

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño-			Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño editorial I				
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			Fecha de elaboración: 21/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 5to	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Taller de composición de retículas, Fundamentos tipográficos, Cartel			UA consecuente recomendada: Diseño editorial II	
Presentación de la unidad de aprendizaje: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño del diseño de publicaciones, mediante el uso de software especializado							
Propósito de la unidad de aprendizaje: El alumno aprenderá los conceptos, procesos y métodos de la planeación y el diseño editorial.							
Competencias profesionales Diseño editorial			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos de las áreas del diseño editorial con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido, aplicando en ello los principios formales compositivos.				
ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE							

Contenidos	Secuencia temática		
I. Diseño Editorial 1. ¿Qué es el diseño editorial? 2. Elementos del diseño 3. Anatomía de la publicación 4. Estilo 5. Competencias del diseñador editorial 6. Proyectos editoriales	1.1 Objetivos y elementos 1.2 Equipo y funciones del equipo editorial 2.1 Formato 2.2 Color 2.3 Tipografía: el texto y sus jerarquías 2.4 La maqueta: retículas y diagramación 3.1 Contenidos	4.1 Editorial y de diseño 4.2 Tratamiento de las imágenes 4.3 Función y objetivo del proyecto 5.1 Recursos funcionales y estéticos 5.2 Emisor-usuario 5.3 Recursos económicos 5.3.1 Planificación y calendario	6.1 Metodología del diseño editorial para impresos y digitales 6.2 Presupuestos
DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA			
Nombre de la Unidad de Competencia I. Diseño Editorial	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno será capaz de entender la estructura y organización que dan soporte a las diversas piezas de diseño, tales como los sistemas de retículas, modulación, secuencia y ritmo, esto con el fin de dar orden y significado a la pieza de diseño. • El alumno será capaz de conocer los elementos de diseño y su aplicación para el desarrollo de productos editoriales, mediante el uso efectivo de color, imagen y principios de diseño. • El alumno desarrollará las habilidades que le permitan producir, prestar y comprender la información, así como su correcta comunicación en el ámbito profesional y social, apoyado en un pensamiento crítico, creativo e innovador, con la finalidad de comunicar efectivamente las ideas en los proyectos editoriales. • El alumno aprenderá los conocimientos necesarios para producir proyectos de diseño desde los elementos de pre-prensa, la correcta elección del sistema de impresión hasta la correcta salida del proyecto, con el fin de agregar efectividad en el flujo de la producción impresa. 		
Propósito de la Unidad de Competencia	El alumno será capaz de entender la práctica del diseño, así como comprender y aplicar las habilidades para el correcto desarrollo y administración del ejercicio profesional del diseño editorial, sus recursos, procesos y operación generando un flujo creativo efectivo hacia una productividad mejor entendida por el público meta.		

Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas y conceptos para el diseño de editorial 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseñar sistemas reticulares para productos editoriales 	<ul style="list-style-type: none"> Estructura Expresividad Intencionalidad Observación, análisis y síntesis.
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material para dibujar y materiales de técnicas de representación tradicional. Ejercicios prácticos, presentaciones audiovisuales, material de dibujo. Equipo de cómputo y software especializado, pantalla o proyector.		Deberá multiplicar el total de horas por 16 semanas (duración del semestre), las cuales se distribuirán en las unidades de competencia a criterio del docente, TH: 5 X 16 semanas del semestre = 64 horas	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		(X)	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS De Buen, Unna, Jorge. <i>Manual de diseño editorial</i> . Gijón: Trea, 2008. Haslam, Andrew. <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume, 2010. Lupton, Ellen, <i>Tipografía en Pantalla</i> . Barcelona: 2014. Zapaterra, Yolanda. <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2014. Zavala Ruiz, Roberto. <i>El libro y sus orillas</i> . México: FCE, 2008.	COMPLEMENTARIAS Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, <i>Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2002.