

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

Programas de Asignatura

Semestre VI
ORIENTACIÓN EN SIMBOLOGÍA Y DISEÑO EN SOPORTES
TRIDIMENSIONALES

ARTE CONTEMPORÁNEO

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones

Créditos: 6

Horas por semana: 3

Horas por semestre: 48

Horas teóricas: 3

Seriación: Arte del siglo XIX al XX

Tipo de asignatura: teórica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Iniciar al alumno al estudio de las corrientes artísticas básicas de la época contemporánea.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Conocerá los orígenes de las vanguardias del siglo XX
- b) Conocerá y valorará la cultura y el arte contemporáneo.
- c) Conocerá los orígenes de los movimientos más recientes.
- d) Reconocerá los principales elementos constitutivos de los estilos artísticos correspondientes a la época estudiada.
- e) Identificará las posibles influencias entre ellos

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: Las vanguardias a principios del siglo XX

Hrs. por unidad

12

1.1. Expresionismo

1.1.1. "El puente" y "El jinete azul"

1.2. Neoprimativismo

1.3. Abstraccionismo

1.4. Fauvismo

1.5. Cubismo

1.5.1. Cubismo analítico

1.5.2. Cubismo sintético

1.6. Futurismo

Unidad II: El arte entre guerras

12

2.1. Dadaísmo

- 2.2. Surrealismo
- 2.3. Suprematismo
- 2.4. Constructivismo
- 2.5. La Bauhaus y el arte industrial
- Unidad III: El arte contemporáneo de posguerra** **12**
- 3.1. Expresionismo abstracto
- 3.2. Op-art
- 3.3. Arte pop
- 3.4. "Minimal art"
- 3.5. Arte conceptual
- 3.6. "Land art"
- 3.7. "Arte povera"
- 3.8. El posmodernismo
- 3.9. La deconstrucción
- Unidad IV: Arte contemporáneo de México y América Latina** **12**
- 4.1. El muralismo mexicano
- 4.2. Vanguardismo
- 4.3. Últimas tendencias

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica apoyada con material audiovisual.

Método de evaluación sugerido: Examen. Trabajos parciales de investigación, reportes escritos de visitas a museos y exposiciones.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

DeMicheli, Mario: Las vanguardias artísticas del siglo XX

Alianza (Alianza Forma N. 7) Madrid 1994

Dorfles, Gilo: Últimas tendencias del arte de hoy

Labor. Barcelona 1985

Rewald, John: El postimpresionismo. De Van Gogh a Gauguin

Alianza (Alianza Forma N. 31), Madrid 1990

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Paz, Octavio: Apariencia desnuda

FCE. México 1991

DISEÑO VI

Semestre: sexto

Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.

Créditos: 9

Horas por semana: 6

Horas por semestre: 96

Horas teóricas: 3

Horas prácticas: 3

Seriación: Diseño V

Tipo de asignatura: teórico-práctica

OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:

Proporcionar al alumno los conocimientos y habilidades para el estudio y producción de los vehículos de comunicación visual en el área de la simbología y los soportes tridimensionales.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:

Al finalizar el curso, el alumno:

- a) Identificará los conocimientos fundamentales en la relación signo-objeto gráfico para la designación y asignación de contenidos en el diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales.
- b) Aplicará el marco metodológico para el diseño aplicado a la señalización y la señalética.
- c) Vinculará los conocimientos de diseño aplicado a la señalización y la señalética con las necesidades de comunicación en el contexto social.

CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs. por unidad

Unidad I: Categorías del signo-objeto gráfico

48

1.1. De asignación

1.1.1. Pragmática

- 1.1.1.1. Legibilidad
- 1.1.1.2. Impacto cromático
- 1.1.1.3. Angulación
- 1.1.1.4. Distancia visual
- 1.1.1.5. Relación con el entorno
- 1.1.1.6. Coherencia con el contexto cultural
- 1.1.1.7. Calidad plástica
- 1.1.1.8. Resistencia ambiental
- 1.1.1.9. Dimensionalidad
- 1.1.1.10. Constructividad

1.1.2. Semántica

- 1.1.2.1. Modularidad
- 1.1.2.2. Coherencia estructural
- 1.1.2.3. Secuencia gráfica
- 1.1.2.4. Jerarquización texto-imagen
- 1.1.2.5. Criterios rectores de composición
- 1.1.2.6. Balance concepto-imagen

1.1.3. Sintáctica

- 1.1.3.1. Armonía de conjunto
- 1.1.3.2. Legibilidad de configuración
- 1.1.3.3. Balance significador
 - 1.1.3.3.1. Polisémico
 - 1.1.3.3.2. Monosémico

- 1.1.4. Factores de relación para la asignación conceptual
 - 1.1.4.1. Psicología de la percepción
 - 1.1.4.2. Sociología de las culturas de grupo
 - 1.1.4.3. Estética de la representación
- 1.2. De designación
 - 1.2.1. Sustento comunicativo
 - 1.2.1.1. Parámetros de la información
 - 1.2.1.2. Codificación visual
 - 1.2.1.3. Publicación
 - 1.2.1.4. Decodificación visual
 - 1.2.1.5. Significación
 - 1.2.2. El sustento de configuración
 - 1.2.2.1. Análisis integral
 - 1.2.2.1.1. Análisis perceptual de las particularidades del objeto
 - 1.2.2.1.1.1. El ámbito físico: materiales, formatos, soportes, técnicas de representación, técnicas de reproducción
 - 1.2.2.1.1.2. El ámbito elemental: forma, color, textura, tipografía
 - 1.2.2.1.1.3. El ámbito estructural: categorías formales del diseño, leyes de composición, sistemas de proporción (racional, emotiva), sistemas de diagramación
 - 1.2.2.1.1.4. El ámbito referencial: pragmática, semántica, sintáctica
 - 1.2.2.1.2. Análisis comparativo de aplicación
 - 1.2.2.1.2.1. Investigación y delimitación
 - 1.2.2.1.2.2. Planteamiento del sustento conceptual
 - 1.2.2.1.2.3. Cronografía de seguimiento
 - 1.2.2.1.2.4. Parámetros de evaluación

Unidad II: Señalización y señalética

48

- 2.1. Antecedentes del diseño aplicado a la señalización y la señalética
 - 2.1.1. Definición
 - 2.1.2. Función social
 - 2.1.3. Aplicaciones en la comunicación visual
- 2.2. Clasificación genérica de la señal gráfica
 - 2.2.1. Por su función
 - 2.2.1.1. En la señalización
 - 2.2.1.1.1. Prohibitivas: preventivas, restrictivas
 - 2.2.1.1.2. De dispositivo de protección
 - 2.2.1.1.3. Informativas: de destino, de servicios
 - 2.2.1.2. En la señalética
 - 2.2.1.2.1. Prohibitivas
 - 2.2.1.2.2. Representativas
 - 2.2.1.2.3. Informativas: ubicación, dirección
 - 2.2.2. Por sus características formales
 - 2.2.2.1. Tipográficas
 - 2.2.2.2. Pictográficas
 - 2.2.2.3. Tipo-pictográfica
- 2.3. Método específico del diseño aplicado a señalización y señalética
 - 2.3.1. Proceso de identificación
 - 2.3.2. Proceso de investigación
 - 2.3.3. Proceso de proyectación
 - 2.3.4. Proceso de evaluación

Método de enseñanza sugerido: Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento en el pizarrón 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 (repentinadas, 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.

Método de evaluación sugerido: Por unidad temática: realización y presentación de proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales (*conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación*). Marco teórico (*justificación del ejercicio, investigación de la temática del proyecto y bitácora de realización*). Final: promedio de las calificaciones de los proyectos realizados en el curso, examen final teórico, realización de un proyecto integral al final del semestre, participación en clase.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Costa, Joan: Señalética

Ed. CEAC, Barcelona, 1989

Frutiger, Adrián: Símbolos, signos y marcas

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1981

Germani-Fabris: Fundamentos del proyecto gráfico

Ed. Ediciones Don Bosco, Nuevas fronteras gráficas, Barcelona, 1973,

Müller-Brockman, Josef: Sistemas de retículas

Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1979

Munari, Bruno: Diseño y comunicación visual

Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1980

Prieto, Luis: Estudio de lingüística y semiología generales

Ed. Nueva imagen. México, 1984

Wucius, Wong: Fundamentos del diseño bi y tridimensional

Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1985

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Rodríguez Morales, Luis Para una teoría del diseño

Ed. Tilde Azcapotzalco, UAM. México, 1989

Paoli, J. Antonio: La comunicación

Ed. Edicol. México, 1977

DISEÑO DIGITAL II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones
Créditos: 8
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas teóricas: 2
Horas prácticas: 4
Seriación: Diseño digital I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en los conceptos, técnicas y aplicaciones particulares de los sistemas de cómputo en el método particular del diseño y la simbología.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá la terminología utilizada en los programas vectoriales.
b) Diferenciará entre elementos básicos y periféricos para los programas vectoriales.
c) Conocerá los medios para introducir y/o obtener información (a la / de la) computadora para los programas vectoriales.
d) Reconocerá los principales formatos de utilización en los programas vectoriales.
e) Vinculará la computadora como herramienta en el método particular del diseño aplicado.
f) Aplicará en la producción dentro del laboratorio de cómputo, los conocimientos del método particular del diseño aplicado.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: Inserción de los medios digitales en el método particular del diseño aplicado 48	
1.1. Proceso de identificación	
1.1.1. Almacenamiento de datos	
1.2. Proceso de investigación	
1.2.1. Manejo y almacenamiento de datos gráficos	
1.2.2. Manipulación de tablas de pertinencias	
1.3. Proceso de proyectación	
1.3.1. Primeras ideas	
1.3.2. Bocetación	
1.3.3. Dummies	
Unidad II: Programas vectoriales 48	
2.1. Análisis de los diversos comandos en los programas vectoriales	
2.1.1. Menús	
2.1.2. Comandos	
2.1.3. Cuadros de diálogo	
2.1.4. Administradores de archivos	
2.1.4.1. Directorios	
2.1.4.2. Archivos	
2.2. Manipulación	
2.2.1. Formatos de página	
2.2.2. Edición de tipografía	
2.2.3. Construcción	
2.2.4. Inserción de objetos	
2.2.5. Editar estilos	
2.2.6. Vínculos internos	

- 2.2.7. Color
- 2.2.8. Captura de datos
- 2.2.9. Administrador de impresión
- 2.3. Objetos informáticos
 - 2.3.1. Análisis y aplicación de los diferentes formatos
 - 2.3.1.1. Particulares
 - 2.3.1.2. Estándares
 - 2.3.1.3. Filtros
 - 2.3.2. Uso y manejo de las diferentes extensiones
 - 2.3.2.1. Particulares
 - 2.3.2.2. Estándares
 - 2.3.2.3. Filtros

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica, trabajos de investigación y dinámicas de grupo en salón teórico. Ejercicios prácticos en laboratorio de cómputo.

Método de evaluación sugerido: Ejercicios parciales, trabajos de investigación por escrito y examen.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Breton, Philipe: Historia y crítica de la informática

Ed. Cátedra. Col. Teorema. Madrid 1989

Freedman, Alan: Glosario de computación

Ed. McGraw Hill. México 1984 (376 pp)

Gates, Bill: Camino al futuro

Mc graw Hill. México 1995

Negroponte, Nicholas: Ser digital

Ed. Oceáno-Atlántida. México 1996

Goldstein, Larry Joel: IBM PC y compatibles

Ed. Prentice Hall Hispanoamericana. México 1992

Hamilton, Edward: Graphic design for the computer age: visual communication for all media

Van Nostrand Reinhold Co.

Hearn, Donald y Baker, Pauline: Gráficas por computadora

Ed. Prentice Hall, Mexico 1994 (686 pp)

Lewell, John: Computer Graphics. A survey of current techniques and applications.

Orbis Publishing Limited, London 1985. ISBN 0-85613-594-1

Pfaffenbeger, Bryan, et al: Diccionario para usuarios de computadoras

Ed. Prentice Hall Hispanoamericana. México 1993

Rodwell, Peter: Libro básico del ordenador personal

Ed. Orbis. Barcelona 1986 (Tomo I 154 pp)

White, Jan: Graphic Design for the electronic age

Ed. Watson Guptill Publications Inc. New York 1988 (212 pp)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Roszak, Theodore: El culto a la información: el folclore de los ordenadores y le verdadero arte de pensar

Ed. Grijalbo. México 1986

Lussato, Bruno: El desafío informático

Ed. Planeta. Barcelona 1982

Galloudec, F. y Lemoine, Philipe: La informatización: riesgos culturales

Ed. Mitre. Barcelona 1986

ECONOMIA, ADMINISTRACIÓN Y MERCADOTECNIA II	
Semestre: sexto	
Carácter de la asignatura: obligatoria para las cinco orientaciones	
Créditos: 4	
Horas por semana: 2	
Horas por semestre: 32	
Horas teóricas: 2	
Seriación: Economía, administración y mercadotecnia I	
Tipo de asignatura: teórica	
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:	
Introducir al alumno en el conocimiento de las propuestas teóricas de la Economía para la comprensión de las relaciones entre los sectores productivos y de servicios.	
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:	
Al finalizar el curso, el alumno:	
a) Definirá a la administración y a la mercadotecnia como conocimientos y técnicas que apoyan el ejercicio profesional así como la canalización de los productos generados por el profesionista del diseño y la comunicación visual.	
b) Definirá los vehículos de comunicación visual que se insertarán en el mercado, a partir del conocimiento que proporciona la mercadotecnia.	
c) Integrará los conocimientos sobre economía, administración y mercadotecnia para aplicar la práctica profesional del diseño y la comunicación visual en proyectos específicos de cada orientación profesional.	

CONTENIDO TEMÁTICO

Unidad I: La Industria del Diseño y la Comunicación Visual

Hrs. por unidad

10

- 1.1. Tipos de empresas e instituciones
- 1.2. El producto: estándares internacionales de calidad
- 1.3. Procesos: reingeniería y productividad
- 1.4. Recursos humanos

Unidad II: La Mercadotecnia: sus aplicaciones y rentabilidad

11

- 2.1. Mercadotecnia de productos
- 2.2. Mercadotecnia de servicios
- 2.3. Mercadotecnia no lucrativa
- 2.4. Investigación de mercado
- 2.5. Planeación y desarrollo de productos y servicios
- 2.6. Implantación, organización y control de los programas de mercadotecnia

Unidad III: Mercadotecnia y Comunicación Visual

11

- 3.1. Comunicación y estrategia
- 3.2. Publicidad, promoción y propaganda
- 3.3. Desarrollo de la comunicación eficaz

Método de enseñanza sugerido: Exposición de temas, trabajos de análisis e investigación, y reportes por escrito de visitas.

Método de evaluación sugerido: Trabajos de aplicación y examen

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Berenyi, Laszlo: Variables psicológicas en la mercadotecnia

Ed. Trillas. México. 1986 (112 pp).

Eyssautier de la Mora, Maurice: Elementos básicos de Mercadotecnia

Ed. Trillas. 2a. Ed. México. 1991 (295 pp)

Morgan, Jim: Marketing para la pequeña empresa de diseño

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1986. (157pp)

Kotler, Phillip: Fundamentos de Mercadotecnia

Prentice-Hall Hispanoamericana. 2a. ed. México. 1985 (648 pp)

Schoell, William F: Mercadotecnia: conceptos y prácticas modernas

Ed. Prentice-Hall. México. 1991 (822 pp)

Schnarch Kirberg, Alejandro: Nuevo producto: estrategias para su creación, desarrollo y lanzamiento

McGraw-Hill. Bogotá-México. 1991 (187 pp)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Córdoba Villar, Jose Luis de: Técnicas de Marketing

Deusto. 3a. Ed. Madrid. 1990 (298 pp)

Swann, Alan: Diseño y Marketing

Ed. Gustavo Gili. México. 1991 (144p)

ENVASE Y EMBALAJE II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.
Créditos: 4
Horas por semana: 4
Horas por semestre: 64
Horas prácticas: 4
Seriación: Envase y embalaje I
Tipo de asignatura: práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Proporcionar al alumno los conocimientos y habilidades para el estudio y producción de los vehículos de comunicación visual en el área del diseño aplicado al envase y embalaje.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá los factores de identificación, investigación y constructividad en el método particular del diseño aplicado al envase y al embalaje.
b) Identificará los parámetros mínimos necesarios del proceso de la generación del envase y el embalaje.
c) Vinculará los conocimientos adquiridos en su formación académica con la generación de propuestas de diseño aplicado a las bolsas y sacos.

CONTENIDO TEMÁTICO

Hrs. por unidad

Unidad I: Factores de identificación en el método particular del diseño aplicado al envase 16

- 1.1. Planteamiento del problema
- 1.2. Análisis del planteamiento
- 1.3. Síntesis del planteamiento
- 1.4. Entrevista con el cliente

Unidad II: Factores de investigación en el método particular del diseño aplicado al envase 16

- 2.1. Interna
- 2.2. Externa
- 2.3. Tabuladores
 - 2.3.1. Interpretación
 - 2.3.2. Análisis
 - 2.3.3. Conclusiones
- 2.4. Diseño de la imagen aplicada
 - 2.4.1. Imágenes descriptivas correspondientes
 - 2.4.1.1. Selección
 - 2.4.2. Matriz reticular
 - 2.4.2.1. Relación combinatoria
 - 2.4.2.2. Selección de opción idónea

Unidad III: Factores de constructividad en el método particular del diseño aplicado al envase 16

- 3.1. Digramación de empaques
 - 3.1.1. Empleo de retículas
 - 3.1.2. Problema por resolver
 - 3.1.2.1. Formato
 - 3.1.2.2. Texto
 - 3.1.2.3. Grafico
 - 3.1.3. Ejes del formato
 - 3.1.4. Módulo del formato

3.1.5. Función de la diagramación

3.1.5.1. Tipográfico

3.1.5.2. Lineal

3.1.5.3. Compositivo

3.1.6. Elementos ponderativos

Unidad IV: Bolsas y sacos

16

4.1. Definición

4.2. Clasificación genérica

4.2.1. Bolsa

4.2.1.1. Plana

4.2.1.2. De fondo cuadrado

4.2.1.3. S.O.S.

4.2.1.4. Fondo de saco de mano

4.2.2. Sacos

4.2.2.1. Saco cocido

4.2.2.1.1. Boca abierta plano

4.2.2.1.2. Boca abierta con válvula

4.2.2.1.3. Con fuelle

4.2.2.2. Saco pegado

4.2.2.2.1. Boca abierta plano

4.2.2.2.2. Boca abierta con fuelle

4.2.2.2.3. Con válvula

4.2.2.3. Saco pinsh

4.2.2.3.1. Con fuelle

4.2.2.3.2. Plano

4.2.2.4. Saco enfardador

4.3. Características y propiedades de la bolsa y el saco

4.3.1. Resistencia a la rotura

4.3.2. Resistencia a la fricción

4.3.3. Grado de satinado

4.3.4. Resistencia al agua

4.3.5. Cualidades de impresión

4.3.6. Impermeabilidad a las grasas

4.3.7. Aspectos técnicos

4.3.7.1. Identificación de hilo

4.3.7.2. Gramaje

4.3.7.3. Medidas

4.3.7.4. Peso

4.3.7.5. Puntaje

4.4. Particularidades de uso de la bolsa y el saco

4.5. Legislación de la bolsa y el saco

4.5.1. Normatividad

4.5.2. Código de barras

4.5.3. Codificación

4.5.4. Impresión

4.5.5. Ubicación

4.6. Fabricación de la bolsa y el saco

4.7. Materiales de la bolsa y el saco

4.8. Aplicaciones de la bolsa y el saco

Método de enseñanza sugerido: Exposición de los temas por parte del profesor; planteamiento en el pizarrón 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.

Método de evaluación sugerido: Por unidad temática: realización y presentación de proyectos de diseño aplicado a la simbología y soportes tridimensionales (*conceptualización, factibilidad, funcionalidad, originalidad, técnica y presentación*). Marco teórico (*justificación del ejercicio, investigación de la temática del proyecto y bitácora de realización*). Final: promedio de las calificaciones de los proyectos realizados en el curso, examen final teórico, realización de un proyecto integral al final del semestre, participación en clase.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Duran, Alfonso: Psicología de la publicidad y de la venta

Ed. Ediciones CEAC, España, 1989.

El diseño Industrial. Biblioteca Salvat, Grandes Temas. Barcelona. 1973

Fornary, Tulio: Diseño y Producción

Colec. CyAD. UAM-A. México. 1993

Glenn, Davis: Packaging Machinery Operation Vol. III

Ed. Packaging Machinery Manufacturers Institute. USA. 1981

Kühne, Günther: Envase y embalajes de plástico

Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1976

Robertson, Gordon L. Food Packaging Principles and Practices

Ed. Marcel Dekker Inc. 1993

Sonsino, Steven: Packaging

Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1990

Folletos de Asociación Mexicana del Código del Producto

El código de barras en la exportaciones

Guía de colores

El papel del código EAN en la industria

Por qué un código de barras

Guía para la impresión del código de barras.

Rodríguez T, José Antonio: Introducción a la ingeniería de empaques

Ed. Particular. 1991

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Abad Sánchez, Antonio: Manual del Diseñador

Ed. Porrúa/UAM-A. México. 1993

Favre, Jean Paul: Color and und et communication

Ed. ABC edition. Zurich. 1979

MORFOLOGÍA PARA EL DISEÑO II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para las orientaciones en Diseño editorial y en Simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones profesionales.
Créditos: 4
Horas por semana: 3
Horas por semestre: 48
Horas teóricas: 1
Horas prácticas: 2
Seriación: Morfología para el diseño I
Tipo de asignatura: teórico-práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno al estudio de la morfología como herramienta de construcción en el diseño aplicado a los vehículos de comunicación visual
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Comprenderá a la forma y su composición como sistema
b) Comprenderá y aplicará los procedimientos de la proporción armónica para la obtención de sistemas

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: Isometría	7
1.1 División isométrica	
1.2 Redes	
1.2.1 División	
1.2.2 Suma	
Unidad II: Sistema de proporción armónica	7
2.1 Sistema modular	
2.2 Sistema de proporción áurea	
2.3 Sistema de proporción de los rectángulos: armónicos	
2.4 Sistema de rectángulos sub-armónicos	
2.5 Compás de proporciones	
Unidad III: Aplicaciones de teoría de simetría y proporción	7
3.1 operaciones de transformación	
3.1.1 Alargamiento	
3.1.2 Cambio de perímetro	
Unidad IV: Anamorfismo	7
Unidad V: Heterometría	7
5.1 Diagrama o traza de composición	
Unidad VI: Estructuras tridimensionales y su transformación	7
Unidad VII: Simetría y proporción en formas naturales	6
7.1 Análisis	
7.2 Propuestas	

Método de enseñanza sugerido: Exposición y demostración; ejercicios en clase y su aplicación al diseño.

Método de evaluación: Examen, récord de ejercicios en clase y concurso de las aplicaciones.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Bonsieppe, Gui. Teoría y práctica del Diseño Industrial

Ed. Gustavo Gilli, Barcelona, 1986

Matila Ghyka. Estética de las proporciones en la naturaleza y las Artes.

Ed. Poseidón. México, 1988

Wolf y KuHn. Forma y Simetría.

Ed. Eudebe. Buenos Aires, 1985

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Rodríguez Morales, Luis Para una teoría del diseño

Ed. Tilde Azcapotzalco, UAM. México, 1989

Paoli, J. Antonio: La comunicación

Ed. Edicol. México, 1977

SISTEMAS DE IMPRESIÓN EN SOPORTES TRIDIMENSIONALES II
Semestre: sexto
Carácter de la asignatura: obligatoria para la orientación en simbología y diseño en soportes tridimensionales, optativa para las demás orientaciones
Créditos: 6
Horas por semana: 6
Horas por semestre: 96
Horas prácticas: 6
Seriación: Sistemas de impresión en soportes tridimensionales I
Tipo de asignatura: práctica
OBJETIVOS GENERALES DE ENSEÑANZA:
Introducir al alumno en el conocimiento de las particularidades y posibilidades de la impresión en el área del envase y embalaje, que le permita planearla, dirigirla y llevarla a cabo en soportes bi y tridimensionales.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE APRENDIZAJE:
Al finalizar el curso, el alumno:
a) Conocerá las principales etapas del proceso de reproducción impresa.
b) Vinculará los conocimientos obtenidos en esta asignatura con el método particular del diseño aplicado a la simbología y los soportes tridimensionales.
c) Será capaz de elaborar un presupuesto para la reproducción de un proyecto gráfico.

CONTENIDO TEMÁTICO	Hrs. por unidad
Unidad I: Preprensa	24
1.1. Diseño	
1.2. Originales	
1.3. Matrices fotográficas	
1.4. Matrices mecánicas	
Unidad II: Prensa	24
2.1. Materiales	
2.2. Maquinaria tradicional	
2.3. Maquinaria de vanguardia	
2.4. Características (Condiciones mecánicas)	
2.5. Evaluación de pruebas	
2.6. Evaluación de impresión	
Unidad III: Acabado	24
3.1. Laminados o plastificados	
3.2. Suaje	
3.3. Llenado y envasado	
3.4. Etiquetas y etiquetado	
Unidad IV: Presupuesto	24
4.1. Elementos a considerar	
4.1.1. Sustratos	
4.1.2. Matrices fotográficas	
4.1.3. Matrices mecánicas	
4.1.4. Originales	
4.1.5. Preparación	
4.1.6. Tiraje	
4.1.7. Acabados	
4.1.8. Indirectos	

Método de enseñanza sugerido: Exposición teórica y práctica. Ejercicios prácticos. Visitas a talleres de impresión.

Método de evaluación sugerido: Ejercicios parciales. Trabajos de investigación y reportes por escrito de visitas. Exámenes.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

Bann, David: Corrección de pruebas de color

Ed. Gustavo Gili, México 1992

Bann, David: Introducción a la reproducción en industria gráfica

Ed. Tellus, Barcelona 1988

Martín, Eunaciano y L. Tapiz: Diccionario enciclopédico de las artes e industrias gráficas

Ed. Don Bosco, Barcelona 1981

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Sander, Norman: Manual de producción del diseñador gráfico

Ed. Gustavo Gili, México 1992

Vidales, Dolores: El mundo del envase

Ed. Gustavo Gili, México 1995