



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Humanístico-Social	No. Créditos: 3
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 2	Práctica: 2
		4	
Modalidad: Laboratorio-Taller		Duración del programa: 8 semanas	
		32	

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio-Taller de Diseño en Edición Gráfica I.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar una serie de casos de edición gráfica moderna y contemporánea y los fundamentos teórico-prácticos de diversos sistemas de impresión para fomentar el desarrollo de habilidades para la selección de materiales y medios óptimos para el desarrollo de proyectos gráficos.

Objetivos específicos:

1. Analizar e identificar los diferentes tipos de materiales para la impresión gráfica.
2. Definir criterios de aplicación para la solución de problemas de impresión de un producto gráfico.
3. Analizar el desarrollo moderno y contemporáneo de la industria editorial.
4. Explorar y evaluar la experiencia profesional de diversos editores gráficos mexicanos.
5. Diseñar y desarrollar un proyecto de diseño y comunicación visual que integre las tres etapas de desarrollo de un trabajo impreso (preprensa, prensa y postprensa).
6. Reconocer el papel de la edición gráfica y sus posibilidades en el desarrollo de proyectos de Diseño y Comunicación Visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Materiales básicos para la reproducción	3	3
2	Conceptos básicos de reproducción	3	3
3	Procedimientos básicos de reproducción	3	3
4	Edición gráfica moderna y contemporánea	3	3
5	Prácticas de campo	4	4
Total de horas:		16	16
Suma total de horas:		32	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	<p>Materiales básicos para la reproducción</p> <p>1.1 Papeles.</p> <p>1.2 Tintas.</p> <p>1.3 Materiales alternos.</p>
2	<p>Conceptos básicos de reproducción</p> <p>2.1 Línea y plasta.</p> <p>2.2 Punto (mecánicas y digitales).</p> <p>2.3 Pantallas.</p> <p>2.4 Pantallas de medio tono.</p> <p>2.5 Pantallas de porcentajes.</p>
3	<p>Procedimientos básicos de reproducción</p> <p>3.1 Acromía.</p> <p>3.2 Bicromía.</p> <p>3.3 Tricromía.</p> <p>3.4 Policromía.</p> <p>3.5 Tintas especiales.</p> <p>3.6 Acabados y producto final.</p>
4	<p>Edición gráfica moderna y contemporánea</p> <p>4.1 Desarrollo de la industria editorial y los medios impresos.</p> <p>4.1.1 Aparición de la imprenta de tipos móviles.</p> <p>4.1.2 El libro, núcleo del concepto de edición gráfica.</p> <p>4.2 La revolución industrial.</p> <p>4.2.1 Aparición y desarrollo del periódico (de las hojas volantes a la prensa diaria).</p> <p>4.2.2 Aparición y desarrollo de la revista.</p> <p>4.2.3 Publicidad directa (folletos, catálogos, volantes, carteles).</p> <p>4.3 El siglo XX.</p> <p>4.3.1 Aparición del libro masivo, económico, en rústica (Penguin Books, Jan Tschichold).</p> <p>4.3.2 1984: Aparición y componentes del concepto de autoedición.</p> <p>4.4 La edición digital.</p> <p>4.4.1 Revistas y periódicos online.</p> <p>4.4.2 El libro que habla: interactividad y multimedia.</p> <p>4.5 Editores gráficos mexicanos</p> <p>4.5.1 Ricardo del Castillo/Reforma.</p> <p>4.5.2 Óscar Rodríguez-Editorial Flavours/Picnic.</p> <p>4.5.3 Iván W. Jiménez-Grupo Horma/ene o.</p> <p>4.5.4 Selva Hernández/Ediciones Acapulco.</p> <p>4.5.5 Yazmín Huerta/Once TV.</p> <p>4.5.6 Estudio Alejandro Magallanes.</p>
5	<p>Prácticas de campo</p> <p>5.1 Análisis y revisión de procesos de preprensa en campo.</p> <p>5.2 Análisis y revisión de procesos de prensa en campo.</p> <p>5.3 Análisis y revisión de procesos de postprensa en campo.</p>

Bibliografía básica:

Acha, J. (1988). Introducción a la teoría de los diseños. México: Editorial Trillas.
 Álvarez, M. (2009). El diseño de lo incorrecto, La configuración del humor gráfico. Argentina: La Crujía Ediciones.
 Ambrose, A. y Harris, P. (2006). Fundamentos del diseño creativo. Barcelona: Parramón.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2008). Retículas. Barcelona: Parramón.
 Garone, M. (2011). Historia en cubierta. El FCE a través de sus portadas (1934-2009). México: FCE.
 Grijelmo, A. (1998). Defensa apasionada del idioma español. España: Taurus.
 Man, J. (2002). The Gutenberg Revolution. Londres: Bantam Books.
 Meggs, P.B. (2009). Historia del diseño gráfico. Barcelona, México: RM.
 Satué, E. (2002) El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días. México: Alianza.
 Seegmiller, D. (2008). Diseño y realización de personajes con Photoshop. España: Anaya.
 Society for News Design (editores). Catálogo del concurso anual Best of News Design.
 Troconi, G. (2010). Diseño gráfico en México. 100 años. 1900-2000. México: Artes de México-Universidad Autónoma Metropolitana.
 Zavala, Lauro. El dictamen editorial. Un modelo para armar.
 Ambrose, G. y Harris, P. (2007). Impresión y acabados. Barcelona: Parramón.
 Bann, D. (2008). Actualidad en la producción de artes gráficas. Barcelona: Blume.
 Beltrán, R. (2010). Publicidad en medios impresos. México: Trillas.
 Karch, R. (1990). Manual de las artes gráficas. México: Trillas.
 Johannson, K. (2004). Manual de producción gráfica Recetas. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Martín, E. y Tapiz, L. (1981). Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas. Barcelona: Don Bosco.
 Meggs, P. (2001). Historia del diseño gráfico. México: Trillas.
 Sander, N. (1992). Manual de producción del diseñador gráfico. México: Gustavo Gilli.
 Vidales, D. (1995). El mundo del envase. México: UAM/Gustavo Gilli.
 Tubaro, A. (1994). Tipografía, estudios e investigaciones sobre la forma de la escritura y del estilo de la impresión.

Bibliografía complementaria:

AA. VV. (2011). Composiciones Creativas y Publicitarias. España: Artual.
 Designio-Encuadre (ed.) (2004). Ensayos sobre diseño, tipografía y lenguaje. México: Editorial Designio.
 Esqueda, R. (2003). El juego del diseño, un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
 Fawcett-Tang, R. (2004). Diseño de libros contemporáneos. Barcelona: Gustavo Gili.
 Febvre, L. y Martin, H.J. (2000). La aparición del libro. México: Librería-Ediciones del Castor-UdeG.
 Tapia, A. (2004). El diseño gráfico en su entorno social. México: Designio.
 Zavala, R. (2012). El libro y sus orillas. México: Fondo de Cultura Económica.
 Brookfield, K. (1994). La escritura. México: Biblioteca Visual Altea.
 Dawson, J. (1991). Guía completa de grabado e impresión. Barcelona: Blume.
 Fioravanti, G. (1988). Diseño y reproducción. Barcelona: Gustavo Gilli.
 Fornary, T. (1993). Diseño y producción. México: UAM.
 Smith, R. (2012). El manual del artista. Barcelona: Blume.

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	(x)
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	(x)
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	()
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	(x)

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Gráfica o Diseño y Comunicación Visual, con obra profesional en edición gráfica o diseño editorial. Tener experiencia docente.