

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		
2do Parcial		20%
3er Parcial		20%
Trabajo final		20%
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>