

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN BÁSICA
 COORDINACIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL Y VINCULACIÓN UNIVERSITARIA

PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN	
1. Unidad Académica: Facultad de Arquitectura y Diseño	
2. Programa de estudio: Licenciatura en Diseño Gráfico	3. Vigencia del plan: 2006-2
4. Unidad de aprendizaje: Diseño de aplicaciones editoriales	5. Clave: 17770
6. HC: 1 HL: 2 HT:	HPC: HE: 1 CR: 4
7. Ciclo escolar: 2014-1	8. Etapa de formación a la que pertenece: Disciplinaria
9. Carácter de la unidad de aprendizaje: Optativa	
10. Requisitos para cursar la unidad de aprendizaje:	8277 Tipografía II

Elaboró: LDG. Néstor Alonso Díaz Fernández y MDG. Paloma Rodríguez Valenzuela	Vo.Bo.: M. Arq. Mario Macalpin Coronado
Fecha: Noviembre 2013	Puesto: Subdirector

II. PROPÓSITO GENERAL DEL CURSO.

La presente unidad de aprendizaje tiene como propósito que el alumno adquiera conocimientos generales tanto teóricos y prácticos de diseño editorial y así aplicarlos para generar una serie de productos que combinan armónicamente tipografía, composición y diagramación para plataformas impresas y digitales. Esta unidad de aprendizaje pertenece a la etapa disciplinaria y corresponde al área de diseño, es de carácter optativo.

III. COMPETENCIA DEL CURSO.

Aplicar los conocimientos de diseño editorial por medio de la utilización de los recursos y fundamentos prácticos y teóricos para la generación de productos funcionales en plataformas impresas y digitales con capacidad de análisis y síntesis de la información, creatividad, sentido de la estética, responsabilidad y respeto al medio ambiente.

IV. EVIDENCIA DE DESEMPEÑO.

Elaboración de productos editoriales para plataformas impresas y digitales que logren transmitir efectivamente un mensaje respetando y tomando en cuenta los criterios funcionales del diseño editorial, tomando como principal propósito la interacción efectiva entre el producto y el usuario directo.

V. DESARROLLO POR UNIDADES**Encuadre del curso.****Duración: 2 horas**

Descripción temática del contenido del curso

Descripción del procedimiento de evaluación

Bibliografía

Unidad I**Duración: 9 horas****Conceptos editoriales básicos****Competencia:**

Analizar los principales conceptos del diseño editorial por medio del estudio y la comprensión de los fundamentos compositivos para crear proyectos editoriales para generar propuestas creativas y funcionales de esta área con actitud de responsabilidad, compromiso y respeto.

Contenido:

1.1. Conceptos básicos de diseño editorial

1.1.1. Márgenes

1.1.2. Columnas

1.1.3. Folios

1.1.4. Medianil

1.1.5. Retícula

1.2. Fundamentos de diseño para editorial

1.2.1. Composición

1.2.2. Color

1.2.3. Contraste

1.3. Maquetación

1.4. Usos tipográficos

- 1.4.1. Expresividad tipográfica
- 1.4.2. Selección de fuentes
- 1.4.3. Medidas y puntajes adecuados

Unidad II**Duración: 28 horas****Diseño editorial para revistas y corporativo****Competencia:**

Producir aplicaciones editoriales de uso cotidiano por medio del análisis y desarrollo de las necesidades de un proyecto para revistas y material corporativo para maquetar interfaces creativas con objetividad, ética, responsabilidad y cuidado del medio ambiente.

Contenido:

2.1. Elementos editoriales para revistas

- 2.1.1. Portada
- 2.1.2. Índice
- 2.1.3. Artículos
- 2.1.4. Programas digitales para la elaboración de revistas
 - 2.1.4.1. Maquetación
 - 2.1.4.2. Estilos
 - 2.1.4.3. Optimización de tiempos y recursos
 - 2.1.4.4. Exportación de archivos para impresión

2.2. Diseño editorial corporativo

- 2.2.1. Diseño y maquetación de folletería
 - 2.2.1.1 Trípticos
 - 2.2.1.2 Dípticos
 - 2.2.1.3 Volantes
- 2.2.2. Diseño y maquetación de catálogos
 - 2.2.2.1. Catálogos publicitarios
 - 2.2.2.2. Catálogos corporativos
 - 2.2.2.2.1. Informes
 - 2.2.2.2.2. Manuales corporativos y de operación
 - 2.2.2.2.3. De productos

Unidad III**Duración: 9 horas****Diseño editorial digital**

Competencia:

Componer información sistematizada analizando las distintas necesidades que la plataforma digital requiere armonizar y comunicar efectivamente para crear proyectos en medios digitales con creatividad, innovación y objetividad.

Contenido:

- 3.1. Medios editoriales digitales
 - 3.1.1. Sitios WEB
 - 3.1.2. Dispositivos móviles
 - 3.1.3. Redes sociales
- 3.2. Tipografía en pantalla
- 3.3. Usabilidad y función
 - 3.3.1. Maquetación centrada en el usuario
 - 3.3.2. Jerarquías tipográficas

VI. ESTRUCTURA DE LAS PRACTICAS				
No. de Práctica	Competencia	Descripción	Material de Apoyo	Horas
1	Analizar los elementos y la terminología de un producto editorial identificando los diferentes componentes de una publicación para ampliar la plataforma visual que les permita crear un objeto editorial con actitud profesional y objetiva.	Análisis de elementos que componen un producto editorial: composición, márgenes, columnas, folios, medianil, retículas.	Computadora, software de diseño. Material de referencia (revistas y publicaciones)	3
2	Construir un encabezado textual tomando en cuenta las características de una correcta expresión tipográfica para comunicar correctamente un mensaje de manera objetiva y creativa.	Realizar un título para una aplicación editorial, mostrando especial cuidado en la expresividad tipográfica.	Computadora, software de diseño.	4

3	Producir una publicación editorial a través de la utilización de las herramientas del software digital para componer correcta y óptimamente un mensaje con una actitud de cuidado por el medio ambiente y con sentido de trascendencia.	Diseñar un artículo editorial de revista utilizando y optimizando herramientas de software digital.	Computadora, software de diseño.	7
4	Resolver la composición visual de un folleto estructurando de manera correcta información e imágenes para transmitir una idea y/o mensaje específico con sentido crítico y respeto por el medio ambiente.	Generar el formato de un folleto buscando optimizar recursos y espacios visuales.	Cartulinas, papeles de colores, pintura, pinceles, tijeras, pegamento, etc.	2
		Rediseñar una aplicación de folletería.	Computadora, software de diseño.	4
5	Producir un catálogo corporativo aplicando los conocimientos editoriales adquiridos para publicar información corporativa de manera organizada y congruente con los objetivos de la empresa de una manera responsable y propositiva.	Realizar un catálogo corporativo de productos.	Computadora, software de diseño. Imágenes e información de referencia.	7
6	Planificar la estructura de una interface digital utilizando elementos de maquetación óptimos en medios digitales para presentar información intuitiva y que permita una correcta interacción con sentido objetivo y ético.	Analizar el diseño y la distribución de la información de un sitio WEB	Computadora, software de diseño, bibliografía.	5
		Rediseño gráfico de una interface digital.		

VII. METODOLOGÍA DE TRABAJO.

- Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento del ejercicio a resolver. Demostración de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica; análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase: maquetas, prototipos y/o originales mecánicos; elaboración de trabajos escritos de análisis e investigación del marco conceptual.
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema, mutuo acuerdo alumno-profesor; presentación y análisis de los trabajos, por parte de grupo.
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales (repentinas, mesas de discusión, investigaciones).
- Pláticas con expositores, especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

Criterios y medios de acreditación de acuerdo con el Estatuto Escolar de la UABC:

- la calificación mínima aprobatoria para esta asignatura es de 60.
- la calificación obtenida se expresará en escala centesimal de 0 a 100.
- si la calificación final obtenida es mayor o igual que las 5 centésimas de cada unidad decimal, ésta no subirá a la unidad decimal superior. Ejemplo: 65 NO SUBIRÁ A 70.
- el alumno deberá cubrir el 80% de asistencias para tener derecho a la calificación final ordinaria.

Medios	Criterios de evaluación	Valor
Participación	Responsabilidad en participar en las clases manteniendo el respeto al tiempo y las opiniones de los compañeros y el maestro.	10%
Prácticas y exposiciones	Compromiso en llevar todos los datos y elementos necesarios para la correcta realización de las prácticas. Deberán entregarse la fecha y hora acordada. Capacidad de síntesis y análisis de los temas, claridad y dominio en el tratamiento del tema.	30%
Tareas	Entrega de los trabajos asignados para realizar extra clase. Deberán entregarse la fecha y hora acordada.	30%
Exámenes y/o entregas de proyectos al finalizar la unidad	Manejo adecuado de los temas del curso evaluado por medio de un examen escrito y/o práctico. Entrega de proyecto al final de cada unidad en donde se ponen en práctica de manera general los conceptos y temas vistos en la unidad.	30%
SUBTOTAL PARCIALES		100%
1er Parcial		20%
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		40%
TOTAL CALIFICACIÓN FINAL		100%

IX. BIBLIOGRAFÍA.	
Básica.	Complementaria.
<p>Muller-Brokmann, Josef. Sistemas de retículas: un manual para diseñadores gráficos. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2012</p> <p>Haslam, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. Barcelona, España. Editorial Blume. 2007.</p> <p>Taute, Michelle. Folletos 01. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2009</p>	<p>Lewis, John. Principios básicos de la tipografía. México. Editorial Trillas. 1990.</p> <p>Martin, E. La composición de las artes gráficas. Barcelona, España. Ediciones Don Bosco. 1978.</p>