



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

D Especialidad en Diseño Editorial

PLAN DE ESTUDIOS

DIPLOMA A OTORGAR:
Especialista en Diseño Editorial

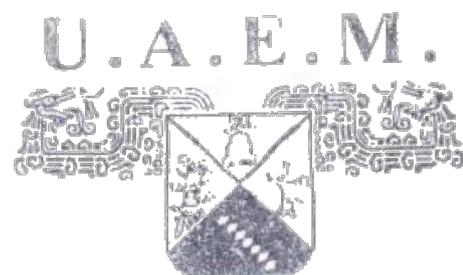
MODALIDAD:
Escolarizada

ORIENTACIÓN:
Profesionalizante

DURACIÓN:
1 año

UAEM Campus Norte

Cuernavaca, Morelos;
28 de septiembre de 2018



DIRECTORIO INSTITUCIONAL

Rector

Dr. Gustavo Urquiza Beltrán

Secretaria General

Mtra. Fabiola Álvarez Velasco

Secretario Académico

Dr. José Mario Ordoñez Palacios

Directora de Educación Superior

Dr. Gabriela Mendizábal Bermúdez

Directora de la Facultad de Diseño

Dra. Lorena Noyola Piña

Comisión de Diseño Curricular

Coordinación

Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Dra. Lorena Noyola Piña

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Mtro. Fernando Garcés Poó

Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

Mtro. Antonio Makhoulouf AKI

Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez

Comisión de Asesoría Técnica Metodológica 2018

MPD Mónica Martínez Peralta

Lic. Brenda Castañeda Bernal



Fechas de aprobación por los órganos colegiados

Creación de nuevo Plan de estudios

Consejo Interno de Posgrado: 25 de mayo de 2018

Consejo Técnico: 25 de mayo de 2018

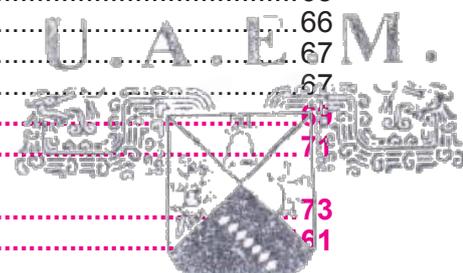
Comisión Académica de Consejo Universitario: 10 de septiembre de 2018.

H. Consejo Universitario: 28 de septiembre de 2018



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN	5
2. JUSTIFICACIÓN	9
3. FUNDAMENTACIÓN	11
3.1 Fundamentos de política educativa	13
3.2 Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural.....	16
3.3 Avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina o disciplinas que participan en la configuración de la profesión	17
3.4 Mercado de trabajo	18
3.5 Datos de oferta y demanda educativa	20
3.6 Análisis comparativo con otros planes de estudio	22
4. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS	26
5. OBJETIVOS CURRICULARES	29
5.1 Objetivo general	29
5.2 Objetivos específicos	29
5.3 Metas	30
6. PERFIL DEL ALUMNO	31
6.1 Perfil de ingreso	31
6.2 Perfil de egreso	32
6.3 Competencias Genéricas.....	33
6.4 Competencias Específicas.....	33
7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA	35
7.1 Flexibilidad curricular	35
7.2 Ciclos de formación.....	38
7.3 Ejes generales de la formación	38
7.3.1 Formación teórico-técnica	39
7.3.1.1 Eje Básico.....	39
7.3.1.2 Eje temático.....	39
7.3.1.3 Eje de proyecto terminal.....	40
7.4 Tutorías	40
7.5 Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento	42
7.6 Vinculación	42
7.7 Asignación del Sistema de Créditos.....	43
7.7.1 Aplicación del Sistema de Créditos	44
8. MAPA CURRICULAR	45
8.1 Ejemplo de Trayectoria Académica	46
9. MEDIACIÓN FORMATIVA	47
10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	50
11. UNIDADES DE APRENDIZAJE	53
12. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO	56
12.1 Requisitos de Ingreso	56
12.1.1 Mecanismos de ingreso.....	57
12.2 Requisitos de Permanencia	59
12.3 Requisitos de Egreso	60
12.3.1 Modalidades de titulación	60
13. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN	61
13.1 Recursos humanos	62
13.2 Recursos financieros.....	65
13.3 Infraestructura	66
13.4 Recursos materiales	67
13.5 Estrategias de desarrollo	67
14. SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR	69
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71
ANEXOS	
ANEXO I. UNIDADES DE APRENDIZAJE	73
ANEXO II. NÚCLEO ACADÉMICO BÁSICO	61



1. PRESENTACIÓN

Crear una Especialidad en Diseño Editorial (EDE) se suma al interés que guía a la Facultad de Diseño (FD) de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM), ofreciendo una alternativa para continuar con estudios de posgrado relacionados con el desarrollo de productos y soluciones a necesidades en diseño gráfico, enfocados en específico al diseño editorial en la región.

La EDE pretende consolidar la especialización para una sólida creación de proyectos editoriales, contemplando los múltiples aspectos gráficos para una interacción entre el material visual, los elementos gráficos y tipográficos, así como con su estructuración en la página, logrando unidad de sentido con los contenidos escritos.

La creación de la EDE de la Facultad de Diseño se suma a una postura teórico-crítica desde la mística de la universidad pública y en particular desde la UAEM, y bajo la óptica del PIDE 2012-2018 que plantea una fuerte responsabilidad social con criterios de interculturalidad, inclusión y calidad. La preocupación sobre la importancia del diseño de productos editoriales a través de la conjugación de sus elementos constitutivos (imagen-texto), con su capacidad de comunicación, influencia y efecto

social y cultural a través del trabajo multidisciplinario que implica la necesidad de la especialización en esta área para dar solución a problemas de divulgación de la ciencia y las culturas en medios electrónicos e impresos, facilitando la transmisión de la información.

Este documento presenta la Especialidad en Diseño Editorial, que tiene una duración de 12 meses dividido en dos semestres, durante los cuales el estudiante profundizará las temáticas específicas relacionadas con el diseño de productos editoriales y desarrollará un proyecto cuyo resultado final refleje calidad y coherencia entre el concepto visual y el contenido temático.

En este documento, se encuentran divididos por apartados, las disposiciones y la información pertinente para la correcta operatividad de la EDE y para garantizar la formación académica de calidad a los alumnos del mismo. En resumen, las secciones subsecuentes a esta presentación son:

En el segundo apartado que corresponde a la JUSTIFICACIÓN, donde se exponen los aspectos relacionados con la necesidad de la generación de recursos humanos especializados en diseño editorial, en la región; brindando solución a aspectos asociados a la transmisión del conocimiento en medios impresos y digitales, por lo que este Programa Educativo (PE) contribuirá a la resolución de la problemática que se plantea. También se mencionan los antecedentes y las características sobresalientes.

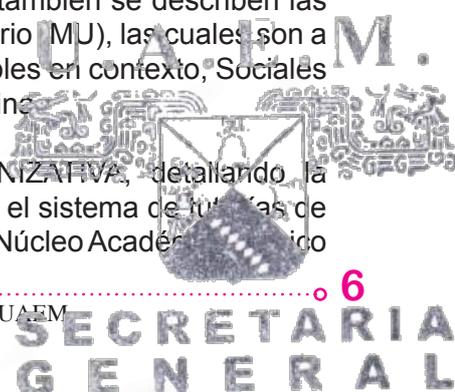
El tercer apartado se refiere a la FUNDAMENTACIÓN de la creación del programa basado en el Plan de Desarrollo Institucional (PIDE) 2012-2018. Además, incluye una breve descripción de los aspectos socioeconómicos relacionados, avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina. Así como el análisis del campo profesional y del mercado de trabajo, los datos de oferta y demanda educativa y la comparación con otros planes de estudios similares a nivel regional, nacional e internacional.

En el cuarto apartado se mencionan de manera sintética las PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS del PE, en las cuales se destacan la incorporación de las innovaciones curriculares, la orientación del mismo, periodicidad, número de créditos; se menciona la función del sistema tutorial y de forma general la flexibilidad.

En el quinto apartado se presentan los OBJETIVOS CURRICULARES de la EDE, establecidos con base en las necesidades regionales, nacionales e internacionales de las instituciones públicas y privadas que requieren de los servicios de especialistas en este ramo.

En el sexto apartado, se establece el PERFIL DEL ALUMNO, describiendo el conjunto de rasgos que deberán reunir los aspirantes como perfil de ingreso y el perfil de egreso de la especialidad, especificando los conocimientos necesarios, habilidades y actitudes. De acuerdo con los lineamientos establecidos en la UAEM, también se describen las competencias genéricas establecidas en el Modelo Universitario (MU), las cuales son a partir de la Generación y aplicación del Conocimiento, Aplicables en contexto, Sociales y Éticas, así como las competencias específicas de la disciplina.

El séptimo apartado describe la ESTRUCTURA ORGANIZATIVA, detallando la flexibilidad curricular, los ciclos y ejes de formación, así como el sistema de tutorías de forma puntual. También se describe la LGAC que los PITC del Núcleo Académico



(NAB) desarrollan en concordancia con los objetivos de este Programa Educativo (PE) y se hace mención de la vinculación con diferentes IES y empresas que requieren de los servicios especializados en el área. Dentro de la estructura del PE, se describe la asignación del sistema de créditos. La especialidad en su totalidad cubre 46 créditos.

En el octavo apartado, MAPA CURRICULAR, se presenta un esquema donde se especifican las unidades de aprendizaje y los ejes formativos. Asimismo, se presenta en un cuadro un ejemplo de la trayectoria académica que idealmente un estudiante debe cursar en los dos períodos lectivos (semestres).

En el apartado noveno, MEDIACIÓN FORMATIVA se describen los lineamientos en los cuales se basa este programa (Modelo Universitario de la UAEM), los cuales promueven procesos de formación integral y de autoformación en lo que respecta a la adquisición y el fortalecimiento de competencias de la especialización en diseño editorial. La vía que se privilegia es la multimodalidad, con dispositivos de mediación basados en un sistema de tutorías y asesorías presenciales y a distancia. Además, se considera como programa flexible y se estimula la movilidad académica. Se menciona el apoyo administrativo para que la formación del estudiante se lleve a cabo bajo las mejores condiciones con las estrategias didácticas a implementar y se especifica en este apartado que la modalidad principal de enseñanza es el seminario, así como su clasificación en tres tipos: básico, temático y de proyecto terminal. Aunado a lo anterior, en el presente apartado, se hace mención del tipo de seminario a cursar (Básicos, Comunes y una asignatura Optativa).

En el décimo apartado, EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, se muestra el sistema de evaluación que se aplicará al estudiante en el transcurso de su formación académica en el programa. Establece que la evaluación del discente está orientada hacia la profesionalización, por lo que las estrategias de evaluación estarán basadas fundamentalmente en una evaluación diagnóstica (al inicio del PE), una evaluación formativa (durante el ciclo del PE) y una evaluación sumativa (al final del PE). Todo ello basado en la resolución de problemas teórico-prácticos, presentaciones orales y elaboración de proyectos.

En el onceavo apartado, UNIDADES DE APRENDIZAJE, son consideradas como las unidades básicas del Programa Educativo, se describen sus características, ya sean del eje básico, temático o de proyecto terminal. Se enumera cada una de las asignaturas y el tipo de curso al que pertenecen. Es conveniente mencionar que cada una de las unidades de aprendizaje se ubica en el Anexo I e incluyen: descripción, el objetivo general y específicos, las competencias por adquirir, contenido distribuido en bloques y temas por abordar, número de horas, perfil del profesor, forma de evaluación, criterios de acreditación y un conjunto de estrategias didácticas como propuesta. También se incluye la bibliografía recomendada, que se procura sea lo más actualizada posible.

En el apartado doceavo, REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO, se establecen los requisitos que deben cumplir los aspirantes para su ingreso a la EDE, desde la publicación de la convocatoria hasta la notificación de resultados, donde se resalta la objetividad e imparcialidad del proceso de selección, en esta sección se explica el proceso completo (dos etapas), tomando en cuenta la entrega de documentación, la acreditación de un examen de competencias teórico-prácticas interno, el proceso de preselección, que corresponden a la primer etapa de ingreso; la segunda es la entrevista y la presentación de portafolio de trabajo. También incluye los requisitos de

permanencia, tales como, dedicación de tiempo completo, evaluación aprobatoria de las actividades académicas del plan de estudios asignadas por su director y codirector de tesina. Así como los requisitos de egreso, que incluyen el cubrir el 100% de los créditos y el total de actividades académicas establecidas en el plan de estudios, haber realizado una estancia profesional a nivel estatal, nacional o internacional, presentar una tesina y un proyecto, aprobando la defensa oral de los mismos ante un sínodo.

En el apartado treceavo, CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN, se describe la administración del programa en el siguiente orden: Recursos humanos, recursos financieros, infraestructura, recursos materiales, estrategias de desarrollo y los procesos administrativos. Para el caso de los recursos humanos se refiere a los profesores del NAB, así como otros asociados al PE como PTP. El NAB adscrito al PE está integrado por Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC) y Profesores de Tiempo Completo (PTC) de la UAEM, que cuenten con la habilitación correspondiente para impartir cátedra en este posgrado. Para el caso de los recursos financieros, se describe la procedencia de los recursos económicos necesarios para la operación del PE; también se explica la infraestructura existente, así como la organización de la estructura orgánica y operativa, misma que incluye Consejo Técnico, Consejo Interno de Posgrado, Dirección, Comisión de Seguimiento Académico, Coordinación del PE, Director y Codirector de Tesina del estudiante y su Comité Tutorial.

Finalmente, **en el apartado catorceavo** se describe el SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR, misma que establece los objetivos y las metas de la evaluación curricular, así como los principales componentes del Programa Educativo sujeto a evaluación curricular. También se establece que será la Comisión Académica quien vigile el cumplimiento de los objetivos y metas estipulados en el plan de estudios, así como detectar y sugerir correcciones a las posibles deficiencias académicas del mismo.



2. JUSTIFICACIÓN

La UAEM, como institución de educación superior pública, está en constante proceso de cambio y adaptación a su entorno social. El nivel educativo logrado es una muestra contundente de que esta universidad tiene capacidad para contribuir decisivamente en el desarrollo estatal.

En este sentido, la Facultad de Diseño busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el estado de Morelos.

El egresado de la EDE contará con las competencias necesarias para solucionar gran variedad de problemas y productos vinculados con la promoción de la lectura y la difusión del conocimiento a través del diseño editorial. El ámbito de la disciplina es un campo que exige especialistas capaces de actualizarse frente a la innovación tecnológica y a su vez desarrollar conceptos editoriales gráficos que faciliten la comunicación y el flujo de información en una sociedad donde aumenta la importancia visual para fomentar la difusión de los saberes o disponer de herramientas, que le permitan abordar procesos creativos que se encuentran vinculados con la necesidad de hacer públicos contenidos tan variados como la difusión científica, cultural, social, la comprensión de datos estadísticos o las acciones de organizaciones no gubernamentales, en publicaciones atractivas y funcionales.

Que el profesional ingrese a una especialidad, le ayuda a profundizar dentro de las posibilidades intrínsecas del diseño editorial, su articulación dentro de la Facultad

como parte de la comunicación considerando un enfoque multicultural y tener las capacidades que le permitan contribuir al aumento de la oferta, calidad y variedad de productos en el ramo editorial a nivel nacional, de acuerdo con la información publicada anualmente por la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana¹ (CANIEM), sobre las estadísticas correspondientes a la producción y comercialización de productos del ramo.

Adicionalmente, estas necesidades se evidencian en los estudios de consumo cultural elaborados por el INBA donde se demuestra un bajo consumo de publicaciones en general, además de las estadísticas referidas en el apartado de Fundamentación de éste documento en que el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática (INEGI), a través del sitio Web de la CANIEM² presenta cifras en donde se puede medir claramente la falta de cultura de consumo editorial de alta calidad o con un perfil de difusión del conocimiento.

Lo anterior referido a que muchas de éstas carecen de calidad tanto en su diseño formal como en su contenido textual, por lo que se presenta un reto importante para que se generen planes de estudio novedosos e innovadores referentes al diseño editorial para medios impresos y digitales que permitan difundir el conocimiento producido en nuestro país y específicamente en nuestro estado, Morelos, y que coadyuven a elevar el nivel crítico y contribuyan a procesos sociales para que sean beneficiados diversos grupos poblacionales, entre los que se encuentren grupos en riesgo a los que ayude a generar condiciones de vida mejores. En la EDE consideramos que el especialista en nuestra área debe contribuir a la articulación en la cultura visual que enriquezca lo antes referido.

Es importante señalar que el Estado de Morelos es el primer lugar en número de Institutos y Centros de investigación, después de la Ciudad de México, lo que hace pr ofundamente pertinente la existencia de este posgrado, en orden de atender las necesidades de divulgación de las investigaciones que se generan en dichos lugares, a través del diseño de productos editoriales.

Con base en lo anterior y en la escasa oferta de planes de estudio de estas temáticas, se propone la creación de la Especialidad en Diseño Editorial aquí presentada. En ella se articulan los saberes relacionados con la forma, la imagen y los contenidos, que deben considerarse desde el punto de vista de la universidad pública para que generen y promuevan una postura crítica, propositiva y conocimientos éticos.

1. <http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial>

2. <http://www.caniem.com/es/content/estad%C3%ADsticas-de-producci%C3%B3n-y-comercializaci%C3%A3n-revistas>

3. FUNDAMENTACIÓN

La comunicación gráfica y las variables que inciden en su configuración son parte indispensable en los procesos de construcción de la experiencia visual dentro de la sociedad de la información. Es necesario pensar el diseño editorial dentro de éste marco conceptual, donde el profesional necesita adquirir herramientas que desarrollen sus competencias en función de solucionar problemas vinculados a la comunicación visual actual.

El Estado de Morelos es ejemplar en el panorama anteriormente descrito: la aparente democratización que brinda el acceso a tecnologías alternativas para la producción hace necesario el desarrollo de competencias que permitan la transmisión por canales alternativos de proyectos editoriales independientes, microindustrias de impresión o periódicos comunitarios, sean en formato impreso, o digital. Un ejemplo se puede encontrar en la influencia que ejercen los flujos migratorios y los medios de comunicación masiva en las contraculturas juveniles y su expresión gráfica, lo que hace necesario promover que el diseño editorial se realice guiado por la reflexión desarrollada sobre

tres ejes: el problema de la incertidumbre que aparece al enfrentar las posibilidades tecnológicas interpretadas por las particularidades de cada comunidad, sobre las necesidades de expresión y difusión de saberes dentro de una conciencia global, sobre la necesidad de articular soluciones que se dirijan a la promoción del diálogo y la comprensión de los otros, así como incluir la reflexión de temas vinculados al diseño editorial incluyente.

La aproximación al diseño se realiza con una actitud que rebasa las limitaciones que un conocimiento disciplinar impone y hace necesaria la capacidad de plantear estrategias que utilicen diversos soportes en función de soluciones de problemas de comunicación gráfica más integrales. En el caso de la EDE, que con base en nuestros lineamientos curriculares es de corte profesionalizante, las materias están pensadas para que los alumnos adquieran competencias que fortalezcan su quehacer teórico-práctico referente al diseño editorial, pero apuntando a una reflexión crítica que les permita comprender más allá de la disciplina, es finalmente la esencia del diseño.

No basta con la capacidad técnica-tecnológica sino que se requiere también que los profesionales de estas áreas tengan una base académica fundamentada en el reconocimiento de la interculturalidad, la transdisciplina y sobre todo que sea informado y ético, con miras propositivas y de mejora social.

En la FD tenemos una visión intercultural, lo que implica que en ella se imparta el proceso de aprendizaje con base en el reconocimiento de la diversidad. La idea base es generar un contexto crítico de debate en el que los alumnos y docentes de la FD reconozcan “la corresponsabilidad de todos los actores en la construcción de un tejido social que fomente y fortalezca el respeto a la diferencia cultural. [...] encaminado a que los y las estudiantes profundicen en el conocimiento del México Profundo [sic], sus Pueblos Originarios y sus Culturas. Partir de ahí, para pensar en la construcción de la nueva nación que queremos los mexicanos y poder adquirir los conceptos que nos permitan arribar con elementos suficientes para la discusión de la nueva nación. Del necesario cambio del Estado homogéneo al Estado Plural.

Partimos del reconocimiento de la multiculturalidad, para la construcción de un [sic] interculturalidad igualitaria. Pasar del conocimiento del estado del arte de la multiculturalidad para iniciar la construcción de la interculturalidad igualitaria, la construcción y el reconocimiento de una nación para todos”³. Así, la Facultad de Diseño tiene un concepto aplicado de interculturalidad desde el ámbito de los planes y programas de estudio.

Asimismo, la FD procurará que los egresados de la EDE, puedan trascender las barreras disciplinares para generar productos mucho más eficaces y socialmente responsables. Los docentes de la EDE fungen como mediadores del conocimiento, y promotores del diseño, los medios de comunicación y de la imagen, dando la importancia a los procesos de comunicación con la capacidad de expandir el discurso del sentir de la comunidad, para engrandecer el mismo y difundirlo.

Cabe resaltar que la misión y la visión de la FD estipulan que los egresados tengan una estrecha vinculación con la divulgación y la difusión de los saberes tradicionales y conocimientos científicos, todo bien que nuestro estado alberga una extraordinaria

3. México, Nación Multicultural en: <http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/380/11a.pdf?sequence=1>

fuente de conocimientos siendo el que mayor número de centros de investigación e investigadores tiene a nivel nacional. Esa riqueza debe ser explotada y puesta al servicio de la sociedad a través de la difusión y divulgación por medio de productos de diseño editorial. Ciertamente éste también se erige en un campo de inserción laboral de proporciones importantes que cumple a su vez con la necesidad de incidir en beneficio de la sociedad como hemos mencionado antes.

3.1. Fundamentos de política educativa

En el Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018 (PND 2012-2018)⁴, se tienen cinco metas nacionales entre las que se encuentran un México Incluyente y un México con Educación de calidad. Se proyecta una sociedad de derechos, en donde todos tengan acceso a las prerrogativas que otorga la Constitución, entre los que se encuentra la educación de calidad, laica y gratuita.

Dentro de la meta de México con Educación de calidad, se establece que debe garantizarse que los planes y programas de estudio sean pertinentes y contribuyan a que los alumnos puedan avanzar exitosamente en su trayectoria educativa, al tiempo que desarrollen aprendizajes significativos y competencias que les sirvan a lo largo de la vida, así como promover la incorporación de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

También establece que debe garantizarse la inclusión y la equidad en el sistema educativo y ampliar el acceso a la cultura como un medio para la formación integral de los ciudadanos.

Todo lo anterior se relaciona directamente con la propuesta de la Especialidad en Diseño Editorial en dos vertientes: la primera, porque coadyuva a la garantía constitucional de ofrecer educación laica, democrática y de calidad —en Morelos es necesario gestionar oferta educativa en estas áreas del conocimiento ya que hay poca o nula oferta de estudios de posgrado, siendo en universidades privadas con costos elevados para el estudiante— y se amplía la oferta educativa de nivel superior; y la segunda, porque genera nichos importantes de inserción para los egresados de la EDE de la FD en general, a mediano y largo plazo, tanto a nivel estatal como a nivel nacional, ya que la política misma reconoce la importancia del diseño y la comunicación, y aquí incluyendo el diseño como un proceso comunicativo, en sus diferentes vertientes, y la necesidad intrínseca de profesionales éticos y críticos para ejercerla.

Complementando lo anterior, esta propuesta también es acorde al Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018 (PED 2012-2018), sobre la educación superior que tiene como objetivo estratégico incrementar la cobertura de la educación superior con sentido social y de progreso, con una línea de acción específica para ampliar la cobertura de educación superior con la concurrencia de la UAEM. Asimismo, tiene el objetivo de incrementar la calidad y diversidad de la educación superior en Morelos⁵.

Por su parte, el Plan Institucional de Desarrollo Educativo 2012-2018 (PIDE 2012-2018) establece como misión:

4. <http://pnd.gob.mx/>

5. <https://www.uaem.mx/vida-universitaria/identidad-universitaria/pide-2012-2018.pdf>



Formar integralmente ciudadanos a la vez que profesionales libres, críticos y socialmente responsables, capaces de construir conscientemente su propio proyecto de vida; de contribuir a la construcción de la democracia y desenvolverse en un mundo sin fronteras, incierto y paradójico, reconociéndose como miembros del género humano y como parte de la naturaleza; de actuar ética, comunicativa y cooperativamente para contribuir a resolver los problemas y satisfacer las necesidades de los distintos sectores y grupos poblacionales del estado de Morelos y, en general, de la sociedad globalizada en la que están insertos, así como de participar en la producción, recreación y transformación de la cultura; mediante una educación media superior y superior incluyente, con calidad y pertinencia social, comprometida con la sustentabilidad y articulada tanto a las necesidades de sus jóvenes estudiantes como a las exigencias y desafíos relacionados con la generación y aplicación de los conocimientos, la extensión de los servicios y la difusión de la cultura en el mundo contemporáneo. (p. 4) [6]

Asimismo, el PIDE 2012-2018 tiene como visión “En el horizonte de la gestión 2012-2018, la UAEM aspira a posicionarse y consolidarse como (p. 4-5):

- Universidad pública incluyente, laica y democrática, legitimada y prestigiada socialmente en los ámbitos estatal, regional, nacional e internacional por la calidad y pertinencia de la formación humanista y científica que proporciona a sus estudiantes, formación cuyo horizonte y criterio último es la dignidad humana y cuyo fundamento es el esfuerzo ético necesario para la realización de los valores que están en la raíz de la condición humana y que contribuyen a satisfacer las necesidades de libertad, elevación de la conciencia, construcción social responsable y constitución del educando como sujeto.
- Espacio democrático de reflexión e instancia crítica del acontecer social, en diálogo permanente con la sociedad a la que se debe, abierta al intercambio, a la cooperación y al contacto con otras tradiciones de educación superior nacionales e internacionales, sustentada en valores de libertad, justicia, eticidad y solidaridad con todos los sectores de la población, especialmente con aquellos en situación de exclusión social; y comprometida con un proyecto de futuro que responda simultáneamente a las exigencias de la modernización y a una visión del desarrollo nacional acorde con nuestras raíces y nuestros problemas.
- Comunidad académica atenta y proactiva, con liderazgo para responder a las exigencias de formación derivadas del avance de los conocimientos, del desarrollo científico y tecnológico y, en general, del proceso de globalización y su impacto social, económico, cultural y político en los escenarios complejos, inciertos y paradójicos que caracterizan al mundo contemporáneo.
- Espacio de creación simbólica y cultural con una visión holística y multidisciplinaria de la realidad social y educativa, y una cultura de cooperación y trabajo colectivo que propicie la mejora continua de su quehacer institucional, la participación activa de sus actores en la vida universitaria, la construcción de una relación horizontal de comunicación, mutuo aprendizaje, el diálogo e intercambio de saberes con los distintos actores sociales de su entorno, y la utilización, compartida y eficiente de recursos, experiencias, capacidades y proyectos con otras IES, con instituciones de cooperación educativa, científica y tecnológica, y con organismos gubernamentales y no gubernamentales, nacionales e internacionales.

- Institución de educación superior con un modelo de gestión eficiente y eficaz al servicio de sus funciones sustantivas, una infraestructura física y tecnológica moderna, suficiente y funcional, y una cultura de la evaluación comprometida con la mejora continua, la transparencia y la rendición de cuentas a la sociedad.”

Además, en el PIDE 2012-2018 se establece como línea rectora el incremento de matrícula de los planes de estudio, enfatizando los de posgrado, que ya se imparten, y el aumento de nueva oferta educativa con la adición de nuevos planes de estudio, como es el caso de la Especialidad en Diseño Editorial que tiene una prospectiva inicial para el ingreso de grupos pequeños de estudiantes por año y generar las condiciones que permitan un incremento.

Las líneas de acción del sistema educativo de la UAEM indican que “la viabilidad y racionalidad de los programas deberá tener en cuenta sus vínculos con el mundo del trabajo, su flexibilidad curricular, la posibilidad de revalidarse en otras instituciones de educación superior” lo que permite arribar a la flexibilidad y movilidad entre los programas de la Facultad de Diseño con otras afines, así como a nivel interinstitucional. En este sentido, se aborda con especificidad en cada plan de estudios esta viabilidad, y se considerará en los planes que se propongan en dicha unidad académica.

En el PIDE 2012 – 2018, se plantea que la ampliación de la cobertura se sustenta no sólo en el uso de tecnologías que permiten la educación a distancia, sino en modalidades de educación presencial creativas, a través de modalidades flexibles de enseñanza, de la integración de programas y del uso compartido de recursos.

La Facultad de Diseño en su Especialidad en Diseño Editorial impulsa el desarrollo y utilización de nuevas tecnologías en el sistema educativo para apoyar la inserción de los estudiantes en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida, mediante la virtualización de las materias pertinentes y el uso de tecnologías que permitan realizar trabajos a distancia.

Una pieza importante de la ecuación social la constituye el logro de una educación de calidad. Esta formará el talento necesario para elevar el desarrollo de la persona y a su vez promoverá el crecimiento económico.

Una Especialidad en Diseño Editorial debe necesariamente contemplar los niveles de destrezas, habilidades, conocimientos y técnicas que demanda el mundo laboral, así como de promover el manejo de afectos y emociones, y ser formadora en valores.

En los planteamientos de la FD se han considerado los siguientes escenarios posibles que tienen implicaciones en materia de contenidos y de modalidades relacionadas con el quehacer universitario:

- Un mundo globalizado: un poder mundial multipolar, y la internacionalización de las formas culturales, educativas y sociales.
- Avance de la revolución científica y tecnológica en el campo de nuevos materiales y soportes, aplicados a la creación circundante a los procesos de diseño y comunicación, así como también los avances informáticos y de generación, uso y difusión de la imagen.



- Un nuevo orden económico mundial, impulsado por instituciones multilaterales.
- Una postura ecológicamente responsable.
- Una postura sustentable con el medio ambiente y con la sociedad.

Desde el plano internacional, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura⁶ (UNESCO), a través de su máxima “la educación transforma vidas”, en su sitio Web plantea que “[...] la educación es un derecho humano para todos, a lo largo de toda la vida, y que el acceso a la instrucción debe ir acompañado de la calidad”

En armonía con la UNESCO, la misión y visión de la FD que permea en la EDE, se sincroniza con el punto 4.7 de las metas educativas del desarrollo sostenible de la UNESCO que a la letra dice:

Para 2030, garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas, mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios (UNESCO).

Asimismo, con base en los planteamientos de los puntos 4.4 y 4.5 de las metas educativas del desarrollo sostenible de la UNESCO, que explican la importancia de las habilidades adecuadas para el trabajo decente, dotando a los jóvenes y adultos de competencias técnicas y profesionales para la inserción laboral, y la eliminación de la disparidad de género en la educación, respectivamente, la EDE propone la especialización en una disciplina que atienda necesidades reales a nivel local, nacional e internacional, que da respuesta a la contratación de individuos profesionales, y a la generación de proyectos que fomenten la divulgación de la cultura y las ciencias.

Por tratarse de un PE de la Universidad pública, se armonizan el PIDE y las metas educativas de la UNESCO con base a su planteamiento 4.3 que corresponde al acceso igualitario a la educación técnica, profesional y superior.

3.2. Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural

Según el conteo de población y vivienda 2010 llevado a cabo por el INEGI,[8] el estado de Morelos a esa fecha tenía una población de 1 777 227 habitantes distribuidos en todos sus municipios, siendo Cuernavaca el que mayor población concentró con 365 mil 168 habitantes. Le seguían Jiutepec (municipio conurbano) con 196 mil 953 habitantes y Cuautla con 175 mil 207 habitantes. En la última década, el sector primario concentró a 10% de la población económicamente activa; el sector secundario al 22%; el terciario logró incrementar su participación a cerca del 67% a la economía de la región.[9]

6. <https://es.unesco.org/themes/education>



Cabe señalar que en ese mismo Censo de INEGI (2010), se reporta a nivel estatal, sólo un 10% de la población total como analfabeta, es decir, que no saben leer ni escribir. No obstante lo anterior, y de acuerdo a los resultados preliminares de la Encuesta Nacional de Lectura y Escritura (ENLE) de 2015, realizada por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), a través de la Dirección General de Publicaciones y el Observatorio de la Lectura y la Secretaría de Educación Pública (SEP), informó que ver la televisión es la principal actividad recreativa de la población, ya que más de la mitad de la población reportó esta práctica como una forma de entretenimiento. Leer fue mencionado por un 21%, siendo la quinta actividad más citada, por debajo de reuniones con amigos o familiares y de la práctica de algún deporte, mientras que casi un 6% de los encuestados dijeron leer revistas u otros materiales de lectura.[10]

Los servicios de comunicación, diseño, culturales y de turismo se encuentran comprendidos en el sector terciario, así pues las actividades económicas resultantes de los ámbitos creativos se consideran dentro de ese sector, por lo que es pertinente considerar estas, como áreas de oportunidad para la inserción laboral para Especialistas en Diseño Editorial.

Desde los estudios y estadísticas⁷ de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana (CANIEM), correspondientes a la Producción y Comercialización de libros en México del sector editorial privado, existe un aumento importante en la producción de libros, siendo el mayor incremento hacia los libros de texto gratuitos de secundaria, el Programa Nacional de Bibliotecas y el Programa Nacional de Inglés; lo que vuelve pertinente a la EDE en términos de inserción laboral, y a sus egresados se convierte en factores de cambio social.

De lo anterior, es importante mencionar que de acuerdo a las estadísticas de facturación por orden temático de la misma cámara, la producción de los libros de educación básica corresponden al 39% del total de venta.

3.3. Avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina o disciplinas que participan en la configuración de la profesión

La producción de diseño ha tenido en su parte técnica y tecnológica un avance notorio a raíz de los avances que se presentan en el equipo que se utiliza para su realización, tanto en el hardware como en el software. Básicamente su evolución se fundamenta en el de la fotografía y en el de la electrónica, conjuntándose en épocas recientes (siglo XX) cuando la informática también evoluciona vertiginosamente tal vez debido a la industria bélica que predominaba después de la Segunda Guerra Mundial. En el lugar donde convergen los campos de conocimiento es en la tecnología, por lo que es muy importante enfatizar que la tendencia que recoge la especialidad es el uso de las tecnologías de punta para el diseño. Con base en esto se observa que los sistemas de materialización de los proyectos editoriales han cambiado radicalmente multiplicando las posibilidades de interrelación entre imagen y texto. Sin desplazar las técnicas de producción tradicionales, las tecnologías CAD/CAM⁸ modifican los procesos de creación, impresión y distribución de las publicaciones, además de hacer posible el uso de soportes y formatos más variados que libran al papel

7. <http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial>

como soporte tradicional. Las plataformas digitales para la publicación promueven un enfoque sustentable y de interrelación de la producción local-global con una circulación planetaria. Por otro lado está la parte teórica, en la que la tendencia del diseño y la comunicación visual recoge las inquietudes posmodernas y post-estructuralista dejando salir a flote las voces de las comunidades, mostrando la diversidad de pensamientos y de culturas. Es con base en esto que la EDE, recoge las teorías de pensamiento complejo y de posmodernidad en conjunto con una serie de estrategias que permiten que el estudiante genere sus propias metodologías para la creación y la realización proyectos editoriales.

En cuanto a los medios tradicionales, la EDE se caracteriza por el avance que se tiene a nivel teórico-crítico. Las nuevas concepciones de los procesos de comunicación se impregnan de visualidades novedosas, además de redacciones con tendencias interculturales y transdisciplinarias que muestran una nueva postura.

El aporte que se realiza con la propuesta de la EDE radica en la postura del diseñador-comunicador que tiene la capacidad de desenvolverse más allá del manejo de datos escritos, recurriendo al uso de una gran variedad de tipos de datos de diferentes morfologías desplazando estructuras narrativas fortalecidas en la cibercultura hacia otros espacios de producción cultural. Como anteriormente se especificó, la reciente formación de la FD se suma a una postura teórico-crítica desde la mística de la universidad pública y en particular desde la UAEM, y bajo la óptica del PIDE 2012-2018 que plantea una fuerte responsabilidad social con criterios de interculturalidad, inclusión y calidad.

El profesional vinculado a la industria editorial debe contar con las competencias que le permitan enfrentar este panorama complejo y mutable, al disponer de una visión que integre las nuevas variables y posibilidades como reto en el diseño de una publicación.

3.4. Mercado de trabajo

Como en el anterior apartado se especificó, en la última década, el sector primario concentró a 10% de la población económicamente activa; el sector secundario al 22%; y el terciario logró incrementar su participación a cerca del 67% en la economía de la región. [12] Los servicios de comunicación, de diseño y culturales se encuentran comprendidos en el sector terciario, así las actividades económicas resultantes de los ámbitos creativos y editoriales, entre los que se encuentran las publicaciones, se consideran dentro de ese sector.

De lo anterior, y como se ha mencionado anteriormente, tomando en cuenta los estudios y estadísticas⁸ de la CANIEM, correspondientes a la Producción y Comercialización de libros en México del sector editorial privado, existe un aumento importante en la producción de libros, siendo el mayor incremento hacia los libros de texto gratuitos de secundaria, el Programa Nacional de Bibliotecas y el Programa Nacional de Inglés; lo que vuelve pertinente a la EDE en términos de inserción laboral y a los egresados se convierte en factores de cambio social.

8. <http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial>



De lo anterior, es importante mencionar que de acuerdo a las estadísticas de facturación por orden temático de la misma cámara, la producción de los libros de educación básica corresponden al 39% del total de venta, ubicando a la industria editorial formal en México, como una extraordinaria oportunidad de inserción laboral para el egresado de la EDE.

Los egresados de la EDE, se lograrán insertar en la vida económicamente productiva por diversos medios como puede ser: la contratación por un despacho, por un medio de diseño y comunicación establecido o la gestión propia de un medio de diseño y comunicación, una agencia de publicidad o una empresa de diseño, o también un centro de investigación o el ámbito académico con publicaciones didácticas, y de extensión y difusión de la cultura. Una de las ventajas que tienen los egresados de esta especialidad es que estarán formados para ser parte de un equipo de trabajo ya establecido o que pueden generar sus propias empresas y a su vez generar empleos para el estado de Morelos o para el lugar donde radiquen. Su preparación profesional les permitirá insertarse en cualquier estado del país e incluso a nivel internacional.

En este contexto la oferta cultural del estado ha tenido un impulso de propuestas contemporáneas, sin dejar de lado la tradición que caracteriza a la región, y además se han gestado empresas y despachos que requieren de profesionales del diseño, así como medios de comunicación alternativos como respuesta a la necesidad que tienen los diversos sectores sociales de comunicar su diario acontecer. Asimismo, en Morelos se encuentra una considerable suma de centros de investigación y de investigadores, los que requieren de profesionales del diseño y la comunicación para poder difundir y divulgar los resultados de sus trabajos académicos, lo que necesariamente se reflejará en beneficio social.

El egresado de la EDE podrá insertarse en diversos campos del sector terciario con base en la preparación, tanto teórica como tecnológica que el programa ofrece. La dinámica del sector referente a las publicaciones permite profesionales emprendedores que se desarrollen y generen empresas especializadas en las mismas.

Ejemplos de empresas en las que el egresado de la EDE puede insertarse son: prensa, editoriales en el área de diseño y formación, revistas impresas y digitales, publicaciones digitales, editoriales en línea, agencias de publicidad, despachos de diseño, medios de comunicación alternativos y masivos, centros de investigación en donde se requiera difusión mediante publicaciones de las investigaciones que se llevan a cabo y los resultados de las mismas, con académicos que requieran publicar sus trabajos, escuelas que necesiten materiales didácticos relacionados a las publicaciones, sectores gubernamentales como parte de la extensión y difusión cultural, y empresas autogestivas. Podemos mencionar como ejemplo de productos que podrán generar los egresados de la EDE los libros digitales, libros impresos, ilustraciones con propósitos digitales, publicaciones de difusión, libros infantiles, libros con diseño háptico, y publicaciones con diseño inclusivo, consolidándose como diseñador editorial, diseñador de libros, de revistas, periódicos, como diseñador editorial para medios digitales, diseñador en departamentos editoriales, director de arte editorial, diseñador independiente en medios impresos y digitales, diseñador de proyectos de material impreso variado, diseñador de cubiertas de libros, diseñador en estudios de diseño gráfico, así como en agencias de publicidad, comunicación y en institutos.



3.5. Datos de oferta y demanda educativa

Demanda educativa

La UAEM se ha vuelto un referente en programas de calidad sustentados por investigadores con reconocimiento a sus trayectorias y con acreditaciones externas como el perfil deseable que otorga la SEP. En el caso de la Facultad de Diseño los planes de estudio están sustentados por profesionales que tienen interés en la formación de cuadros para mejora continua de los ámbitos laborales y de la comunicación visual en general en México.

Los datos que reporta la ANUIES, en los Anuarios Estadísticos de Educación Superior⁹, sobre el número de estudiantes de nivel licenciatura en modalidad escolarizada, de educación pública en el país de todas las disciplinas es de 2 millones, 288 mil 191; mientras que los estudiantes de universidades privadas corresponde a 969 mil 824, de los cuales aproximadamente un 2% están estudiando carreras afines y pueden considerarse como potenciales candidatos.

En el censo de población y vivienda realizado por INEGI en 2010, se informa que en Morelos existe una población total de 1 millón 777 mil 227 habitantes, de los cuales 214, 586 personas cuentan con grado académico de licenciatura y son potenciales aspirantes a estudios posgrado.

La cercanía con los estados de Puebla, Tlaxcala, Guerrero, Distrito Federal y Estado de México, propician que los egresados de licenciatura busquen en Morelos oportunidades de estudios de posgrado.

De esta manera las cifras que INEGI revela en el censo de población y vivienda 2010 que en Puebla el 14.6% de 3 millones 924 mil 146 habitantes que representan el total de la población mayor de 15 años, puede acceder al Posgrado en EDE.

En Tlaxcala, el 15.1% de 806 mil 459 personas tiene un nivel educativo Superior. En el Estado de México el 16.3% de 10 millones 635 mil 400 personas tiene un nivel educativo Superior, que se convierte de manera natural en el mercado potencial de la Especialidad en Diseño Editorial.

Además, datos de INEGI muestran que en el Distrito Federal, el 27.8% de 6 millones 715 mil 516 personas son mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior. En Guerrero el 11.7% de 2 millones 244 mil 576 personas son mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior, mientras que en Hidalgo el 12.9% de 1 millón 854 mil 450 personas mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior.

Así bien, la FD cuenta con un ingreso promedio de 110 estudiantes por ciclo escolar a la Licenciatura en Diseño, de los cuales, cerca del 50% optan por el área disciplinar en Gráfico, y de los cuales el 77.9% presenta un fuerte interés por especializarse en diseño editorial.

9. <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>



De lo anterior, se sabe que existen más de 15 universidades en el estado de Morelos que ofertan la licenciatura en Diseño Gráfico y que cuentan con un egreso anual aproximado 100 estudiantes entre todas las IES, sin tomar en cuenta a la FD de la UAEM.

Del mismo modo, y con base en el portal de estadísticas¹⁰ de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), se cuenta con un ingreso histórico de la Facultad de Artes y Diseño (FAD), a la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual de un promedio entre 528 estudiantes en el año 2000 hasta 496 en 2017.

Tomando en cuenta a aquellos estudiantes que optaron por el área de profundización en Edición Gráfica, que corresponde a las competencias necesarias para el ingreso a la EDE, así como la proximidad entre la Ciudad de México y Cuernavaca, es evidente que este posgrado se convierte en una alternativa viable para la especialización de egresados de la UNAM.

Asimismo, tomando en cuenta el egreso de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Xochimilco, con base en el Anuario Estadístico 2017¹¹, se cuenta con un cohorte generacional de 609 estudiantes que culminaron sus estudios en el área, que de igual forma, debido a la cercanía del plantel con la Facultad de Diseño de la UAEM, la EDE se vuelve una alternativa interesante para la profundización en la disciplina.

Asimismo, con base en el instrumento diseñado para la contratación de egresados de este PE, la mayoría de las empresas encuestadas solicitaron la posibilidad de ingresar a personal ya contratado para su especialización.

Oferta Educativa

De acuerdo con la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE)¹², existen en todo el país siete posgrados en Diseño Editorial, de los cuales cinco son a nivel Maestría y dos a nivel Especialidad, lo cual demuestra una carencia en la oferta educativa de la disciplina, y un gran interés por parte de los egresados de las diferentes universidades de la Licenciatura en Diseño Gráfico para la especialización en el área.

De forma particular, la Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA) ofrece su programa en el centro de la Ciudad de México, lo cual no favorece a los aspirantes provenientes de Estados de Guerrero, Oaxaca, Puebla entre otros; así como a los diseñadores gráficos del sur de la ciudad. Asimismo, la matrícula que aceptan cada ciclo escolar es limitada, reduciendo así las posibilidades de ingreso, lo que lleva a la EDE de la FD a convertirse en una alternativa para su especialización.

Por otra parte, la Especialidad en Diseño Editorial y Publicitario de la Universidad de Monterrey, se convierte en una opción para un sector geográfico reducido del país.

De lo anterior, en el estado de Morelos la EDE ofrece a los diseñadores la posibilidad

10. http://www.estadistica.unam.mx/reportesinstitucionales/reporte_pobxcarrera.php?cve_dsp=002&anio_sel=

11. http://www.transparencia.uam.mx/inforganos/anuarios/anuario2017/anuario_estadistico2017.pdf

12. https://encuadre.org/posgrados_encuadre/

de realizar estudios de especialización en el campo del Diseño Editorial en corto tiempo e ingresar al mercado laboral, mejor preparados.

Con la expectativa de poder ingresar el presente PE al Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional para la Ciencia y Tecnología (CONACYT), se tiene contemplado el primer ingreso para agosto de 2019, con una demanda de aspirantes de por lo menos 20 solicitudes, y a través de un riguroso proceso de selección, ingresen a la primera generación un aproximado de 8 estudiantes, egresados de IES estatales, nacionales e incluso internacionales.

3.6 Análisis comparativo con otros planes de estudio

Una novedad que ofrece este plan de estudios es el enfoque transdisciplinar e intercultural. Partiendo de ese supuesto, en esta especialidad se desarrollan competencias en diseño editorial que se considera lo concerniente a la difusión y divulgación de saberes y de ciencias, a continuación se presenta la Tabla 1. que corresponde a un resumen de la oferta nacional que puede considerarse similar:

Tabla 1. Cuadro comparativo con otros Planes de Estudio

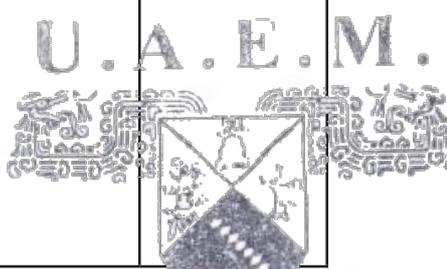
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	Objetivo general	Modalidad y duración	Perfil de Ingreso	Reconocimiento de la institución o del PE por asociación / acreditadora	Institución pública o privada
Especialidad en Diseño Editorial Escuela de Diseño EDINBA Ciudad de México	Formar expertos en el diseño de publicaciones, lo que comprenderá la planeación, ejecución y evaluación de proyectos editoriales, a partir de procedimientos analíticos, críticos, puntuales y ordenados, con dominio de los aspectos teóricos y prácticos que intervienen en el proceso de producción editorial.	Modalidad presencial • Duración: 2 semestres	La Especialidad está dirigida preferentemente a personas con experiencia en diseño gráfico y / o editorial.	ENCUADRE	Institución Pública
Especialidad en Diseño Editorial Universidad Gestalt del Diseño Xalapa, Veracruz, México	Capacitar a profesionales con un alto sentido de responsabilidad y comprometidos con la sociedad, capaces de planear, proyectar, implementar, administrar y supervisar el diseño y realización de trabajos originales para impresión con características de coherencia formal, eficiencia y eficacia, con la aplicación de tecnología de los materiales y de la reproducción.	Modalidad presencial • Duración: 4 trimestres	El aspirante a ingresar en la Especialidad en Diseño Editorial, requiere como antecedente académico haber realizado estudios de licenciatura en áreas afines al Diseño y Humanidades.		Institución Privada

Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio

Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	Objetivo general	Modalidad y duración	Perfil de Ingreso	Reconocimiento de la institución o del PE por asociación / acreditadora	Institución pública o privada
Especialidad en Diseño Editorial Universidad de La Salle Bajío	Formar especialistas capaces de evaluar y generar productos de comunicación impresa y electrónica, diseñados bajo los criterios teóricos-metodológicos que comuniquen apropiadamente la identidad de una publicación.	Modalidad presencial • Duración: 3 cuatrimestres	Dirigido a: Egresados de las Licenciaturas en Diseño Gráfico, Mercadotecnia y Comunicación. Estar titulado del nivel profesional.	FIMPES	Institución Privada
Especialidad en Diseño Editorial y Publicitario UDEM Universidad de Monterrey	Fortalecer la formación de profesionales de las áreas de mercadotecnia, diseño y comunicación que, a través del conocimiento y análisis del diseño editorial de los aspectos tecnológicos de producción y pre prensa, trasladen las estrategias de diseño a los medios impresos y participen en la generación de acciones innovadoras que sean incorporadas en su práctica profesional.	Modalidad presencial • Duración: 3 cuatrimestres	Creativo Innovador y visionario Capacidad de síntesis y comunicación de la información Juicio y sentido común Interés en la utilización de herramientas computacionales. Sensibilidad a los aspectos formales y estructurales del entorno Interés para actuar como modelador de procesos comunicativos. Actitud positiva hacia el cambio Persona comprometida con la sociedad.	ENCUADRE	Institución privada

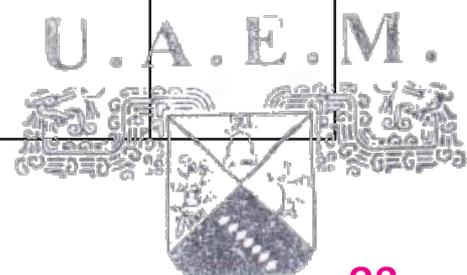


Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio

Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	Objetivo general	Modalidad y duración	Perfil de Ingreso	Reconocimiento de la institución o del PE por asociación / acreditadora	Institución pública o privada
Master en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales (Reconocimiento por equivalencia con la SEP a nivel especialidad) Escuela Superior de Diseño de Barcelona, España	Programa que proporciona los conocimientos históricos, teóricos y prácticos para la correcta comprensión del proyecto editorial, desde su elección y desarrollo de los contenidos, hasta su producción.	Modalidad Online A distancia • Duración 12 meses	Dirigido a: Graduados superiores en Diseño, Licenciados en Comunicación y Publicidad, Licenciados en Bellas Artes, Licenciados en Periodismo, Licenciados en Publicidad y Relaciones Públicas, Licenciados en Comunicación Audiovisual.		Institución Privada
Master en Diseño Editorial (Reconocimiento por equivalencia con la SEP a nivel especialidad) ELISAVA Escuela Universitaria de Diseño e Ingeniería de Barcelona, España	Explora diferentes disciplinas del ámbito y experimenta creando proyectos editoriales relacionados con las publicaciones periódicas (revistas, prensa...), publicaciones específicas según el contenido (libros, colecciones...) y entornos editoriales digitales basados en la narrativa de los contenidos.	Modalidad presencial • Duración: un año	Dirigido a: Diseñadores gráficos, tanto profesionales consolidados como nuevos graduados, interesados en adquirir los conocimientos avanzados en las diferentes ramas del diseño editorial.		Institución Privada



Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio					
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	Objetivo general	Modalidad y duración	Perfil de Ingreso	Reconocimiento de la institución o del PE por asociación / acreditadora	Institución pública o privada
Especialización en diseño de publicaciones Universidad de Antioquia	Formar especialistas competentes para enfrentar los desafíos de la industria editorial colombiana, mediante la apropiación de elementos teóricos y prácticos que faciliten un análisis crítico del sector, la cualificación de sus procesos, la aplicación de conocimientos con capacidad analítica y operativa, y una mayor efectividad en su interacción con la sociedad.	Modalidad presencial • Duración: 2 semestres	Dirigido a: Profesionales de cualquier área del conocimiento, con experiencia, interés y/o campo de acción directamente relacionado con los procesos de edición de publicaciones.		Institución Pública

Como puede observarse en la Tabla 1, las especialidades en su propio carácter de disciplinares se enfocan en la profundización de los conocimientos para la ejecución del Diseño Editorial; sin embargo, no abordan temáticas que corresponden a la gestión de la Dirección de Arte Editorial, lo cual se convierte en una distinción innovadora de este PE. Este tipo de competencias novedosas impactan en la maquetación editorial con el fin de generar productos en los que el texto y la imagen a través de la efectiva diagramación, se combinan de forma eficiente para la difusión de los saberes y el fomento a la lectura.

4. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS

La Especialidad en Diseño Editorial es un programa profesionalizante que se cursa en 12 meses, con períodos semestrales, en los cuales se cubre un total de 46 créditos.

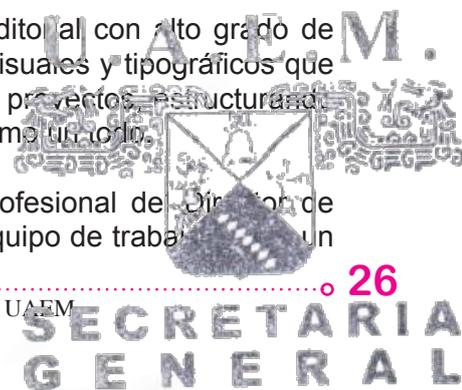
La EDE se enmarca en dos vertientes; la primera se basa en la profundización profesional de la ejecución de la disciplina, donde el estudiante, en el sentido técnico, consigue dominar las herramientas tecnológicas para la formación de los elementos constitutivos de los proyectos editoriales para su reproducción en medios impresos y digitales; parte de este trabajo de aprendizaje, implica el dominio de los aspectos teóricos en términos de la teoría del color para su aplicación de acuerdo con el medio de salida.

Asimismo, aprenderá y llevará a la práctica los aspectos referentes a la preparación de archivos para impresión, tomando en cuenta los factores correspondientes a la reproducción en selección de color y tintas directas, con base en las particularidades del proyecto y los factores económicos intrínsecos del mismo.

Por otro lado, el discente, profundizará en las cualidades de los diferentes tipos de papel, acabados y formas de encuadernación, buscando un estado de equilibrio entre el factor económico y el conceptual del producto editorial.

El estudiante, se convertirá en un ejecutante del diseño editorial con alto grado de profesionalidad a través del alto manejo de los elementos visuales y tipográficos que se desplazan a través de la diagramación de los diferentes proyectos, estructurando conceptos mediante la construcción del proyecto editorial como un todo.

La segunda vertiente del PE, consiste en la formación profesional del Director de Arte Editorial, quien no debe probarse a sí mismo, y a su equipo de trabajo, en un



ejecutante especializado, sino debe mostrar aptitudes y actitudes de liderazgo, así como un dominio del lenguaje visual, de la construcción de narrativas a través de la composición de los elementos y del manejo de las jerarquías.

De lo anterior, el egresado de la EDE, como Director de Arte Editorial, será capaz de gestionar aspectos administrativos en torno a los costos y presupuestos de acuerdo con las necesidades de cada proyecto; asimismo, contará con el know how referente a los requisitos del registro de derechos y la obtención de los códigos referentes del ISBN (International Standard Book Number) y del ISSN (International Standard Serial Number) , para libros y publicaciones periódicas respectivamente.

El PE, está planteado mediante cursos teórico-prácticos presenciales e híbridos, los cuales centrarán el proceso de aprendizaje en el estudiante, posicionando al docente como un mediador del conocimiento, contando con horas prácticas fuera del aula que le permitirán al experimentar, de forma individual y grupal, con los diferentes conocimientos aprendidos, además, contará con asesorías, tanto presenciales como virtuales con los profesores; estas últimas a través de distintas plataformas digitales.

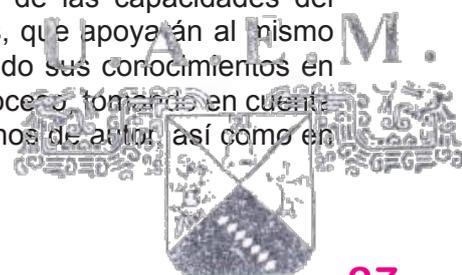
Durante el posgrado, el estudiante contará con asesorías personalizadas con un Director y un Codirector de tesina, previamente definido por el Núcleo Académico Básico (NAB) del posgrado, de acuerdo con el proyecto individual y la LGAC del NAB. Cuya finalidad es conducir a los estudiantes por una trayectoria académica para que adquieran competencias genéricas y específicas ad hoc con la EDE.

Además se toma en cuenta la flexibilidad curricular, la cual está determinada por una asignatura optativa, la posibilidad de adelantar materias del segundo semestre durante el primero, o a través de cursos intensivos intersemestrales; además de la posibilidad de llevar a cabo estancias profesionalizantes en instituciones públicas, privadas y otras IES; es recomendable que con base en el punto 8.1, la trayectoria académica se curse de la siguiente manera:

Durante el primer semestre se cursarán las materias correspondientes al ciclo básico (Historia del diseño editorial, Análisis de la imagen / lenguaje visual, Presupuestos y derechos de autor, Composición tipográfica, Diseño editorial para medios impresos y digitales), así como la Presentación de avance del proyecto terminal 50%, correspondiente al eje formativo denominado proyecto terminal.

Para el segundo semestre, se cursará en el eje formativo, denominado, temático las materias Impresión y acabado, Infografía, Dirección de arte editorial y la asignatura optativa, la cual podrán elegir a partir de un abanico propuesto, el cual se menciona más adelante; asimismo, el estudiante deberá acreditar la Presentación de avance del proyecto terminal correspondiente al 100%.

Es entonces, que el programa se centra en el desarrollo de las capacidades del alumno, mediante la integración de cursos teórico-prácticos, que apoyarán al mismo en la profundización en el área del diseño editorial, aplicando sus conocimientos en proyectos de la disciplina, donde participará a lo largo del proceso, tomando en cuenta aspectos de dirección, gestiones administrativas y de derechos de autor, así como en la ejecución de las propuestas.



El PE se fortalece, no solo en la formación de ejecutantes especializados en el diseño editorial, sino en el desarrollo de competencias especializadas, como se mencionó anteriormente, en la dirección de arte editorial, en el que los alumnos serán capaces de llevar a cabo las gestiones durante la preproducción, producción y postproducción,) para la generación de proyectos editoriales dentro del campo del diseño.

Una vez que el alumno culmine el PE acreditando el total de los créditos, y ante la defensa de su proyecto, demostrará haber adquirido las competencias y conocimientos necesarios, que le permitirán obtener el diploma como Especialista en Diseño Editorial y de esta manera convertirse en un actor indispensable dentro de la industria editorial y del conocimiento.



5. OBJETIVOS CURRICULARES

Los objetivos curriculares están basados en la formación por competencias profesionales, y son lo que el estudiante debe conocer, hacer y ser al egresar de la EDE.

5.1 Objetivo general

Formar especialistas en diseño editorial, mediante la profundización de las bases teóricas, temáticas y conceptuales, enriqueciendo los conocimientos teórico-prácticos para la planeación, estructuración y ejecución de proyectos de diseño editorial.

5.2 Objetivos específicos

Derivado del objetivo general, la Especialidad en Diseño Editorial contempla los objetivos específicos siguientes:

1. Formar profesionales en Diseño Editorial con alto grado de especialización, sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, con capacidad creativa e innovadora para resolver problemas de diseño editorial.
2. Analizar propuestas de diseño editorial con base en aspectos teórico-prácticos.
3. Enriquecer conocimientos y competencias teórico-prácticas para encontrar soluciones de diseño editorial, con base en las necesidades del usuario final, tomando en cuenta las variantes existentes en el área disciplinar.

4. Investigar, analizar y sintetizar información para su representación gráfico-visual.
5. Aprender el uso de las herramientas tecnológicas para proyectos de diseño editorial.
6. Aprender metodologías y procedimientos para proyectos de diseño editorial impreso y digital.
7. Conocer la legislación vigente necesaria para la protección y registro de proyectos editoriales.
8. Planear, estructurar, presupuestar y ejecutar proyectos de diseño editorial, con base en conocimientos teórico-prácticos y tecnológicos.
9. Desarrollar un proyecto terminal práctico (impreso y digital).

5.3 Metas

- Garantizar la formación integral de los estudiantes mediante la asistencia a los seminarios, actividades académicas y tutorías.
- Cumplir con la eficiencia terminal solicitada para la Especialidad en Diseño Editorial como programa de nueva creación.
- Garantizar que el estudiante egrese de la especialidad, con alto sentido de responsabilidad y comprometido con la sociedad, capaz de planear, proyectar, implementar, administrar y supervisar las diferentes etapas (preproducción, producción y postproducción) así como aspectos gráficos y tipográficos de proyectos de diseño editorial.
- Promover la vinculación de los proyectos de los estudiantes con diversas IES públicas y privadas, instituciones de gobierno, institutos y centros de investigación, empresas editoriales, editores independientes, estudios de diseño y agencias de publicidad, entre otros.
- Difundir la convocatoria a nivel estatal, nacional e internacional para la captación de aspirantes a ingreso en la EDE.
- Fortalecer el NAB de la EDE, con especialistas en el área para garantizar el seguimiento y cumplimiento de la formación integral y las trayectorias académicas de los estudiantes.

6. PERFIL DEL ALUMNO

Los perfiles de los aspirantes de la Especialidad en Diseño Editorial son de ingreso y egreso. A continuación se describen:

6.1 Perfil de ingreso

Los aspirantes a ingresar a la Especialidad en Diseño Editorial deberán cubrir el perfil siguiente:

1. Contar con conocimientos del nivel inmediato anterior en las áreas de: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines, con base en el dictamen de la comisión académica del posgrado.
2. Contar con conocimientos básicos de diseño orientados a aspectos creativos.
3. Contar con competencias lectoras y de comprensión en un idioma adicional a la lengua materna y al español.
4. Contar con los conocimientos necesarios en el manejo del software profesional para el diseño editorial; y conocimientos teóricos generales relacionados con la disciplina.
5. Contar con conocimiento y experiencias básicas relativas al diseño editorial. Conocimientos generales de temas sociales, culturales, tecnológicos en el ámbito de la cultura visual. Interés en el ámbito artístico, cultural, político y social. Actitud crítica y participativa. Disposición al trabajo individual y en equipo y, a la discusión de ideas.

6. Contar con habilidad para desarrollar soluciones gráficas en el ámbito del diseño editorial, incluyendo entendimiento de jerarquía y composición.

6.2 Perfil de egreso

El egresado especialista en en Diseño Editorial, será capaz de:

1. Aportar ideas y soluciones en diseño editorial, distinguiéndose por su iniciativa y entendimiento de la composición, de las jerarquías y la funcionalidad de los elementos gráficos y tipográficos constitutivos de la disciplina. Generar proyectos en los sectores públicos y la iniciativa privada, desarrollándose en las áreas del diseño, supervisión y ejecución.
2. Generar ideas y propuestas a necesidades específicas para la preproducción, producción y posproducción de proyectos en diseño editorial para medios impresos y digitales.
3. Contar con las competencias específicas en dirección de arte editorial.

6.3 Competencias Genéricas

Con base en las competencias genéricas establecidas en el Modelo Universitario de la UAEM, el Especialista en Diseño Editorial adquirirá las siguientes competencias tras completar el posgrado:

Generación y aplicación de conocimiento:

1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.
2. Capacidad de crítica y autocrítica.
3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
4. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente.
5. Capacidad creativa.
6. Capacidad para la investigación
7. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
8. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

Sociales:

1. Capacidad de expresión y comunicación.
2. Participación con responsabilidad social.
3. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos.



4. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
5. Capacidad de trabajo en equipo.
6. Habilidades interpersonales.

Aplicables en contexto:

1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa.
2. Habilidad para trabajar de forma autónoma.
3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
4. Capacidad para formular y gestionar proyectos.
5. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
6. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.
7. Capacidad para tomar decisiones.
8. Capacidad para actuar en nuevas situaciones.
9. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Éticas:

1. Compromiso ciudadano.
2. Compromiso con la preservación del medio ambiente.
3. Compromiso con su medio socio-cultural.
4. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad.
5. Compromiso con la calidad.
6. Compromiso ético.

6.4 Competencias Específicas

El Especialista en Diseño Editorial a través de este PE adquiere las siguientes competencias específicas, con base en las competencias marcadas por el Instituto Americano de Artes Gráficas (AIGA), por sus siglas en inglés:

1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción de diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales.

2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales.
3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.
4. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos.
5. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño, para atender las particularidades del receptor.
6. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial, conforme a las consideraciones técnicas propias y necesarias para la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
7. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales a través del liderazgo propio del Director de Arte, para la conformación de proyectos editoriales con unidad de sentido.
8. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales a través de la cooperación interdisciplinaria y multidisciplinaria para atender las necesidades particulares de cada proyecto.
9. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto, mediante el conocimiento de las nuevas tecnologías para reducir el impacto ambiental de los procesos y los materiales en beneficio del proyecto y la sociedad.
10. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias, a través del conocimiento de las características del usuario del proyecto editorial para lograr una comunicación más asertiva.
11. Utiliza las prácticas administrativas con base en el cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto.
12. Realiza los procesos correspondientes al registro de derechos de autor, mediante las gestiones ante INDAUTOR para la protección de las prerrogativas de los autores y del registro de la obra editorial.
13. Lleva a cabo el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción mediante la dirección y gestión de las actividades intrínsecas para lograr un producto editorial con unidad de sentido.

Estas competencias son indispensables para colocarse en el ámbito laboral profesional, las cuales van más allá de la creatividad y el talento como diseñador que son cualidades intrínsecas para un profesional especializado en esta disciplina.



7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

La estructura organizativa del plan de estudios de la Especialidad en Diseño Editorial se compone de tres ejes formativos: básico, temático, y de proyecto terminal.

A través de los ejes se plantean competencias determinadas por el tipo de conocimiento especializado que van a adquirir los estudiantes, que son necesarias en la cronología de aplicación del conocimiento.

Toda la estructura curricular responde al aprendizaje centrado en el estudiante y basado en el desarrollo de competencias, la currícula flexible y el sistema tutorial.

7.1 Flexibilidad curricular

La planeación y desarrollo de un Plan de Estudios flexible centrado en el estudiante, se conforma de ejes de formación en los que se desarrollan habilidades, tal y como se plantea en el Modelo Universitario, que a la letra dice:[14]

A partir de tales principios se han delimitado una serie de características generales que tenderán a influir en el diseño y la construcción del currículo, las cuales se describen a continuación:

- a) Currículo innovador y generador de saberes. [...]
- b) Currículo integrador de la formación universitaria. [...]



- c) Currículo centrado en el sujeto en formación. [...]
- d) Currículo abierto y flexible. [...]
- e) El currículo, favorecedor de la adquisición de competencias. [...]

El PE de la EDE plantea un esquema flexible. Lo anterior permite que el estudiante con el apoyo de su director y codirector de tesis, puedan elegir la trayectoria académica más apropiada. De acuerdo con lo establecido en los “Lineamientos para el diseño y reestructuración curricular en la UAEM”, la Especialidad en Diseño Editorial tiene un curriculum flexible ya que cumple con las siguientes características:

- a) La organización y estructura curricular está concebida bajo ejes formativos y considera la aplicación del sistema de créditos.
- b) No tiene asignaturas seriadas, lo cual evita el rezago del estudiante.
- c) Incorpora nuevas modalidades de enseñanza-aprendizaje que no se dan en el aula, como por ejemplo estancias de profesionales a nivel nacional o internacional.
- d) Introduce en el proceso enseñanza-aprendizaje métodos y tecnologías que tienden a fomentar en el estudiante la integración de conocimientos y la solución de problemas. Éste es el acercamiento que se sigue en casi todas las unidades de aprendizaje, pero sobre todo en los seminarios de proyecto terminal.
- e) Considera un sistema de tutorías, conformado por personal académico de tiempo completo, destinado a guiar y orientar los procesos de formación de los estudiantes.
- f) El diseño del plan está concebido bajo directrices que enfatizan el aprendizaje centrándose en el estudiantes, ubicando al docente como un facilitador y guía.
- g) Incorpora y actualiza constantemente los contenidos curriculares con base en los nuevos conocimientos que surgen en la disciplina, sin la necesidad de reformular el total del plan de estudios.
- h) Incentiva la movilidad académica de estudiantes hacia otras unidades académicas de la UAEM para cursar asignaturas comunes, así como la materia optativa.
- i) Promueve la movilidad académica de estudiantes y docentes con otras instituciones educativas nacionales o extranjeras.
- j) Permite que docentes de otras unidades académicas, pertenecientes a un área de conocimiento ligada con el posgrado, apoyen los procesos de formación brindando asesorías y tutorías a los estudiantes en una acción de carácter transdisciplinario.

U.A.E.M.



Los contenidos de las Unidades de Aprendizaje del PE de la EDE, cuentan con la posibilidad de modificarse o ampliarse de acuerdo con los avances tecnológicos, nuevas teorías disciplinares y las necesidades tanto de los proyectos como del interés del discente; asimismo, el docente será capaz de actualizar e incorporar nuevas temáticas que considere pertinentes a la UA.

Todos los seminarios básicos (primer semestre) son obligatorios para el estudiante, ya que proporcionarán los conocimientos y habilidades básicas para el desarrollo de la trayectoria académica; sin embargo, con base en las sugerencias del Director y Codirector, podrá adelantar asignaturas del eje temático, durante el primer semestre o mediante cursos intensivos intersemestrales.

De lo anterior, y favoreciendo a la flexibilidad curricular del presente PE, se plantea la posibilidad de que el estudiante pueda cubrir asignaturas en la modalidad intensiva, como ya se mencionó en el párrafo anterior, ya sea en el periodo intersemestral de invierno para poder adelantar materias del segundo semestre, o regularizar su trayectoria académica en caso de que sea necesario; asimismo, podrá cursar durante el periodo de verano alguna asignatura con el mismo fin.

En el caso de los cursos intensivos, la calificación del mismo se asentará en actas al término del semestre inmediato siguiente, conforme a los periodos semestrales que marca el presente PE.

Los contenidos del eje básico permitirán al estudiante ubicar aspectos históricos del Diseño Editorial, con la finalidad de contextualizar tanto en los avances tecnológicos como en aspectos estilísticos, además fortalecerá los conocimientos teóricos del discente con base en el incremento de su alfabetidad visual, capacidad de análisis de narrativas visuales y su acervo cultural visual. Por otro lado, el estudiante profundizará en el manejo de los elementos tipográficos y ortotipográficos, y su estructuración en proyectos disciplinares, así como la planeación de dichos proyectos desde su cotización y lo relativo a los derechos de autor.

Para el caso del eje temático, el alumno adquirirá las competencias para liderar equipos de multidisciplinarios para la planeación, proyección, diseño, cuidado y gestión de proyectos editoriales; asimismo, contará con los conocimientos especializados en el diseño de información, todas las asignaturas de este eje, salvo la materia optativa, son cursos comunes.

Se incentiva a los estudiantes a que aprovechen la modalidad de los cursos comunes, para que puedan realizar movilidad en instituciones que ofrecen los mismo seminarios, beneficiando de esta manera la vinculación y la trayectoria académica de los discentes.

Como se verá más adelante, en el apartado 11. Unidades de aprendizaje, se cuenta con la asignatura Optativa en el eje temático, la cual ofrece la posibilidad de profundizar en un área del Diseño Editorial de su interés; la pertinencia de estos cursos, favorecen al estudiante en términos de vinculación y movilidad con otras unidades académicas e incluso a IES, tanto nacionales como internacionales.

Todas las unidades de aprendizaje son de corte teórico-práctico, lo cual ofrece la aplicación de los conocimientos aprendidos en proyectos prácticos, así como

teórico, fomentando la reflexión y fundamentándola mediante la generación de ensayos, investigaciones, así como, evidentemente, en la justificación teórica de su tesina.

Las Unidades de aprendizaje se imparten el 70% de las horas de clase son en modalidad presencial y el 30% a distancia, en modalidad híbrida, sin superar el 40% del tiempo de las mismas en este formato, como establece la normatividad institucional. Las horas destinadas al trabajo a distancia se llevarán mediante trabajo de campo en talleres de impresión, editoriales, periódicos, agencias de publicidad, despachos de diseño, entre otros; y a través de asesorías virtuales por medio de TICs.

Dentro del PE de la EDE está contemplado que los estudiantes realicen una estancia profesional, donde puedan llevar a cabo prácticas profesionales vinculatorias con el área disciplinar, mediante la aplicación de los conocimientos aprendidos en proyectos editoriales. Dicha estancia podrá llevarse a cabo en diferentes UA de la UAEM, así como otras IES, centros de investigación, dependencias gubernamentales y empresas privadas, lo cual favorecerá en aspectos de vinculación y movilidad.

Con referencia a la multimodalidad, se toma en cuenta que en las horas prácticas los estudiantes llevan a cabo actividades fuera del aula, ya sea mediante trabajo individual o cooperativo, y de manera práctica o mediante el uso de una plataforma virtual que favorezca a las necesidades de la EDE y del discente; esto, fortalecerá ampliamente al estudiante en su autonomía, autorregulación y formación, responsabilizándolo de su trayectoria académica.

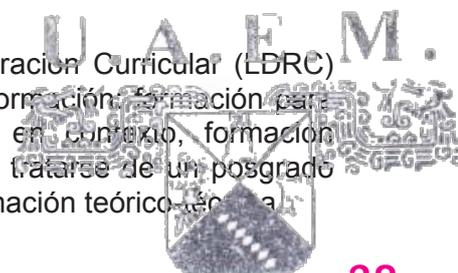
7.2 Ciclos de Formación

Tomando como base el MU (2010) en el posgrado, los ciclos formativos corresponden al enfoque del programa, por lo que, para la EDE, el eje formativo básico y eje temático corresponden al ciclo básico. El eje de proyecto terminal en donde el estudiante realiza un proyecto terminal, puede desarrollarse a través de la estancia profesional que corresponde al ciclo profesional, como se indica en el siguiente cuadro:

Tabla 2. Ciclos de formación		
Ciclos de formación	Ejes generales de la formación	Número de seminarios
Básico	Básico	5
	Temático	4
Profesional	Proyecto terminal	2 Presentaciones de avance del proyecto terminal 1 estancia profesional

7.3 Ejes generales de la formación

De acuerdo con los Lineamientos de Diseño y Reestructuración Curricular (LDRC) de la UAEM, la cual plantea cuatro ejes de generales de formación: formación para la generación y aplicación del conocimiento, formación en contexto, formación teórico-técnica y formación para el desarrollo humano. Por tratarse de un posgrado profesionalizante, la EDE de la FD se ubica en el eje de formación teórico-técnica.



7.3.1 Formación teórico-técnica

Este eje se centra en la relación entre el saber conocer y saber hacer, como los LDRC de la UAEM dicen a la letra:

Este eje [...] se construye a partir de la delimitación de los campos o áreas de conocimiento disciplinares, interdisciplinares y multidisciplinarios. En este eje se especifican los saberes teóricos y técnicos a partir de los cuales se desarrollarán y desagregarán las competencias y los contenidos de la unidades de aprendizaje del programa educativo.

Como se ha explicado en apartados anteriores, existe una necesidad bastante amplia en torno a profesionales especializados en el diseño editorial, toda vez que existen tanto empresas privadas, instituciones públicas, investigadores que requieren de servicios en esta área de la disciplina.

Es por lo anterior, que el egresado de la EDE será capaz de aportar ideas y soluciones en diseño editorial, distinguiéndose por su iniciativa y entendimiento de la composición, de las jerarquías y la funcionalidad de los elementos gráficos y tipográficos constitutivos de la disciplina. Generar proyectos en los sectores públicos y la iniciativa privada, desarrollándose en las áreas del diseño, supervisión y ejecución.

Podrá generar ideas y propuestas a necesidades específicas para la reproducción, producción y posproducción de proyectos en diseño editorial para medios impresos y digitales. Asimismo, contará con las competencias específicas en dirección de arte editorial.

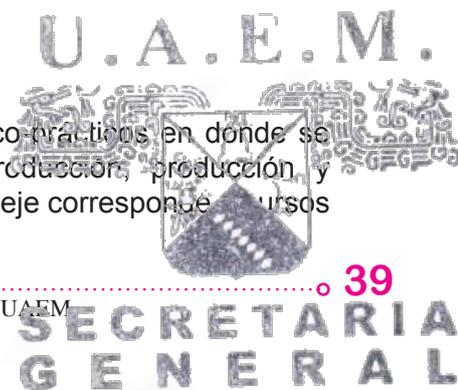
Es entonces, que la conjunción del conocimiento teórico-práctico para su aplicación en soluciones de comunicación gráfica en productos editoriales consolidarán a los especialistas en diseño editorial como piezas indispensables en la industria editorial y en la divulgación del conocimiento. Con la finalidad de conseguir lo anterior, el PE de la EDE organiza el mapa curricular en tres ejes generales de la formación: básico, temático y de proyecto terminal. A través de cada uno de ellos se desarrollan los contenidos de forma que va de lo general a lo particular y que van profundizando los conocimientos y el aprendizaje del estudiante.

7.3.1.1 Eje Básico

El eje básico se desarrolla a través de seminarios teórico-prácticos en donde se profundizan las competencias conceptuales, administrativas básicas y de diseño editorial que permiten llevar a cabo la planeación y toma de decisiones sobre las particularidades del lenguaje visual, con base en el contexto del usuario final del proyecto editorial.

7.3.1.2 Eje temático

El eje temático se desarrolla a través de seminarios teórico-prácticos en donde se consolidan las competencias especializadas en la reproducción, producción y posproducción de proyectos editoriales; las materias de este eje corresponden a cursos comunes, salvo la asignatura optativa.



7.3.1.3 Eje de proyecto terminal

El eje de Proyecto terminal se desarrolla a través de la tutoría individualizada con el director y codirector de tesis donde se realiza un proyecto terminal que articula lo visual y el contenido mediante la fundamentación teórico-práctica. El estudiante deberá presentarse ante los miembros del comité tutorial (director y codirector) al final de cada semestre para exponer los avances correspondientes de su tesina y producto editorial.

7.4 Tutorías

Desde el ingreso a la EDE las tutorías serán de tipo individual-profesional para las cuales se asignará un director y un codirector a cada estudiante. Esta asignación la realizará el NAB tomando en cuenta la coherencia entre, el campo de conocimiento del proyecto a desarrollar por el estudiante y la LGAC que desarrolla el director y el codirector, estos dos últimos y un miembro del NAB constituyen al Comité Tutorial. La función de dicho Comité es acompañar al estudiante durante el desarrollo de su formación y su proyecto terminal.

Los Comités tutorales tendrán la obligación de dar seguimiento al estudiante para coadyuvar en la eficiencia terminal, y asegurar que se cumplan los plazos establecidos en este plan de estudios para la conclusión del proyecto terminal y la obtención del diploma.

De tal manera que el Comité Tutorial será la autoridad máxima a la que el estudiante deberá responder académicamente en todo lo relacionado a su trabajo de tesina. Las funciones del Comité tutorial incluyen:

- a. Apoyar y asesorar al estudiante en la elaboración de su trabajo de tesina.
- b. Calificar el desempeño académico referente al trabajo de tesina del estudiante durante el periodo correspondiente, en escala de 0 a 10. Siendo la calificación mínima aprobatoria 8.0 en todos los casos.
- c. Reunirse con el estudiante, de forma oficial, en los periodos asignados para la realización de evaluaciones tutorales.
- d. El Comité Tutorial podrá recomendar cursos remediales en caso que se considere necesario.
- e. Recibir con 10 días de antelación a la fecha de la presentación de avance del proyecto terminal y devolverlo con comentarios en tiempo y forma para que el estudiante atienda las observaciones correspondientes.
- f. Otorgar el visto bueno al trabajo cuando este se encuentre debidamente terminado para que el estudiante proceda a la impresión de la tesina y la presentación pública y defensa del proyecto para que, en caso de ser aprobatoria, obtenga el diploma como Especialista en Diseño Editorial.
- g. Además de las señaladas por el RGEP.

Las responsabilidades del estudiante incluyen:

- a. Coordinar las fechas y horarios para la revisión de los avances del proyecto con el director y codirector.
- b. Entregar un documento escrito con los avances del proyecto de tesina a los miembros del Comité Tutorial, diez días antes de la fecha concertada para la evaluación. El documento deberá estar avalado por el Director de tesina.
- c. Presentar en forma oral los avances correspondientes a la Presentación de avance del proyecto terminal 50% o 100%, según sea el caso, en las fechas programadas por la comisión académica del posgrado.
- d. Discutir permanentemente el trabajo académico con el director y codirector, tanto en forma colegiada como individual.
- e. Para cualquier cambio en las fechas programadas para la presentación de la evaluación tutorial, el estudiante deberá presentar una justificación por escrito dirigida a la Comisión de Seguimiento Académico, con el visto bueno del Director y Codirector de tesina.
- f. En casos de incumplimiento, se aplicará lo previsto en el RGEP.

La composición de los Comités puede cambiar si hay causas que así lo requieran.

En caso de que un estudiante pida cambio del director o del codirector; para ello, el discente debe presentar por escrito una solicitud argumentada, la cual será evaluada por los miembros de la Comisión Académica y avalada, en su caso, por el Consejo Interno de Posgrado de la Facultad de Diseño. El estudiante sólo podrá presentar solicitudes de cambio de director o codirector durante las cuatro primeras semanas del semestre lectivo, pasando éstas el cambio se aplaza un semestre, previa autorización de la Comisión Académica y la calificación será otorgada por el Comité Tutorial asignado oficial. Los casos no previstos serán resueltos por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño tras previo análisis de la Comisión Académica del posgrado y del Consejo Interno del Posgrado.

Al término de cada seminario de Proyecto terminal, y luego de que el director y el codirector consideren que los objetivos se han cumplido, el estudiante presentará sus avances ante el Comité Tutorial, quienes deberán asignar una calificación numérica en las actas de evaluación, misma que debe ser consensuada al término de la evaluación. Los criterios a seguir durante la evaluación tutorial serán los siguientes:

- a. Resultados en el trabajo.
- b. Presentación oral, manejo de la información, análisis de los resultados y capacidad crítica.
- c. Presentación del informe escrito actualizado especificando los logros obtenidos en el semestre correspondiente.



El estudiante debe avanzar en su proyecto terminal en un 50% el primer semestre y en un 100% el segundo. El director es quien asienta la calificación final del Seminario de Proyecto terminal, que resultará del promedio de las calificaciones de emitidas por el comité tutorial.

Asimismo, cabe mencionar que las tutorías individuales podrán ser virtuales ya sea con las herramientas de una plataforma virtual que favorezca las necesidades del PE o con aquellas que considere el Programa de Acción Tutorial (PAT) de la Facultad de Diseño.

7.5 Línea de Generación y/o Aplicación del Conocimiento (LGAC)

La Especialidad en el Diseño Editorial tiene como LGAC.

- Diseño y dirección de arte editorial para medios impresos y digitales

Se refiere en primer término a la profundización en las competencias profesionales para la generación de proyectos editoriales a partir del conocimiento especializado en el manejo de estructuras jerárquicas y su composición con el dominio de elementos tipográficos y visuales.

Asimismo, aborda los procedimientos y gestiones a lo largo del proceso de diseño desde el plano de la dirección de arte, con base en la toma de decisiones a partir del concepto del proyecto y el medio para la publicación.

7.6 Vinculación

La Especialidad en Diseño Editorial, tiene varias estrategias de vinculación con el entorno, entre las que se encuentran las estancias académicas, la movilidad estudiantil y las estancias profesionales. Los propósitos de las vinculaciones académicas y sociales son insertar a los estudiantes en la vida académica y cultural concreta según la región, así como proveerles de oportunidades para formarse en espacios alternos, al tiempo que ejercen las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos en el transcurso de sus estudios de la EDE. También se entiende como vinculación la movilidad tanto académica como estudiantil, misma que se establece desde un inicio al estar vinculado con pares académicos en otras IES nacionales e internacionales.

Dentro del diseño de la EDE y de las estrategias de desarrollo, se han contemplado mecanismos para que los estudiantes puedan cursar créditos en instituciones nacionales e internacionales, para ello, se propone hacer uso de los convenios con que cuenta la UAEM, así como de las convocatorias de becas de movilidad que promueve la Dirección de Desarrollo Académico (DICOA).

Por su parte, la Facultad de Diseño está generando convenios de movilidad estudiantil y docente, intercambio cultural, y organización conjunta con universidades públicas y entidades privadas tales como el Instituto de Diseño de Cuba, la Universidad de Barcelona, la Universidad Nacional Autónoma de México, la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.



Así como, con grupos editoriales, de iniciativa privada, como Editorial Porrúa, Editorial Amaquemecan, Sodio Comunicación, Astrolabio Editorial Artesanal y gubernamentales como el Consejo Editorial Mexiquense del gobierno del Estado de México; y con el Museo de Amatlán de Quetzalcóatl del municipio de Tepoztlán, con quienes se está gestionando la firma de convenios con la Facultad de Diseño, para que realicen sus estancias profesionales los estudiantes de la EDE.

El proceso para que se lleven a cabo actividades de vinculación debe estar regido por la normativa institucional vigente cuando así lo requiera, en caso necesario debe ponerse a consideración del Consejo Técnico.

A continuación se describen las actividades de vinculación, quedando a criterio de la Comisión Académica de la EDE y de las instancias colegiadas pertinentes que se propongan nuevas actividades según el avance de la ciencia, la tecnología y la disciplina:

- Estancia académica.- esta actividad debe estar aprobada por el Consejo Técnico de la Facultad con duración mínima de un mes y máxima de tres meses. El alumno debe ir a IES nacionales o internacionales a realizar actividades afines a su formación y presentar un informe final a su regreso.
- Movilidad estudiantil.- los estudiantes realizan movilidad estudiantil a otras IES que cuenten con PEP de calidad en el área de la disciplina, siempre y cuando cumplan con los trámites y requisitos que estipula la UAEM y que vaya a cursar unidades académicas de nivel especialidad y equivalentes a las que corresponden al mapa curricular del PE de la EDE, a criterio del Consejo Técnico. También se plantea como posibilidad de interacción con otros PEP institucionales permitiendo de esta manera la movilidad desde o hacia otros planes de estudio, durante el Eje Temático.
- Extensión universitaria.- estas actividades profesionales corresponden a aquellas que permiten la colaboración y el aporte en beneficio de la sociedad en general para difusión y divulgación de los saberes y el conocimiento científico, así como la realización de actividades con comunidades o en beneficio de las mismas. Aquí se incluyen actividades editoriales, documentales y de web que coadyuvan a generar condiciones para una mejora en la calidad de vida de la sociedad.

De esta forma las vinculaciones se convierten en una manera de coadyuvar y desarrollar asertivamente las habilidades y capacidades planteadas en el apartado 6.2 Perfil de Egreso. Así como las competencias genéricas y específicas antes mencionadas (apartado 6.3 y 6.4).

7.7 Asignación del Sistema de Créditos

La asignación de los créditos de la Especialidad en Diseño Editorial, con base en los Lineamientos para el diseño y reestructuración curricular en la UAEM, aprobado por el H. Consejo Universitario el 06 de abril de 2017, documento fundamentado a su vez por los acuerdos y declaraciones de la ANUIES y difundido por la Secretaría Académica de la UAEM, que a la letra dice:



7.7.1 Aplicación del Sistema de Créditos

Para la aplicación de este sistema de créditos se ha optado por mantener lo propuesto por la ANUIES, por lo que se retoma la definición de crédito como la unidad de valor o puntuación de una unidad de aprendizaje que expresa cuantitativamente el trabajo académico efectuado por el estudiante en una hora de clase a la semana, durante un semestre, los cuales se aplicarán de la siguiente manera:

- a) En actividades académicas realizadas por el alumno en clases teóricas y seminarios, se otorgarán dos créditos por una hora de clase a la semana por semestre.
- b) Para las actividades académicas de ejecución práctica, como laboratorios, talleres, prácticas de campo, estancias y actividades supervisadas, se otorgará un crédito por una hora de clase a la semana por semestre.
- c) El valor en créditos de actividades clínicas, prácticas para el aprendizaje, música y artes plásticas, de preparación para el trabajo y de investigación y otros similares que se realicen bajo el control de un comité tutorial, se calcularán de manera global en el plan de estudios a criterio de los cuerpos académicos correspondientes, de acuerdo con su duración e importancia.
- d) Los créditos se expresarán siempre en números enteros y corresponden a 15 semanas efectivas de clase, además, esa duración será la mínima para un semestre.
- e) Los créditos para los cursos de extensión menor a un semestre se registrarán proporcionalmente a su duración y número de horas de clase por semana.
- f) Los cursos inductivos o propedéuticos no contarán con valor en créditos. [...]

Máximos y mínimos de créditos en un plan de estudios [...]

En el caso del posgrado, el número de créditos que debe contener un programa es el siguiente:

- a) En la Especialidad será de mínimo 45 créditos

Así la asignación de créditos está relacionada según el número de horas teóricas o prácticas, aquellas de corte práctico tienen valor de un crédito por hora frente a grupo y las de corte teórico tienen valor de dos créditos por hora frente a grupo; para el caso de la EDE, se tiene marcado que todas las unidades de aprendizaje son de corte Teórico-práctico, y con una duración de una hora teórica (dos créditos) por dos prácticas (un crédito por cada hora). A continuación se presenta un cuadro esquemático con la asignación del sistema de créditos en la EDE.

Ciclos de formación	Ejes generales de la formación	Horas teóricas	Horas prácticas	Créditos
Básico	Básico	5	15	20
	Temático	4	8	16
Profesional	Proyecto terminal	4	2	10
Total de créditos: 46				

8. MAPA CURRICULAR

El mapa curricular del PE de la Especialidad en Diseño Editorial consta de tres ejes formativos.

Éstos le permitirán el desarrollo profundo de las competencias que se perfilan en el aspirante, al mismo tiempo que ahondará en la visión del estudiante sobre la articulación de los conceptos visuales y contenidos temáticos.

Tabla 4. Mapa Curricular de la Especialidad en Diseño Editorial

Ejes formativos	Seminarios	Horas teóricas	Horas prácticas	Total de créditos
Básico	Historia del diseño editorial	1	2	4
	Análisis de la imagen / lenguaje visual	1	2	4
	Presupuestos y derechos de autor	1	2	4
	Composición tipográfica	1	2	4
	Diseño editorial para medios impresos y digitales	1	2	4
Temático	Impresión y acabados	1	2	4
	Infografía	1	2	4
	Dirección de arte editorial	1	2	4
	Optativa	1	2	4
Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	2	1	5
	Presentación de avance del proyecto terminal 100%	2	3	5
Total		13	20	46

8.1 Ejemplo de Trayectoria Académica

El ejemplo de trayectoria académica de un PE se refiere a las estrategias educativas desde un punto de vista semestral. Es importante mencionar que el Plan de estudios de la Especialidad en Diseño Editorial tiene una duración de dos semestres, en los cuales el estudiante desarrolla su proyecto terminal al mismo tiempo que cursa y acredita las materias correspondientes.

Tabla 5. Ejemplo de una trayectoria académica		
Ejes formativos	1er. semestre	2do. semestre
Básico	Historia del diseño editorial	-
	Análisis de la imagen / lenguaje visual	-
	Presupuestos y derechos de autor	-
	Composición tipográfica	-
	Diseño editorial para medios impresos y digitales	-
Temático	-	Impresión y acabados
	-	Infografía
	-	Dirección de arte editorial
	-	Dibujo para la ilustración (Optativa)
Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	Presentación de avance del proyecto terminal 100%



9. MEDIACIÓN FORMATIVA

La mediación formativa de la Especialidad en Diseño Editorial está basada en competencias y centrada en el aprendizaje del estudiante en el eje de proyecto terminal mediante el acompañamiento del director y el codirector del proyecto, durante los dos semestres del PE. Sus componentes curriculares descritos con anterioridad en este documento están articulados para que se genere una zona de mediación que permita la construcción del conocimiento en un claro corte constructivista permitiéndole al estudiante adquirir las competencias necesarias para su desarrollo profesional en el campo del diseño editorial.



Este sistema depende en gran medida de que los profesores cuenten con un perfil acorde tanto en las competencias disciplinares como en la capacidad de generar conocimiento. Así el modelo educativo está basado en:

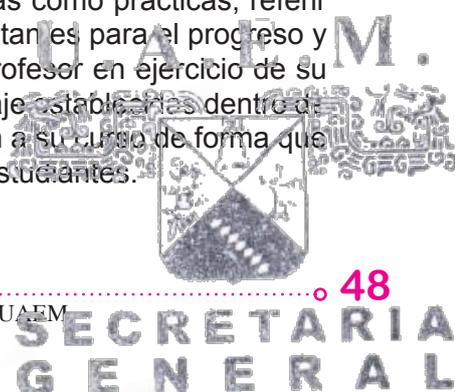
- Competencias transversales y básicas
- Aprendizaje centrado en el estudiante
- Competencias específicas
- Formación transdisciplinar e intercultural
- Flexibilidad curricular y modal
- Tutorías
- Evaluación al ingreso, permanencia y egreso

La enseñanza de la Especialidad en Diseño Editorial, está orientada y promueve los cuatro pilares de la educación que se plantean en el Modelo Universitario:

- Aprender a aprender.- es decir a regular sus procesos de aprendizaje, a darse cuenta de lo que aprenden y cómo lo hacen, a contar con elementos y criterios para seleccionar la información pertinente y congruente con los problemas de la sociedad que pretenden solucionar.
- Aprender a hacer.- que desarrollen habilidades en una integración con el todo, que les permita aplicar lo que saben en beneficio de su entorno social; atendiendo las contingencias y los cambios continuos del contexto global.
- Aprender a convivir.- trabajar en equipo respetando al otro, convivir en el pluralismo, incorporar en su formación y desempeño profesional a lo inter y trans disciplinario y lo intercultural, y a prepararse dentro de una cultura de la legalidad.
- Aprender a ser.- que se visualicen como seres particulares orientados a lo universal; una persona que es él por sí mismo, autónomo, responsable y comprometido con su formación profesional y con el desarrollo de la sociedad.

Las unidades de aprendizaje del Plan de Estudios de la Especialidad en Diseño Editorial, están basados en competencias, por lo que los requisitos mínimos para cursarlas implican los conocimientos y habilidades que las mismas requieran.

Al ser cursos que cada día tienen innovaciones tanto teóricas como prácticas, referir requisitos mínimos dentro de los programas resultaría en limitaciones para el progreso y desarrollo de las disciplinas, por eso se plantea que cada profesor en ejercicio de su libertad de cátedra y basándose en las unidades de aprendizaje establecidas dentro de este plan de estudios se evalúe a los estudiantes que aspiran a su curso de forma que pueda plantear estrategias para el óptimo desarrollo de los estudiantes.



Al mismo tiempo, al ser un PE basado en el aprendizaje centrado en el estudiante, se requiere de habilidades disciplinares. La comisión Académica del Posgrado podrá recomendar a los estudiantes, en caso de que lo requieran, ingresar a cursos alternos que puedan reforzar sus habilidades y conocimientos en un área específica de la disciplina.

Asimismo, el sistema de enseñanza de esta especialidad contempla el eje de proyecto terminal (principalmente con tutoría individual) que permite la conclusión del proyecto para obtención del diploma de la Especialidad en Diseño Editorial. El Programa de Acción Tutorial (PAT), es acorde con el Modelo Universitario, permitiendo que el estudiante adquiera las competencias previstas y genere conocimiento en el área disciplinar. También el PAT procura establecer estrategias para evitar la deserción estudiantil.

Para poder desarrollar distintas estrategias, las unidades de aprendizaje tendrán un carácter teórico-práctico. En el caso de los cuatro cursos del Eje Básico, se dispondrá para cada uno de ellos de cuatro créditos distribuidos en una hora teórica y dos prácticas; considerando la hora teórica y una de las dos horas prácticas como presenciales, y la segunda hora práctica es de trabajo individual o grupal fuera del aula, teniendo de esta manera la posibilidad de hibridar los cursos a través de una plataforma virtual que favorezca las necesidades del programa.



10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje está orientada al aseguramiento de logros académicos y a la apropiación de habilidades y conocimientos que muestren la adquisición de las competencias señaladas en el plan de estudios. Su aplicación se desarrolla en función de la estructura organizativa de la especialidad, la cual favorece la participación del estudiante en su proceso de formación con el apoyo de tutorías, así como de un impulso permanente por vincular su preparación profesional.

Para evaluar este perfil será preciso observar con indicadores que el sujeto del aprendizaje tenga un desarrollo consistente de las competencias planteadas en el PE, y que cumpla con los propósitos de formación que se tienen en la EDE, las cuales están descritas en los programas respectivos de las asignaturas, y en el perfil del egresado. Para cumplir con esta evaluación, el docente deberá establecer de manera clara y concisa el modo

de evaluación e incluirlo en la planeación semestral que entrega a cada estudiante y a la Jefatura de Posgrado al inicio de cada semestre. Para evaluar el desarrollo de las competencias, los profesores y tutores deben realizar una comparación de los aportes del estudiante al inicio del semestre contra sus aportes al final del mismo.

De lo anterior, y con base en los Lineamientos de Diseño y Reestructuración Curricular de la UAEM, se tomará en cuenta tres tipos de evaluación en cada curso si así lo requieran:

- **Evaluación Diagnóstica:** Se lleva a cabo al inicio de cualquier proceso y su propósito es obtener información sobre el conocimiento previo de los alumnos para apoyar la planeación de estrategias de enseñanza que promuevan el aprendizaje.
- **Evaluación Sumativa:** Tiene el propósito de verificar el grado de logro de aprendizaje de los alumnos a través de productos finales, es decir, certificar si se alcanzaron los objetivos o propósitos planeados; su finalidad es de acreditación/certificación de dichos aprendizajes.
- **Evaluación Formativa:** Favorece el desarrollo y logro de los aprendizajes establecidos en el programa educativo, es decir, el desarrollo de las competencias y de sus elementos.

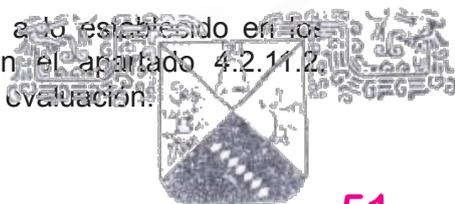
Una evaluación basada en competencias gira entorno a la evolución académica y a la transformación de la capacidad de aplicación de conocimientos nuevos a través del desarrollo de un proyecto de diseño editorial, siempre de manera progresiva. Además, se espera que el estudiante desarrolle habilidades y destrezas para la interacción grupal, el trabajo colectivo y la comunicación interpersonal. Desarrollar capacidades para el manejo y jerarquización de la información, interrelacionar ideas con conocimientos; así como tener interés en la exploración de situaciones nuevas.

En este PE el director y codirector son los responsables de verificar el avance del trabajo para la obtención del diploma; apoyando al estudiante al desarrollo de su proyecto terminal. También sugieren al estudiante profundizar las temáticas que le permitan aplicar el conocimiento que a su vez posibilite cumplir con los requisitos de la EDE.

Se evaluará al estudiante de manera semestral y con base en sus avances en el proyecto que planteó y que se avaló durante el proceso de admisión a la EDE. Cabe aclarar que si en el transcurso de los estudios, un estudiante desea cambiar tanto de director de tesis como de proyecto, deberá presentar documentación que fundamente a satisfacción de la Comisión Académica las razones del cambio sugerido y los avances requeridos del nuevo tema en su caso según la etapa de la EDE en la que se encuentre. La Comisión Académica en pleno deberá manifestarse a favor o en contra fundamentando a su vez su decisión.

La evaluación del aprendizaje se llevará a cabo conforme a lo establecido en los Lineamientos de Diseño y Reestructuración Curricular en el apartado 4.2.11.2, garantizando la transparencia y el carácter participativo de la evaluación.

U. A. E. M.



- **La autoevaluación:** Es la que realiza el discente acerca de su propio desempeño. Hace una valoración y reflexión acerca de su actuación en el proceso de aprendizaje.
- **La coevaluación:** Se basa en la valoración y retroalimentación que realizan los pares miembros del grupo de alumnos.
- **La heteroevaluación:** Es la valoración que el profesor o agentes externos realizan de los desempeños de los alumnos, aportando elementos para la retroalimentación del proceso.

Las particularidades de los criterios y estrategias de evaluación serán definidas por cursos, de acuerdo al programa y a lo que determine la Comisión Académica del Posgrado semestre a semestre. Entre éstas se incluirán instrumentos de evaluación, revisión de proyectos y evolución de los mismos, asistencia a clases y participación en grupo, así como conclusión exitosa del proyecto terminal. La evaluación del aprendizaje estará basada en competencias y, como anteriormente se especifica, será individual (es decir no comparativo en y del grupo) permitiendo verificar los avances del estudiante al inicio contra el final del semestre. Para que un estudiante tenga derecho a ser evaluado, además de cumplir con el trabajo de cada programa, debe tener un mínimo de 80% de asistencia a clases durante el semestre, y cumplir a satisfacción del docente con los parámetros académicos explícitos para dicha materia. Asimismo, a consideración de la Comisión Académica, puede conformarse un grupo de profesores que verificarán el desarrollo de competencias a través de revisión de trabajos.

Con base en el RGEP en sus artículos 66 y 67, en los PEP no existe la aprobación de asignaturas en examen extraordinario o a título de suficiencia; asimismo, cuando el estudiante repruebe un solo curso del programa, podrá cursar por una segunda y última vez, solicitando el trámite ante la Coordinación del Programa. En caso de no aprobar en segunda oportunidad se procederá a la baja definitiva.

Queda abierta la posibilidad a la innovación educativa que permita conocer el aprendizaje de los estudiantes al evaluar individualmente a cada uno de ellos en sus procesos y desarrollos. Con base en la libertad de cátedra, cada profesor tiene la prerrogativa de establecer métodos de evaluación según las necesidades de la unidad de aprendizaje, pero la Comisión Académica de Posgrado, se encargará de vigilar que se cumplan cabalmente los propósitos curriculares. Asimismo los profesores tienen la obligación de entregar al inicio del semestre las cartas programáticas de cada unidad de aprendizaje a los estudiantes y a la jefatura del posgrado.

11. UNIDADES DE APRENDIZAJE

La Comisión Académica de la Especialidad en Diseño Editorial, es la responsable de actualizar los contenidos cada semestre, así como de diversificar las disciplinas que cada materia cubrirá para el desarrollo de las competencias tal y como se estipula en el apartado de perfil del estudiante de este documento. Cabe aclarar que los programas de estudio que se presentan en este documento son los lineamientos que indican al docente cuáles competencias deben desarrollarse en cada uno de los seminarios. Depende tanto del proyecto terminal planteado en el protocolo del estudiante, como del interés de los tutores y profesores.



Cabe señalar que los programas de estudio se pueden modificar, eliminar y añadir según las necesidades del Plan de Estudios. Toda propuesta de programa, o de inclusión de contenidos o modificación de los programas semestrales están obligados a someterse a la Comisión Académica de la EDE, quien a su vez lo revisará y enviará al Consejo Interno de Posgrado para la validación, en su caso, del programa semestral actualizado, y al Consejo Técnico de la Facultad de Diseño.

En todo caso, cada estudiante desarrolla las competencias previstas a través de distintas técnicas y metodologías, es decir que se puede llegar a el mismo nivel de comunicación a través de disciplinas distintas, así se estaría cumpliendo con el desarrollo de competencias y ofreciendo al estudiante diversidad que le aporta flexibilidad e incrementa su capacidad como especialista en diseño editorial. Los programas de estudio se encuentran desarrollados en el anexo Programas de estudios.

La Especialidad en Diseño Editorial, consta de tres Ejes Formativos. Cabe mencionar que se consideran a las unidades de aprendizaje que establece el Mapa curricular, más aquellas que aquí se estipulan como parte de la flexibilidad curricular y el apoyo al estudiante.

Las unidades de aprendizaje pertinentes para esta especialidad son:

Obligatorias. Son aquellas que el discente deberá cursar durante el semestre para obtener el título de su profesión y que son imprescindibles para su formación en función de los objetivos o propósitos y áreas establecidas en el currículo.

Optativas. Podrán ser elegidas por el sujeto de aprendizaje entre un abanico de opciones que ofertará la unidad académica preferentemente cada semestre y que estarán relacionadas directamente con el nivel educativo y área del conocimiento que estudia, fortaleciendo su formación disciplinar, interdisciplinar, multidisciplinar o transdisciplinar.

Intensivas. Se impartirán en el periodo vacacional intersemestral con la intención de reducir la estancia escolar del alumno o regularizar su situación escolar. Las unidades de aprendizaje intensivas tendrán una duración de cuatro semanas efectivas de clase y se deberán cubrir los mismos contenidos que en las unidades de aprendizaje ordinarias.

Comunes. Son aquellas unidades de aprendizaje que se encuentran establecidas en un programa educativo y que, por sus contenidos equivalentes, pueden ser cursadas en otras unidades académicas de la misma institución o de otras instituciones educativas nacionales o extranjeras.

En el caso de los cursos intensivos, el costo del mismo deberá ser cubierto por el o los estudiantes interesados, cubriendo así el salario del académico y los gastos administrativos.

Es de lo anterior, que debe considerarse a las asignaturas del eje formativo Básico y del eje formativo de Proyecto terminal, como unidades de aprendizaje de



Asimismo, las materias del eje formativo temático de la EDE se deben considerar como unidades de aprendizaje comunes, con excepción de la asignatura optativa marcada en el mapa curricular; para dicha asignatura se ofertará un abanico de propuestas de materias que se podrán actualizar, eliminar o agregar con base en la necesidades de los estudiantes, que le permitan al sujeto del aprendizaje profundizar en un área de la disciplina en particular. De igual forma, los alumnos, podrán cursar una asignatura optativa de su interés en un posgrado afín en otra unidad académica, favoreciendo con esta alternativa a la vinculación y flexibilidad curricular del PE.

Las unidades de aprendizajes cursos del Eje Básico son:

- Historia del Diseño Editorial
- Análisis de la imagen/lenguaje visual
- Presupuestos y Derechos de autor
- Composición tipográfica
- Diseño Editorial para medios impresos y digitales

El eje temático cuenta con las siguientes unidades de aprendizaje:

- Impresión y acabados
- Infografía
- Dirección de arte editorial
- Optativa*

*El abanico propuesto para la asignatura optativa es:

- Dibujo para la ilustración
- Ilustración científica
- Diseño Web y lenguaje HTML
- Prerensa

Cabe señalar que se podrá solicitar por escrito a la CA de la EDE, con visto bueno del director, el codirector, el reconocimiento a la práctica y a la experiencia, de manera que, tras una evaluación colegiada de las evidencias presentadas y las pruebas a las que haya sido sometido, el estudiante podrá obtener los créditos de la asignatura.

El eje de proyecto terminal se compone de dos Seminarios:

- Presentación de avance del proyecto terminal 50%
- Presentación de avance del proyecto terminal 100%

Las unidades de aprendizaje desarrolladas se encuentran ubicadas en el Anexo I.



12. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO

12.1 Requisitos de Ingreso

Para el ingreso a la EDE, anualmente se publicará una Convocatoria, así como diversos materiales de difusión (cartel y folleto). En dicha Convocatoria se describirán detalladamente los propósitos de la EDE y los requisitos académicos que deberán cumplir los aspirantes durante el proceso de selección.

Los aspirantes a ingresar a la Especialidad en Diseño Editorial deberán contar con los requisitos siguientes:

Requisito administrativos:

1. Pago por derecho a participar en el proceso de selección.
2. Solicitud de ingreso (Original y PDF).
3. Una fotografía tamaño infantil (Blanco y negro de estudio).



4. Título y Certificado de estudios de licenciaturas en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines¹³. Original para cotejo, copia y pdf de cada documento). Cumpliendo con lo indicado en el RGEPE Art. 57 fracción VI.
5. Acta de nacimiento (original para cotejo, copia y PDF).
6. CURP (impreso y PDF).
7. Currículo vitae con documentos probatorios (PDF).
8. Carta de exposición de motivos (PDF).
9. Carta compromiso (original y PDF).
10. Constancia de lectura y comprensión de textos de un idioma adicional a la lengua materna o al español emitida por una instancia reconocida.
11. Examen de competencias

Requisitos Académicos:

12. Entrevista con un jurado.
13. Portafolio de trabajo de diseño editorial o gráfico actualizado, pertinente al posgrado (pdf).

12.1.1 Mecanismos de ingreso

El proceso de selección se realizará en dos etapas:

Primera etapa:

Entrega de documentación a la Jefatura de posgrado en el siguiente orden:

1. Realizar pago por derecho a participar en el proceso de selección y entregar comprobante. deberán realizar el pago en las oficinas de la Facultad de Diseño. (No habrá reembolso en el caso de que el aspirante no sea aceptado en el programa).
2. Solicitud de ingreso (Original y PDF).
3. Una fotografía tamaño infantil (Blanco y negro de estudio), en grapa, en la solicitud.
4. Título y Certificado de estudios de licenciaturas en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica o disciplinas afines (Original

13. La pertinencia de alguna otra disciplina afín será evaluada por la comisión académica del posgrado.

para cotejo, copia Y pdf de cada documento). Cumpliendo con lo indicado en el RGEPE Art. 57 fracción VI¹⁴.

5. Acta de nacimiento (original para cotejo, copia y PDF).
6. CURP (impreso y PDF).
7. Currículo Vitae con documentos probatorios (PDF).
8. Carta de exposición de motivos (PDF).
9. Carta compromiso en la que se acepta cada uno de los puntos que contiene esta convocatoria y que el resultado es INAPELABLE (original y PDF).
10. Constancia de lectura y comprensión de textos de un idioma adicional a la lengua materna o al español emitida por una instancia reconocida.
11. En cada convocatoria se establecerá la fecha de aplicación del Examen de competencias, teórico-práctico que consta de reactivos elaborados por el NAB, centrados en la disciplina.

Una vez revisado lo siguiente: expedientes, resultado del examen de competencias teórico-práctico y se hayan estudiado los proyectos y su pertinencia con base en la LGAC, se llevará a cabo una preselección, de manera colegiada, de los aspirantes que pasarán a la segunda etapa.

Segunda etapa.

Los aspirantes preseleccionados:

1. Serán convocados a una entrevista con un jurado que se integrará según determine la Comisión Académica del PE de la Especialidad en Diseño Editorial.
2. Presentarán un portafolio de trabajo de diseño editorial o gráfico actualizado, pertinente al posgrado (pdf).

Requisitos de inscripción:

1. Cubrir las cuotas de inscripción, colegiatura y servicios al semestre vigente en la fecha de admisión, durante las primeras cuatro semanas del periodo escolar.

Para el ingreso a la EDE, anualmente se publicará la Convocatoria, a través de material impreso y digital; así como medios radiofónicos. En dicha convocatoria se describirán detalladamente: objetivos de la EDE, LGAC y requisitos de ingreso que deberán cumplir los aspirantes durante el proceso de selección. Asimismo, el inicio de ciclo escolar será informado en cada convocatoria.

14. Los aspirantes extranjeros aceptados deberán presentarse en la Dirección de Cooperación y Desarrollo Internacional de la UAEM para revisar su situación migratoria y vigencia de la misma.

12.2 Requisitos de Permanencia

El requisito académico mínimo para garantizar la permanencia del estudiante en la Especialidad en Diseño Editorial es aprobar las asignaturas del semestre correspondiente.

Además para permanecer como estudiante activo en la EDE, deberá cumplir lo siguiente:

1. Cubrir el pago de reinscripción al inicio de cada semestre.
2. Ser estudiante debidamente inscrito como lo marque la normatividad vigente de la UAEM.
3. Cumplir con todo lo estipulado en el Reglamento General de Posgrado de la UAEM.
4. Deberá cumplir con el 80% de asistencia a cada curso o seminario a los que estuviere inscrito.
5. No incurrir en faltas graves en perjuicio de maestros, estudiantes, personal de confianza y administrativo, daño y extracción injustificada de equipo.
6. Entregar constancia de participación en la Evaluación del Desempeño del Personal Académico o el instrumento equivalente de la UAEM. El estudiante tendrá máximo la primera semana del semestre siguiente lectivo para entregarla a la jefatura de posgrado de la FD.
7. Obtener la calificación aprobatoria como mínimo de 8 (ocho) o su equivalente (80 puntos u 80%) en cada una de las unidades de aprendizaje de las etapas para reunir los créditos necesarios.
8. En caso de reprobación de dos asignaturas, o una asignatura en dos ocasiones el estudiante causará baja definitiva del PE, con base en el Reglamento General de Posgrado de la UAEM.
9. Registro de seminarios cada semestre.
10. Realizar las actividades académicas que determine el programa educativo en los plazos y criterios explicitados.
11. Concurrir a las sesiones de tutoría con el catedrático designado. La periodicidad de las sesiones estará determinada por la naturaleza del proyecto.
12. De ingresar la EDE al PNPC del CONACYT, los estudiantes deben comprometerse a cumplir en tiempo y forma con los requisitos establecidos por esta instancia.
13. El estudiante, deberá entregar a más tardar los primeros diez días hábiles del segundo semestre copia de la Cédula Profesional de la Licenciatura, así como presentar el original de la misma para cotejo.



El estudiante tiene derecho a darse de baja temporal o baja en curso. Para dichos trámites, deberá atender a la legislación universitaria vigente en acompañamiento de la Secretaría de Investigación y Posgrado de la Facultad de Diseño, y con el aval de su tutor y director de tesis. Asimismo, la baja definitiva se apegará a la legislación vigente en los términos establecidos. Cualquiera que sea la causa de la baja definitiva, el interesado tendrá derecho a solicitar los documentos que acrediten las actividades académicas cursadas y aprobadas durante su permanencia en la EDE.

12.3 Requisitos de Egreso

Para egresar y obtener diploma de la Especialidad en Diseño Editorial, el estudiante deberá cumplir con lo siguiente:

1. Aprobar el 100% de las unidades de aprendizaje establecidas en el mapa curricular del Plan de Estudios, acreditando un total de 46 créditos. Con un promedio mínimo de 8.0.
2. Tramitar certificado total de estudios ante la Dirección General de Servicios Escolares de la UAEM.
3. Presentar constancia de lectura y comprensión de textos de un idioma adicional a la lengua materna o al español. Podrá acreditarse de acuerdo a las opciones ofertadas en el CELE de la UAEM. En caso de haber sido aprobada por una instancia equivalente, deberá ser avalada por Consejo Técnico.
4. Obtener voto aprobatorio de la tesina y producto (en formato impreso o digital) de la Comisión revisora.
5. Apegarse y cumplir con todos los requisitos de titulación establecidos en el Reglamento General de Estudios de Posgrado vigente de la UAEM.
6. Presentar y aprobar un examen de oposición con el sínodo compuesto por el director y codirector así como un de los lectores del proyecto, donde el estudiante defenderá la tesina y el producto.

El plazo máximo para la obtención de grado se establecerá en la legislación vigente al ingreso y matriculación del estudiante.

12.3.1 Modalidad de titulación

La modalidad de titulación de la Especialidad en Diseño Editorial, es la presentación y defensa pública de la tesina y proyecto terminal.



13. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN

La operatividad de la Especialidad en Diseño Editorial es la forma en que se determina como debe funcionar académica, administrativa y normativamente. Por ello se han considerado todos y cada uno de los instrumentos de planeación y legislativos de la UAEM, asimismo se han establecido parámetros generales que permitan que el PE opere de forma adecuada:

1. Realización de asambleas generales de estudiantes y académicos
2. Reuniones de Comisión Académica del Posgrado
3. Juntas de trabajo del equipo administrativo
4. Talleres de capacitación docente
5. Difusión de información estratégica
6. Reuniones de Consejo Interno de Posgrado
7. Reuniones de Consejo Técnico de la FD

El marco normativo con el que opera el programa educativo se sustenta en los siguientes reglamentos:



- Reglamento General de Estudios de Posgrado
- Reglamento para el ingreso, promoción y permanencia del personal académico
- Reglamento de personal académico
- Reglamento de titulación profesional
- Reglamento general de servicios bibliotecarios
- Reglamento de becas
- Reglamento de exámenes
- Los pertinentes según la legislación de la UAEM

13.1 Recursos humanos

El personal que labore e imparta docencia en la Especialidad en Diseño Editorial debe corresponder a las tendencias académicas y profesionales de las diversas áreas de conocimiento que implica este PE, así como tener una aproximación a la interculturalidad y la Transdisciplina. Asimismo, deberá tener grados de posgrado, mínimamente de especialidad, y estar dispuesto a participar en al menos un curso de capacitación al año. Los recursos humanos con los que contará la Especialidad en Diseño de Editorial son Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC), Profesores de Tiempo Completo (PTC) y Profesores de Tiempo Parcial (PTP), es decir, por horas. A continuación se presenta una tabla con los PITC, PTC y PTP de la Facultad de Diseño que participan en la EDE. (Ver tabla 6)

Tabla 6. Perfil del Recurso Humano de la EDE

Perfil académico	Grado académico	Conocimientos aplicados a la EDE	Institución que otorgó el grado
PITC Lorena Noyola Piña	Doctor	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	UAM, Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño
PITC Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración, animación, cine	UAEM, Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	Maestro	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, dibujo, ilustración, fotografía	ASP, Academia de Bellas Artes. Varsovia, Polonia. Maestro en Artes
PTC Fernando Garcés Poo	Maestro	Diseño, diseño editorial, ilustración, fotografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Percy Valeria Cinta Davila	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Roberto González Peralta	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTP Marina Ruiz Rodríguez	Maestro	Coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTP Antonio Makhoulouf Akl	Maestro	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial

Cabe establecer que el NAB puede modificarse, con la integración de aquellos académicos que soliciten y sean aprobados por la CA de la EDE, demostrando previo reconocimiento de la calidad y pertinencia de su producción académica y profesional. (Ver Anexo I Núcleo Académico Básico).

Adicionalmente la FD cuenta con los siguientes Técnicos de Cómputo de Tiempo Completo: (Ver tabla 7)

Tabla 7. Recurso Humano operativo de la EDE		
Apoyo académico	Grado académico	Especialidad
Técnicos de Cómputo de Tiempo Completo	Licenciatura	Cómputo
Técnicos de Cómputo de Tiempo Completo	Licenciatura	Cómputo

En la estructura del modelo de evaluación docente se contemplan tres instrumentos:

- a) Autoevaluación docente.
- b) Evaluación docente a partir de la opinión de los estudiantes.
- c) Producción académica.
- d) Producción profesional.

El programa se encuentra adscrito a la Facultad de Diseño de la UAEM. De esta manera el Núcleo Académico Básico cuenta con el número necesario de PITC para sostenerlo según los indicadores de CONACYT, es decir tres PITC especialistas, tres PTC y dos PTP para la matrícula contemplada. El número de PTP aumenta dependiendo de los cursos ofertados y las necesidades de los mismos. Los docentes con diploma de especialidad o título (maestría o doctorado) fungirán como mediadores y promotores del buen uso del diseño y de la imagen, dando la importancia a los procesos de diseño y comunicación como expansores del discurso, del sentir de la comunidad, para engrandecerlo y difundirlo. Todos y cada uno de los docentes deben estar preparados y ser profesionales de las unidades de aprendizaje que impartirán, para asegurar la calidad del aprendizaje de los estudiantes.

Asimismo, en el Modelo Universitario se establece un perfil deseable de docente que estipula lo siguiente:

El Perfil ideal del docente universitario propuesto forma parte de un elemento orientador en la práctica docente congruente con el Modelo Universitario.

Conocimientos sobre:

- La materia que imparte integrada a un currículo y a un contexto determinado.
- Las orientaciones pedagógicas.



- Cuándo y cómo utilizar actividades de investigación con sus estudiantes.
- Utilización y el manejo adecuado de las nuevas tecnologías.
- La forma de planear las actividades de aprendizaje.
- Cómo coordinar el trabajo de su grupo.
- La manera de crear ambientes propicios para promover el aprendizaje.
- Los estilos de aprendizaje de sus estudiantes.

Las estrategias de motivación para que sus estudiantes indaguen y tengan una participación activa en el grupo.

- La manera de guiar a sus estudiantes para que apliquen sus aprendizajes de manera oportuna y certera.
- Las estrategias para lograr en los estudiantes la reflexión y el análisis del objeto de estudio.
- La manera de evaluar el aprendizaje de sus estudiantes.
- La manera de guiar y asesorar a sus estudiantes.

Habilidades para:

- Ejercer su criterio, seleccionar los contenidos y pedagogías más adecuados cada contexto y a cada grupo.
- Tomar iniciativa en la puesta en marcha y desarrollo de ideas y proyectos innovadores.
- Desarrollar una pedagogía activa, basada en el diálogo, la vinculación teórica-práctica, la interdisciplinariedad, el trabajo en equipo.
- Ayudar a sus estudiantes a desarrollar los conocimientos, habilidades y valores necesarios para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, y aprender a ser.
- Lograr un nuevo planteamiento de las relaciones educativas, en donde existe confianza en el estudiante, compromiso respeto y empatía.
- Trabajar y aprender en equipo.
- Detectar oportunamente problemas entre sus estudiantes y analizarlos a quien corresponda.



Actitudes de:

- Reflexión crítica sobre su papel y práctica pedagógica, asume un compromiso ético de coherencia entre lo que predica y lo que hace.
- Concebir la institución educativa al servicio de la persona.
- Situarse ante las exigencias que el mundo actual solicita a la educación.
- Tener el interés por mantenerse informado.
- Investigar, a fin de buscar, seleccionar y proveerse autónomamente la información requerida para su desempeño como docente.
- Impulsar actividades educativas más allá de la institución escolar.
- Constituir la libertad como el clima básico de la educación.
- Concebir la educación como apoyo para el desarrollo de comunidades, en la que todo ser humano es responsable de los otros seres y del uso del mundo natural.
- Defender el principio de autorrealización, la educación no se plantea sobre la enseñanza, sino en el terreno de facilitar el aprendizaje.

13.2 Recursos financieros

Por lo que se refiere a los recursos financieros, fueron solicitados en el Programa Operativo Anual (POA), como programa de nueva creación para su implementación y operatividad. Además se tiene planeado incorporar al Programa de Especialidad en Diseño de Editorial al Padrón Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC). De esta forma se garantiza la exclusividad para la formación de la calidad en los estudiantes aceptados ya que estos recibirán una beca que les permitirá dedicarse 100% al programa y con el reconocimiento de calidad educativa, se tendría acceso a fondos federales para garantizar el financiamiento.

La gestión de recursos financieros se realiza desde dos ámbitos: desde la propia Facultad de Diseño, y desde la institución. La FD genera recursos autogenerados que permiten contar con dinero suficiente para el mantenimiento de los equipos, así como coadyuvar en otras actividades de capacitación, actualización y apoyo de actividades de los PITC, como la asistencia a congresos. Esa recaudación se hace a través de la organización de eventos académicos como cursos, diplomados, seminarios, coloquios y congresos. Por otra parte, desde la FD se gestionan programas de apoyo financiero extraordinario como el PROFOCIE y los que convoca el CONACYT. Asimismo, la institución gestiona recursos que permiten la contratación de FTP de calidad. La UAEM proporciona las condiciones necesarias para un buen desarrollo de los servicios administrativos. A partir de estos puestos de gestión académica y administrativa se desarrollan actividades de vinculación con los sectores culturales que permiten que nuestros estudiantes realicen estancias profesionales y que se adentren a posibilidades laborales reales. También, la gestión para la organización de coloquios y seminarios del posgrado, en donde los estudiantes muestran sus

de trabajo de tesis y son foros de intercambio que desarrollan las competencias relacionadas a la exposición y al análisis colegiado entre pares.

13.3 Infraestructura

La Especialidad en Diseño Editorial, está albergada en la Facultad de Diseño de la UAEM y se cuenta con lo siguiente:

1. 15 Aulas equipadas para atender un promedio de treinta estudiantes cada una.
2. 2 laboratorios de cómputo.
3. Espacios para llevar a cabo reuniones y presentaciones.
4. Equipo básico que complementará las herramientas de cada estudiante, y que incluye estudio de fotografía, video y multimedia, mesas de luz para dibujo, ilustración y animación, mesas de trabajo, 7 computadoras portátiles.
5. Sala de profesores para asesorías y trabajos colegiados.
6. Sanitarios diferenciados para estudiantes y docentes.
7. Espacios abiertos de áreas verdes.

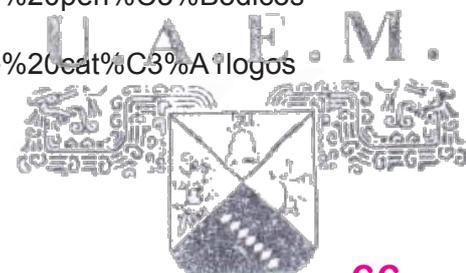
Además se tiene acceso a los servicios de la UAEM como son: biblioteca central, áreas deportivas y auditorios.

Actualmente se cuenta con una biblioteca de diferentes áreas del diseño, y con acervo especializado en aspectos de diseño editorial, tipografía, ortotipografía, diagramación, etcétera; no obstante, es necesario ampliar el acervo bibliográfico e infraestructura en la FD.

Se está gestionando para incorporar a la Facultad de Diseño a: **ENCUADRE** Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico <https://encuadre.org/>

Se cuenta con acceso a:

1. <https://issuu.com/search?q=Dise%C3%B1o%20editoria>
2. <https://issuu.com/search?q=Dise%C3%B1o%20de%20publicaciones>
3. <https://issuu.com/search?q=Dise%C3%B1o%20de%20revistas>
4. <https://issuu.com/search?q=Dise%C3%B1o%20de%20peri%C3%B3dicos>
5. <https://issuu.com/search?q=Dise%C3%B1o%20de%20cat%C3%A1logos>
6. https://www.fil.com.mx/info/info_fil.asp
7. <http://www.ico-d.org/>



13.4 Recursos materiales

En la FD, en orden de satisfacer la necesidades académicas de todos los programas educativos que se imparten se cuenta con:

- Acervo bibliográfico especializado.
- Software de diseño especializado.
- Software de Modelado y animación.
- 1 Taller equipado para carpintería.
- 1 Tórculo para impresión tradicional.
- 1 Multifuncional en el laboratorio de cómputo PC.
- Aulas equipadas con pantallas o cañones butacas con paletas o mesas de trabajo, según sea el caso, para atender un promedio de treinta estudiantes cada una, destinando una en particular para la EDE, con pantalla y conexión WiFi.
- 2 laboratorios de cómputo, uno con 31 computadoras PC y el segundo con 20 computadoras Macintosh; ambos espacios con conexión WiFi y Ethernet, y con software especializados para diseño en general, diseño editorial, edición y retoque de fotografía digital, multimedia, vídeo y animación 2D y 3D.
- Equipo básico que complementará las herramientas de cada estudiante, y que incluye estudio de fotografía, video y multimedia, mesas de luz para dibujo, ilustración y animación, mesas de trabajo, 7 computadoras portátiles.

Es de lo anterior, que la Facultad de Diseño cuenta con los recursos necesarios para llevar a cabo las actividades de la Especialidad en Diseño Editorial.

13.5 Estrategias de desarrollo

Para desarrollar la EDE, la FD ha generado convenios de intercambio cultural, movilidad estudiantil y docente, y participación y organización conjunta con universidades públicas y entidades privadas, tanto nacionales como internacionales, tales como: la Universidad Nacional Autónoma de México; La Universidad Autónoma del Estado de México; la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo; la Universidad Veracruzana; La Universidad Autónoma de Nuevo León; la Universidad de Castilla-La Mancha, la Universidad de Valencia; la Universidad de Barcelona entre otras.

El desarrollo también está en función de los convenios que establecen los Cuerpos Académicos involucrados en el PE y la impartición de asignaturas. En particular, se cuenta actualmente con una Red Internacional de Cuerpos Académicos "RedCacine" y se prevé que se generen más redes con otros cuerpos académicos de país y del extranjero, lo que redundará en un intercambio de profesores que enriquezcan al PE.

Asimismo, se están desarrollando las siguientes estrategias:

- Concreción de proyectos que nos permitirán recabar fondos para un mejor acondicionamiento de los laboratorios, los talleres y de las aulas.
- Fomento de diplomados, seminarios, etc. para la generación de mayor número de recursos que a su vez apoyen la capacitación docente.

En cuanto a la planta académica se tiene la necesidad institucional de habilitarla al máximo grado académico existente a la fecha, a los PITC que se consideran dentro de los perfiles viables para impartir docencia en este Posgrado.

Asimismo, la planta docente del posgrado debe mantenerse activa ya sea a través de actividades planteadas en el seno de su CA, como organización de congresos, coloquios y seminarios, publicación de libros y artículos en revistas arbitradas e indexadas y la gestión universitaria. También deben realizar actividades de tutoría en las que con base a una constante evaluación docente por parte de los estudiantes y de una capacitación docente por parte de la UAEM, que permita y fomente la evolución propositiva de los docentes para que se tenga un impacto benéfico a la comunidad estudiantil y en general a la UAEM.

La gestión de recursos financieros se realiza desde dos ámbitos: desde la propia Facultad de Diseño, y desde la institución. La FD genera recursos autogenerados que permiten contar con dinero suficiente para el mantenimiento de los equipos, así como coadyuvar en otras actividades de capacitación, actualización y apoyo de actividades de los PITC, como la asistencia a congresos. Esa recaudación se hace a través de la organización de eventos académicos como cursos, diplomados, seminarios, coloquios y congresos. Por otra parte, desde la FD se gestionan programas de apoyo financiero extraordinario como el PROFOCIE y los que convoca el CONACYT. Asimismo, la institución gestiona recursos que permiten la contratación de PTP de calidad. La UAEM proporciona las condiciones necesarias para un buen desarrollo de los servicios administrativos. A partir de estos puestos de gestión académica y administrativa se desarrollan actividades de vinculación con los sectores culturales que permiten que nuestros estudiantes realicen estancias profesionales y que se adentren a posibilidades laborales reales. También, la gestión para la organización de coloquios y seminarios del posgrado, en donde los estudiantes muestran sus avances de trabajo de tesis y son foros de intercambio que desarrollan las competencias relacionadas a la exposición y al análisis colegiado entre pares.

En general las estrategias de desarrollo para la Especialidad en Diseño Editorial están basados en los de la Facultad de Diseño y son la gestión de más y mejores instalaciones, equipo e infraestructura en general, y la capacidad académica. Dentro de lo anterior también se ubica la movilidad y la vinculación. Los convenios vigentes para la Facultad de Diseño son aquellos de la administración central y los que la propia FD vaya gestionando según los intereses de su comunidad.

Forzosamente al año y medio de haberse implementado este PE deberá analizarse con miras a una reestructuración en su caso, en beneficio de la comunidad de la Facultad de Diseño. La administración de la Facultad se responsabilizará del seguimiento académico de la implementación y desarrollo de PE de la Especialidad en Diseño Editorial. También los académicos y el personal de confianza mantendrán permanentemente procesos de interacción con estudiantes para conocer aquellas circunstancias que pudieran generar situaciones académicas irregulares.

14. SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR

La EDE estará sometida a una constante evaluación en la que participarán los estudiantes (a través de sus evaluaciones al desempeño académico, y diversos instrumentos de la propia Facultad), los egresados (instrumento de seguimiento de egresados), la comunidad académica (a través de la evaluación docente y de los colegiados académicos) y los administrativos de la FD, en última instancia se conformará una Comisión de Evaluación Curricular (CEC) responsable y encargada de la revisión permanente y evaluación periódica del programa.

Cada inicio de semestre los docentes deberán entregar su planeación semestral para aprobación por el Consejo Técnico, esto lo deberán hacer a más tardar la primera semana del semestre lectivo. En esa planeación deben consignarse las actividades,

contenidos concretos y actualizados y los formatos de evaluación para cada una de las unidades de aprendizaje. El Consejo Técnico es la autoridad colegiada que está a cargo de la revisión, en su caso aprobación o de sugerir modificaciones. Cada ciclo escolar la CEC deberá realizar un informe en el que dé cuenta de los hallazgos encontrados, de tal forma que permitan saber si es necesario realizar modificación o reestructuración del Plan de Estudios.

La evaluación deberá servir también para conocer la correspondencia entre la operación, aplicación y cumplimiento de los propósitos del plan de estudios y de las unidades de aprendizaje, conocer el progreso del estudiante, obtener información que apoye a los docentes en la mejora de su práctica docente en el proceso de enseñanza aprendizaje, permitiendo tomar decisiones académicas y administrativas, buscando soluciones para los casos en donde no se esté aplicando de manera adecuada y, por otra parte, fortalecer aquellos aspectos que estén dando buenos resultados.

Además, está contemplada la actualización semestral de los contenidos curriculares, a partir de la vida académica de los docentes, quienes tienen la responsabilidad de reflejar la actualidad de su quehacer dentro del aprendizaje de los estudiantes. De esta manera, se previene la fosilización del PE, al mismo tiempo que se prevé que los egresados representen siempre una opción viable e innovadora para el mercado laboral.

Por otra parte, el PE será sometido a modificación o reestructuración con base en el RGEP vigente, ya que de esta forma se garantiza el seguimiento y la vigilia de su buen funcionamiento, así como la corrección de dificultades u omisiones que salten en la operación y ajuste de tendencias académicas. Además de lo anterior, el PE debe cumplir con los requerimientos necesarios para la evaluación del PNPC, mediante el cual se verifica la calidad de los PE.

Finalmente los casos no previstos los podrá resolver la dirección de la Facultad y/o el Consejo Técnico, siempre apeándose a la legislación vigente en la UAEM.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

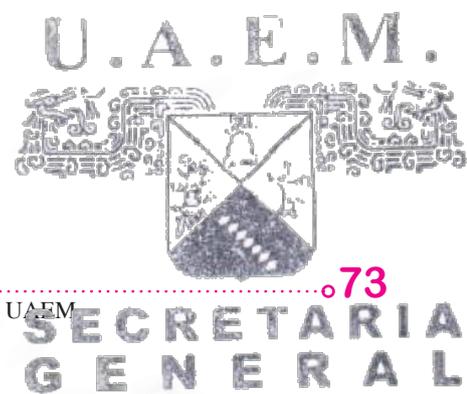
- Amorós Pons, Anna; Fontán Maquiera, María Olga, Soportes y formatos en la nueva producción audiovisual. Evolución, Características, Tendencias, Asociación española de investigación de la comunicación, edición On Line, consultado en <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/210.pdf>, octubre de 2014.
- Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018
- Plan Estatal de Desarrollo 2012-2018
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Artes, Plan de Estudios de la Licenciatura en Artes, versión 2011, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Escuela de Teatro, Danza y Música, Plan de Estudios de la Licenciatura en Teatro y Proyecto de la Escuela de Teatro, Danza y Música, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Facultad de Arquitectura, Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño, versión 2013, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Propuesta del Modelo Universitario, aprobada por Comisión Especial del Consejo Universitario, Cuernavaca, Morelos. Septiembre 2010
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Órgano Informativo Universitario “Adolfo Menéndez Samará”, 59, 20, 60 y 51, Cuernavaca, Morelos.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional de Desarrollo Educativo 2007 – 2013, Cuernavaca Morelos, 2007.
- Universidad Autónoma del Estado de Morelos, Plan Institucional de Desarrollo 2012-2018, Cuernavaca Morelos, 2012.



Listado de citas:

1. Hay que considerar que la oferta educativa de este nivel de posgrado y temática se reduce a dos especialidades únicamente.
2. Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales, Morelos, CONACULTA, en línea, disponible en http://www.cobaculta.gob.mx/encuesta_nacional/#.VgQt_6J1M5k, consultada el 23 de septiembre de 2015.
3. Del Val Blanco, José, Proyecto Docente. México Nación Multicultural, Evangelina Mendizábal, coordinadora Proyecto Docente “México Nación Multicultural” Semestre 2014-2, UNAM, pág. 3, pp. 37.
4. Consulta digital del Plan Nacional de Desarrollo 2012-2018 en <http://pnd.gob.mx/>
5. PED 2012-2018, p. 77.
6. PIDE 2012-2018.
7. Plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2012-2018 de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos. México, p.23.
8. Fuente: INEGI (2010), Censo de población y vivienda 2010, Gobierno Federal. [Online]. Disponible en: <http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx>, [consultada el 14 de abril de 2010].
9. INEGI(2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.
10. Fuente: ENLE (2015), Encuesta Nacional de Lectura y Redacción, Gobierno Federal. [Online]. Disponible en: <https://observatorio.librosmexico.mx/encuesta.html>, [consultada el 22 de enero de 2016].
11. Siglas del inglés que denominan Computer-Aided Design (diseño asistido por computadora) y Computer-Aided Manufacturing (fabricación asistida por computadora).
12. INEGI (2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.
13. Anuario de Educación Superior de Licenciatura 2014-2015, ANUIES, en línea en <http://anuies.mx>, consultado el 21 de enero de 2016.
14. Menendez Samará 60, 14 de marzo de 2011, pp. 20 y 23.

ANEXO I. UNIDADES DE APRENDIZAJE





EJE BÁSICO



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Historia del Diseño Editorial				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Básico Semestre: Primer			
Elaborada por: Héctor C. Ponce de León Méndez Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Obligatoria	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Enmarcado dentro del eje integrador del plan de estudios, induce al estudiante a consolidar una visión de la historia del Diseño Editorial como producto cultural, reflexionando sobre las transformaciones del gusto y el estilo dentro del imaginario de una sociedad y cómo esto modifica la producción del Diseño.

PROPÓSITOS

Se realizará un mapeo histórico de la producción del Diseño Editorial desde la elaboración utilitaria artesanal impresa hasta aquella dirigida a transmitirse dentro de los medios de comunicación contemporáneos. El alumno desarrollará una visión de los procesos de producción siempre renovables como parte de la cultura, así como de las formas que ha tomado el Diseño Editorial lo que permite generar

nuevos recursos y procesos creativos.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 2. Capacidad de crítica y autocrítica. 3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 4. Capacidad para la investigación 5. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Participación con responsabilidad social. 3. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso ciudadano. 2. Compromiso con su medio socio-cultural. 3. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad. 4. Compromiso con la calidad. 5. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos. 3. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño. 4. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
La ornamentación.	La producción artesanal Introducción a la cestería Introducción a la alfarería Introducción a los textiles Introducción a la metalurgia
La escritura antes de la imprenta.	Pictograma, ideograma, alfabeto Oriente y occidente
La imprenta	Tipografía El libro
Revolución industrial	Art Nouveau Movimiento de artes y oficios Bauhaus y vanguardias artísticas Diseño y "Styling" en Norteamérica
Moda y paradigma de la información	Diseño y medios de comunicación Tendencias de moda El Diseño y las computadoras

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	(X)
Plenaria	(X)	Debate	(X)
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)

exposición) por parte del docente			
Debate o Panel	(X)	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos del Historia del Arte y el Diseño, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <p>Dormer, P. (1993). <i>Diseñadores del siglo XX: Las figuras clave del Diseño y las Artes aplicadas</i>. Barcelona: CEAC.</p> <p>Dormer, P. (1995). <i>El Diseño desde 1945</i>. Barcelona: Ediciones Destino.</p> <p>Fiell, P., & Fiell, C. (2005). <i>Diseño del siglo XX</i>. Colonia, Alemania: Benedikt Taschen</p> <p>Sparke, P. (2010). <i>Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>	<p>Complementarias:</p> <p>Lipovetsky, G. (2007). <i>El imperio de lo efímero</i>. Barcelona: Anagrama.</p> <p>Cooper, E. (2004). <i>Historia de la cerámica</i>. Barcelona: CEAC.</p> <p>Droste, M., & Hahn, P. (2006). <i>Bauhaus 1919-1933</i>. Colonia, Alemania: Taschen Benedikt.</p> <p>Ginsburg, M. (1991). <i>The illustrated history of textiles</i>. New York: Portland House.</p> <p>Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2009). <i>Historia del diseño gráfico</i>. Barcelona: RM.</p> <p>Sennett, R. (2009). <i>El artesano</i>. Barcelona: Anagrama</p>
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

DENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Análisis de la imagen/ lenguaje visual				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Básico Semestre: Primer			
Elaborada por: Laura Silvia Iñigo Dehud. Antonio Makhouf Akl Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Obligatoria	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

El análisis de la imagen conlleva el desarrollo de habilidades y competencias que permitan reconocer y elaborar los aspectos técnicos y conceptuales involucrados en el análisis y discurso visual. Con especial énfasis en la producción referida a los medios impresos y electrónicos.

PROPÓSITOS

Acceder a la teoría y praxis de comunicación visual, con el objetivo de activar las competencias implicadas en la elaboración de discursos visuales, con base en los postulados semióticos, artísticos, lingüísticos, y retóricos. Así como del conocimiento de los recursos y herramientas de impresión y digital.

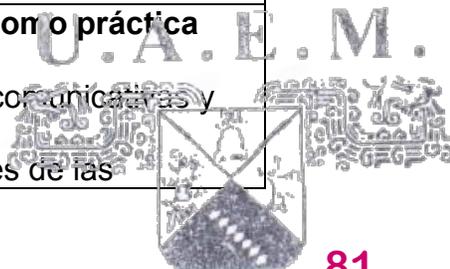


COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 2. Capacidad de crítica y autocrítica. 3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso ciudadano. 2. Compromiso con su medio socio-cultural. 3. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad. 4. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1.- Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. La comunicación como práctica social.	<p>1. La comunicación como práctica social</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1 Las interacciones comunicativas y sus tipos. 1.2 Los marcos sociales de las



	interacciones. 1.3 Las intencionalidades en los procesos de comunicación.
2. La producción de mensajes.	2. La producción de mensajes 2.1 La circulación de los mensajes 2.2 El consumo de mensajes
3. Imagen, comunicación y realidad	3. Imagen, comunicación y realidad 3.1 La comunicación y nuevas alfabetizaciones 3.2 La recepción y creación de mensajes 3.3 Imagen y significado 3.4 La realidad y los medios
4. Alfabetización visual	4. Alfabetización visual 4.1 Conocimiento visual y lenguaje verbal 4.2 Alfabetidad visual 4.3 Mensajes visuales 4.4 Retórica visual
5. ¿Qué es una imagen?	5. ¿Qué es una imagen? 5.1 Imagen: usos y significados
6. La imagen y la teoría semiótica	6. La imagen y la teoría semiótica 6.1 El enfoque semiótico 6.2 Orígenes de la semiótica 6.3 Lingüística y semiología 6.4 Hacia una teoría de los signos 6.5 La imagen como signo
7. Anatomía del mensaje visual	7. Anatomía del lenguaje visual 7.1 Representación 7.2 Simbolismo 7.3 Abstracción
8. Estrategias de comunicación visual.	8. Estrategias de comunicación visual 8.1 Mensaje y método 8.2 Técnicas de comunicación visual 8.3 Opuestos: equilibrio, simetría, regularidad, simplicidad, actividad, sutileza, agudeza, etc.
9. Análisis de la imagen	9. Análisis de la imagen 9.1 Funciones del análisis de la imagen 9.2 Objetivos y metodología del análisis

	9.3. Imagen y comunicación 9.4. La imagen como medio de intercesión 9.5. Análisis de los elementos de una imagen
10. Artes visuales función y mensaje.	10. Artes visuales función y mensaje 10.1 Comunicación visual 10.2 Artes plásticas 10.3 Artes gráficas 10.4 Fotografía, televisión y cine 10.5 Medios electrónicos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	(X)	Debate	(X)
Ensayo	(X)	Taller	()
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	()
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	(X)
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	(X)

Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Análisis de la imagen y lenguaje visual, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <p>Aparici, Roberto (coord). <i>La imagen. Análisis y representación de la realidad.</i> Ed. Gedisa. 2009</p> <p>Barthes, Roland. <i>Elementos de Semiología.</i> Madrid: Alberto Corazón, Editor, 1971.</p> <p>Calabrese, Omar. <i>El lenguaje del Arte.</i> Barcelona, Paidós, 1987</p> <p>Dondis, D.A., <i>Sintaxis de la imagen.</i> Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, España.</p> <p>Eco, Humberto. <i>Obra abierta.</i> Barcelona, Planeta, 1992</p> <p>_____, <i>Tratado de Semiótica General. Introducción; Hacia una Lógica de la cultura.</i> Barcelona. Lumen, quinta edición, 2000</p>	<p>Complementarias:</p> <p>Iñigo, L y Makhlof, A. <i>Diseño y artes visuales. Manual de conceptos básicos.</i> UAEM, México.</p> <p>Joly, Martine. <i>Introducción al análisis de la imagen.</i> La marca editora, Buenos Aires.</p> <p>Poloniato, A. <i>La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes.</i> Ilce, México.</p> <p>Ramírez C, J. <i>Cómo analizar de todo.</i> Ed.UNA. 2016 Costa Rica</p>
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Presupuestos y Derechos de autor				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Básico Semestre: Primer			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
	1	2	3	4	Teórico-práctica	Obligatoria	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

La presente unidad de aprendizaje se centra en profundizar los conocimientos de los estudiantes en los procesos de la planeación de un proyecto en términos económicos, y los factores jurídicos aplicados al diseño editorial, en términos de la protección de los derechos de autor y la generación de contratos con los clientes y con los proveedores.

PROPÓSITOS

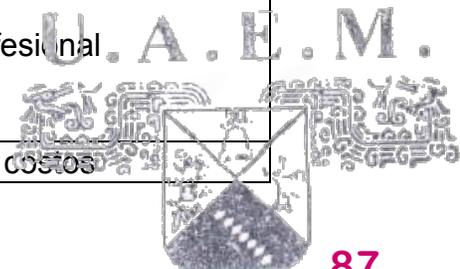
Conocer los fundamentos administrativos para la generación de presupuestos, las implicaciones para la solicitud de cotizaciones y los aspectos jurídicos de acuerdo con la ley general de la propiedad intelectual, aplicados al diseño editorial.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación con responsabilidad social. 2. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 5. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 6. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 7. Capacidad para tomar decisiones. 8. Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 9. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto. 2. Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor. 3. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

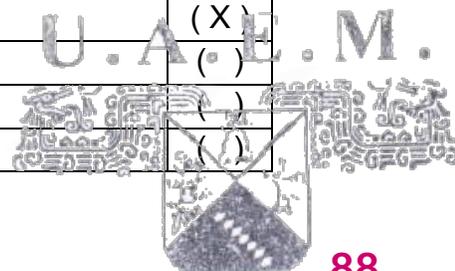
Bloques	Temas
El diseño como actividad profesional	<ul style="list-style-type: none"> • Visión general del diseño editorial en el plano internacional • Visión general del diseño editorial en México • El proyecto profesional • El libro • La revista
Costo y valor del diseño editorial	<ul style="list-style-type: none"> • Justificación de costos



	<ul style="list-style-type: none"> • Modos de presupuestar ○ Cálculo de costo por horas ○ Cotización de proveedores ○ Integración de presupuesto • Impuestos
Ley Federal del Derecho de Autor	<ul style="list-style-type: none"> • Obras y sus características como objeto de protección • Reglas generales • Derechos morales • Derechos patrimoniales • Transmisión de derechos • Contrato de la obra literaria • Contrato publicitario • Obras fotográficas, plásticas y gráficas • Derechos conexos • De los Editores • Limitaciones de derechos
Registros	<ul style="list-style-type: none"> • Instituto Nacional de los Derechos de Autor • Registro de derecho de autor • Reserva de derechos • ISBN • ISSN
Contratos	<ul style="list-style-type: none"> • Por proyecto • Por Iguala • Sesión de derechos • Proveedores

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	(X)
Plenaria	(X)	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()



Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	(X)	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	(X)
Trípticos	()	Exposición oral	(X)
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	

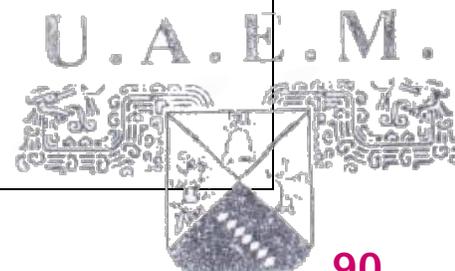
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos de Presupuestos y Derechos de autor, a nivel posgrado.
--

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <p>Cuevas, Sergio, Peypoch, Joan y Salinas, Daniel. <i>Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en México</i>. Editorial Gustavo Gil, México, 2012.</p> <p>Fleishman, Malcom. <i>Tu carrera como freelance: Ilustrador o diseñador gráfico</i>. Editorial Divine Egg. Barcelona, 2002.</p> <p>Parets Gómez, Jesús, <i>El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual</i>, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007.</p> <p>Parets Gómez, Jesús. <i>Teoría y Práctica del Derecho de Autor</i>. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012.</p>	<p>Complementarias:</p> <p>Solorio Pérez Oscar Javier y colabs, <i>Derechos de Autor para Universitarios</i>, Universidad de Colima, 1a edición, México, 2007.</p> <p>Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, <i>La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario</i>, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.</p>
<p>Web:</p> <p>Ley federal del derecho de autor. Vigente.</p> <p>http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_130116.pdf</p>	<p>Otros:</p>



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Composición tipográfica				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Básico Semestre: Primer			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Obligatoria	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Los estudiantes de la especialidad en Diseño Editorial deben aplicar criterios y lineamientos básicos de composición en los ejercicios tipográficos que le permitan realizar piezas de diseño editorial para expresar y transmitir conceptos que demanda nuestra sociedad actual.

PROPÓSITOS

Que el estudiante comprenda factores semánticos, sintácticos y pragmáticos que determinan la coherencia formal, funcional y estética de los signos tipográficos; así como identificar los principios y la clasificación de la tipografía, considerando los elementos estructurales y formales de la letra.

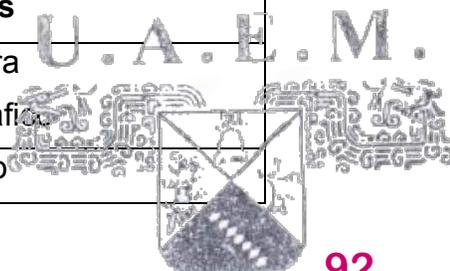


COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 2. Capacidad creativa. 3. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 3. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 5. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso con su medio socio-cultural. 2. Compromiso con la calidad. 3. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 2. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto. 3. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Conocimientos tipográficos básicos	1.1 Partes de la letra 1.2 Renglón tipográfico
2. Desarrollo histórico	2.1 Línea de tiempo



3. El texto y su comportamiento	3.1 Medición de los tipos 3.2 Clasificación de los textos 3.3 Forma y color de los textos
4. Organización y jerarquía	4.1 Composición tipográfica 4.2 Interlineado e interletrado 4.3 Componentes de la página de texto
5. Texto en la pantalla	5.1 Tipografía responsive 5.2 Caracteres especiales 5.3 Etiquetas tipográficas en HTML
6. Texto e interfaz	6.1 Elementos interactivos 6.2 El texto como herramienta de navegación

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de	

		investigación	
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

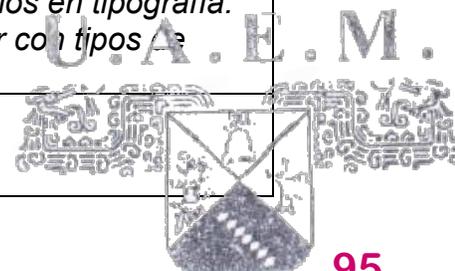
Crterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos de Composición tipográfica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • De, B. U., & Scaglione, J. (2011). <i>Introducción al estudio de la tipografía</i>. Gijón (Asturias): Trea. • Kane, J., & Dávila, M. (2005). <i>Manual de tipografía</i>. Barcelona: Gustavo Gili. • Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. • Pohlen, J. (2011). <i>Fuente de letras: (sobre tipos de letra)</i>. Köln: Taschen. 	<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Álvarez, R. M. (2013). <i>Ortotipografía para diseñadores</i>. Barcelona: GG. • Calles, F. (2003). <i>Ensayos sobre diseño tipográfico en México</i>. México, D.F.: Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C. • Cheng, K. (2006). <i>Diseñar tipografía</i>. España: Gustavo Gili. • Jennings, S. (2011). <i>Tipos de la calle: Un alfabeto urbano</i>. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. • Müller-Brockmann, J., Andrés, A. R., & Cavadas, F. P. (1982). <i>Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos = Sistemas de grelhas: Un manual para desenhistas gráficos</i>. Barcelona: Gustavo Gili. • Lupton, E. (2014). <i>Tipografía en pantalla: Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes</i>. Barcelona: Gustavo Gili. • Unger, G., & Jansen, E. M. (2009). <i>¿Qué ocurre mientras lees?: Tipografía y legibilidad</i>. Valencia: Campgràfic. • Willberg, H. P., & Forssman, F. (2003). <i>Primeros auxilios en tipografía: Consejos para diseñar con tipos y letra</i>. Barcelona: GG.
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Diseño Editorial para medios Impresos y Digitales				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Básico Semestre: Primer			
Elaborada por: Laura Silvia Iñigo Dehud. Antonio Makhouf Akl Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico- práctica	Obligatoria	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este curso-taller otorga los conocimientos básicos de Diseño Editorial impreso y digital para que los estudiantes de la Especialidad puedan realizar el Diseño Editorial con asertividad en las actividades que se realizan en esta área dentro de proyectos editoriales en la práctica profesional.

PROPÓSITOS

Que los estudiantes identifiquen y conozcan los diferentes procesos de la producción y diseño editorial.

Que diseñen y elaboren tres productos editoriales: revista, gaceta o periódico y libro.



Que tengan seguimiento y avance de su proyecto de Diseño Editorial para su titulación.

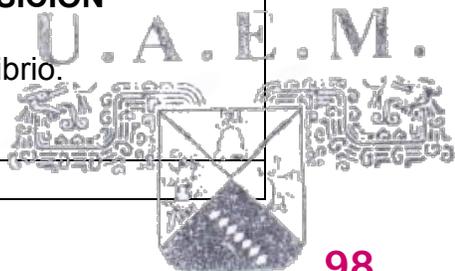
COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 2. Capacidad creativa. 3. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 4. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 2. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 3. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 5. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 6. Capacidad para tomar decisiones. 7. Capacidad para actuar en nuevas situaciones. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso con la preservación del medio ambiente. 2. Compromiso con su medio socio-cultural. 3. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad. 4. Compromiso con la calidad. 5. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 2. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas, pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto. 3. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.

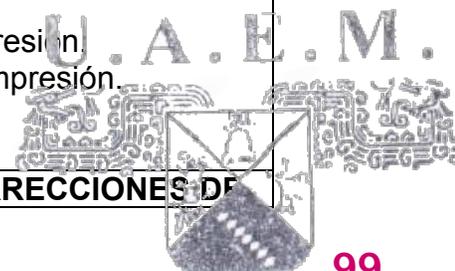
4. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
5. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
6. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.
7. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Introducción	1.INTRODUCCIÓN 1.1 Definición de Diseño. 1.2 Funciones del Diseño.
2. Fundamentos	2.FUNDAMENTOS 2.1 Introducción a la producción editorial. 2.2 Fases, procesos y flujos de trabajo. 2.3 Géneros de impresos y publicaciones.
3. Soportes	3.SOPORTES 3.1 Materiales. 3.2 Peso (gramaje). 3.3 Aprovechamiento y formatos. 3.4 Interiores y forros.
4. Formación y maquetación	4. FORMACIÓN Y MAQUETACIÓN 4.1 Partes de un libro o revista. 4.2 Compaginación y maquetación. 4.3 Doble y encuadernación.
4. Diseño y composición	5. DISEÑO Y COMPOSICIÓN 5.1 Composición. 5.2 Movimiento y equilibrio. 5.3 Textura.
5. Diseño base	6. DISEÑO BASE



	<p>6 Pertinencia del diseño. 7 Réticula y formato. 8 Creación de páginas maestras: Titulares, pie de imagen, cuerpo del texto e imágenes.</p>
6. Color	<p>7. COLOR 7.1 Efectos y psicología del color. 7.2 Modelo de color RGB y CMYK.</p>
7. Medio tono y duotono	<p>8. MEDIO TONO Y DUO TONO 8.1 Escala tonal. 8.2 Aprovechamiento de alto contraste, medio tono y duotono en publicaciones.</p>
8. Tipografía	<p>9. TIPOGRAFÍA 9.1 Familias y fuentes. 9.2 Alineación y tamaño de textos. 9.3 Tracking y kerning. 9.4 Uso pertinente tipográfico según el diseño y los lectores.</p>
9. Gráficos	<p>10. GRÁFICOS 10.1 El lenguaje de la imagen. 10.2 Ilustración. 10.3 Fotografía. 10.4 Infografía (tablas, gráficas, etcétera).</p>
10. Preprensa	<p>11. PREPrensa 11.1 Digitalización. 11.2 Resolución. 11.3 Características de salida. 11.4 Costos.</p>
11. Impresión	<p>12. IMPRESIÓN 12.1 Sistemas de impresión. 12.2 Supervisión de impresión. 12.3 Costos.</p>
12. Revisión y corrección de productos	<p>13. REVISIÓN Y CORRECCIONES DE</p>



finales	PRODUCTOS FINALES
---------	--------------------------

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

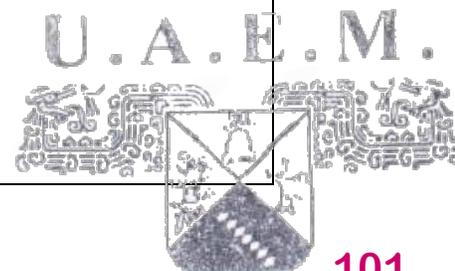
Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Diseño Editorial para medios Impresos y Digitales, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

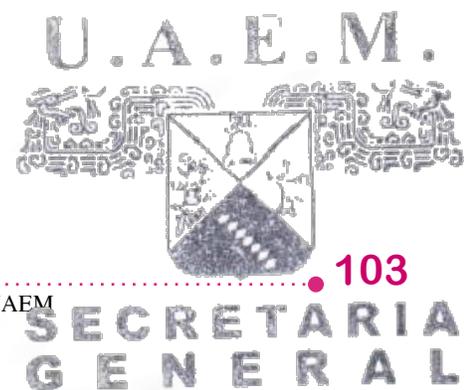
<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> DE BUEN UNNA, J. <u>Manual de diseño editorial</u>. Ed. Santillana. DONDIS, D.A. <u>Sintaxis de la imagen</u>. Ed. Gustavo Gili. GILLAM, R. <u>Fundamentos del diseño</u>, Ed. Limusa, México. IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. <u>Diseño</u> 	<p>Complementarias:</p>
---	--------------------------------



<p><u>Editorial. Manual de conceptos básicos.</u> UAEM, México.</p> <ul style="list-style-type: none"> • MARCH, M. <u>Tipografía creativa.</u> Ed. Gustavo Gili. • MADRIZ, A. <u>Educación artística. Concepto básico sobre artes visuales.</u> Ed. Madriz y Llamosas, Caracas, Venezuela. • MUNARI, B. <u>Diseño y comunicación visual,</u> Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 1975. • SWANN, A. <u>Diseño y marketing.</u> Ed. Gustavo Gili. • SWANN, A. <u>El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color.</u> Ed. Gustavo Gili. • www.fotonostra.com/grafico/disenho.html 	
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>



EJE TEMÁTICO



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Impresión y acabados				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Percy Valeria Cinta Dávila. Lorena Noyola Piña Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Común	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Los procesos de impresión son variados y complejos, el estudiante de la especialidad en Diseño Editorial debe conocerlos de principio a fin para lograr comunicar adecuadamente cualquier mensaje. Conocer estos procesos es posible elegir entre los diferentes tipos de papel así como determinar el método de impresión más adecuado con base en el presupuesto, la difusión y el concepto del proyecto editorial.

PROPÓSITOS

Que el estudiante comprenda y diferencie los tipos de impresión y acabado que se realizan en el proceso de prensa y post prensa, para seleccionar los más convenientes de acuerdo a los requerimientos de presentación y calidad del

proyecto editorial a realizar.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

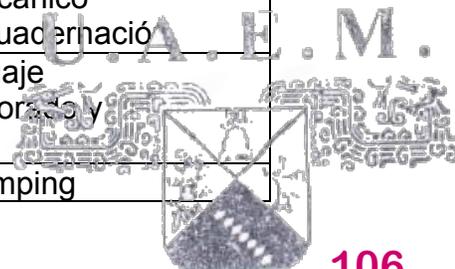
Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad creativa. 2. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación con responsabilidad social. 2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 4. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 5. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 6. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 7. Capacidad para tomar decisiones. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso con la preservación del medio ambiente. 2. Compromiso con su medio socio-cultural. 3. Compromiso con la calidad. 4. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 2. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto. 3. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas. 4. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales. 5. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.



- | |
|--|
| <p>6. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.</p> <p>7. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.</p> |
|--|

CONTENIDOS

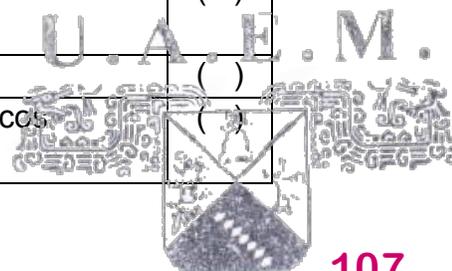
Bloques	Temas
1. Procesos de impresión	1.1 Breve historia de la imprenta 1.2 La prensa mecánica 1.3 Diseño 1.4 Pre prensa 1.5 Prensa 1.6 Post prensa
2. Proceso de impresión	2.1 Dummies 2.2 Originales mecánicos 2.3 Original de suaje 2.4 Fotografías e ilustraciones 2.5 Original digital
3. Acabados básicos	3.1 Tipos de acabado 3.2 Formación 3.3 Corte y refine 3.4 Doble 3.5 Folio 3.6 Perforado 3.7 Otros acabados
4. Barnices	4.1 Barnices de aplicación manual. 4.1 Barniz de máquina o convencional 4.3 Barniz ultravioleta
5. Laminados y encapsulados	5.1 Laminados 5.2 Plastificados 5.3 encapsulados
6. Encuadernados	6.1 Encuadernado tradicional 6.2 tipos de encuadernación 6.3 Encuadernado mecánico 6.4 Otros tipos de encuadernación
7. Suajes	7.1 Preparación del suaje 7.2 Doble, corte, perforado y desprendimiento
8. Acabados especiales	8.1 Grabado y hot stamping



	8.2 Termograbado 8.3 Hologramas
9. Tiempos de producción (desde la autorización a la firma del dummy)	9.1 Firma de dummies y autorización de pruebas 9.2 Pruebas de color 9.3 Autorización a pie de máquina 9.4 Traslados y supervisión de acabados
10. Entrega y distribución	10.1 Control de calidad: supervisión, selección y clasificación 10.2 Empaque y embalaje Distribución

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()



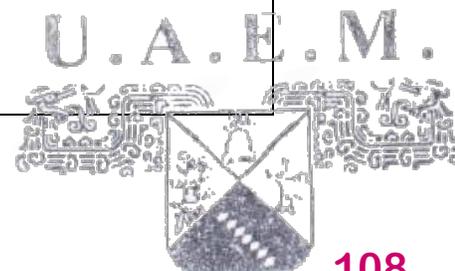
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Impresión y acabados, a nivel posgrado.



REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <p>-Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume.</p> <p>-Iñigo, L., Makhlouf, A. (2014). <i>Diseño editorial: Manual de conceptos básicos</i>. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.</p> <p>-Mason, D. (2008). <i>Materiales y procesos de impresión</i>. Barcelona: G. Gili.</p>	<p>Complementarias:</p> <p>- Estrada, S. (2014). <i>Encuadernación: Do it yourself</i>. S.I.: The Handy Books.</p> <p>-McCannon, D., Thornton, S., & Williams, A. (2009). <i>Escribir e ilustrar libros infantiles</i>. Barcelona: Acanto.</p> <p>-Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i>. Barcelona: Gustavo Gili.</p>
<p>Web:</p> <p>www.laprestampa.wordpress.com</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Infografía				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Percy Valeria Cinta Dávila Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Común	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Que el estudiante desarrolle y/o potencialice sus habilidades en el desarrollo de visualizaciones de la realidad a partir de un enfoque crítico y analítico, haciendo uso de los diferentes recursos técnicos y teóricos en el área de la ilustración de información.

PROPÓSITOS

Aprender sobre las posibilidades de la interacción entre la información y los procesos de comunicación visual.

Aplicar criterios de selección y lineamientos básicos de composición en ejercicios infográficos que le permitan realizar piezas de diseño (en el área editorial, de ilustración y animación, entre otros) para expresar y transmitir conceptos, a partir de identificar los principios y la información, jerarquía y orden.

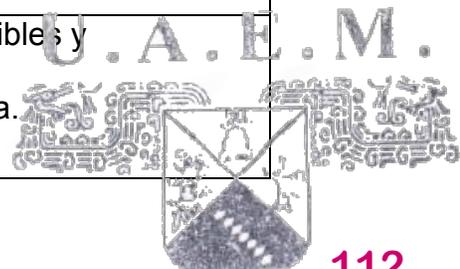
COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 2. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 3. Capacidad creativa. 4. Capacidad para la investigación 5. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 6. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <p>Capacidad de expresión y comunicación.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación con responsabilidad social. 2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 3. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 4. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 5. Capacidad para tomar decisiones. 6. Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 7. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso con su medio socio-cultural. 2. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad. 3. Compromiso con la calidad. 4. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la

<p>funcionalidad del producto.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos. 5. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño. 6. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas. 7. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales. 8. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

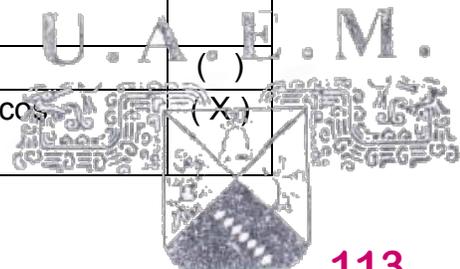
Bloques	Temas
1. El mundo visible y el mundo visualizado.	1. Lo visible, lo virtual y el mundo visualizado.
2. Terminología y conceptos básicos.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terminología: diagrama, esquema, gráfico, infograma, infografía, esquemática, ilustración de datos. 2. Comunicación visual, virtual y programable. 3. Datos, información y conocimiento. Información cuantitativa y cualitativa.
3. Infografía y comunicación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Objetivos del diagrama y la espera del destinatario. 2. Representación, abstracción e índices de iconicidad. 3. Visualización tecnocientífica.
4. Diseño de información	<ol style="list-style-type: none"> 1. Áreas del diseño de información. 2. Objetos de infografía: anexos y conexos 3. Objetos de mayor escala.
5. Elementos de la infografía	<ol style="list-style-type: none"> 1. Códigos comprensibles y compartidos. 2. Proporción y escala. 3. Interactividad.



6. Componentes de la infografía	<ol style="list-style-type: none"> Objetos bidimensionales y tridimensionales. El tiempo en infografías animadas. Etiquetas, vectores, tipos de cabezas y significación.
7. Tipología y clasificación de diagramas	<ol style="list-style-type: none"> Diagrama de proceso. Diagrama de flujo. Esquema. Gráficos de divulgación. Croquis y mapa. Infografía de prensa.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	(X)
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)



Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	()	Método de proyectos	(X Ç) ()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Infografía, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cairo, Alberto. <i>El arte funcional: Infografía y visualización de la información</i>. Ed. Almut, Madrid, 2011. • Cairo, Alberto. <i>Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa</i>. Ed. Almut, Madrid, 2011. • Coates, Kathryn. <i>Introducción al diseño de información</i>. Ed. Párramon, Barcelona, 2014. • Costa, Joan. <i>La esquemática. Visualizar la información</i>. Ed. Paidós, Barcelona, 1998. • Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. <i>La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información</i>. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print. • Wang, Kai. <i>Presentaciones de infografías y datos</i>. Barcelona: Parramon, 2015. Print. 	<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mijksenaar, Paul. <i>Una Introducción al diseño de información</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1998. • Willburn, Peter y Burke, Michael. <i>Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1998.
<p>Web:</p> <p>http://infografistas.blogspot.com/ http://alquimistas.evilmolo.com/</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Dirección de arte editorial				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Laura Silvia Iñigo Dehud. Antonio Makhouf Akl Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Común	Escolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

El estudiante comprenderá que el Director de Arte es “una persona con responsabilidades de liderazgo que administra y regula pasos, procesos y personas”.

La dirección de arte es una profesión clave de la industria creativa y una trayectoria profesional de los diseñadores. Como responsable de la vertiente visual de la comunicación creativa, el director de arte se erige como un perfil mixto donde la creatividad y la capacidad de gestión son imprescindibles por igual.

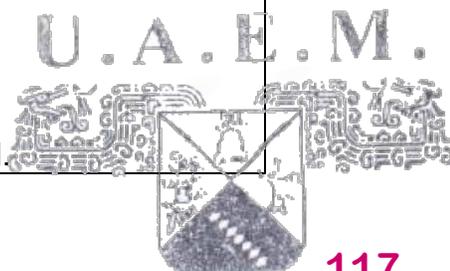
PROPÓSITOS

Que el estudiante comprenda cuáles son las actividades que desarrolla un Director de Arte para dirigir un proyecto, el cual debe tener conocimientos globales de un proceso editorial.

Que abra todos los estímulos par que descubra nuevas formas de plasmar ideas.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 2. Capacidad de crítica y autocrítica. 3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 4. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente. 5. Capacidad creativa. 6. Capacidad para la investigación 7. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 8. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Participación con responsabilidad social. 3. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 4. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 5. Capacidad de trabajo en equipo. 6. Habilidades interpersonales. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 4. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 5. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 6. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 7. Capacidad para tomar decisiones. 8. Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 9. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Compromiso ciudadano. 2. Compromiso con la preservación del medio ambiente. 3. Compromiso con su medio socio-cultural. 4. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad.



5. Compromiso con la calidad.
6. Compromiso ético.

Competencias específicas

1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales.
2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales.
3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.
4. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos.
5. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.
6. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
7. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
8. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.
9. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.
10. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias.
11. Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto.
12. Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor.
13. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1.- De diseñador a Director de Arte	1.- ¿Quién es un Director de Arte? 1a.- Conocimientos que debe tener un Director de Arte 1b.- Responsabilidades del Director de Arte.
2.- Comunicación y contexto: el propósito de la Dirección de Arte	2.- Equipo de trabajo 2a.- El trabajo del Director de Arte. 2b.- Diferencia entre Director de Arte y Diseñador.
3.- Lenguaje visual	3.- Análisis del lenguaje visual 3a.- Estrategias de comunicación visual 3b.- Semiótica y retórica aplicada a la comunicación visual.
4.- Psicología del color	4.- Conceptos básicos del color. 4a.- Color y forma 4b.- Marketing emocional a partir del color
5.- Tipografía que emociona	5.- Composición tipográfica 5a.- Familias y fuentes tipográficas 5b.- tracking-kerning
6.- Construcción del mensaje	6.- ¿Qué es el Brief? 6a.- El concepto 6b.- Slogan o copy
7.- Dirección de Arte en la fotografía	7.- Conceptos básicos de fotografía 7a.- Elección óptima de fotógrafos/fotografías 7b.- Presupuestos y gestión fotográfica
8.- Dirección de Arte en la Ilustración e infografía	8.- Conceptos básicos de ilustración e infografía 8a.- Elección óptima de ilustraciones e infografías 8b.- Presupuestos y gestión de ilustraciones e infografías
9.- Gestión de proyectos en la Dirección de Arte	9.- Elaboración de presupuestos 9a.- Coordinación de equipo editorial 9b.- Compromisos y responsabilidades

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	()	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Dirección de arte editorial, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:	Complementarias:
<ul style="list-style-type: none"> RUIZ COLLANTE, J. Las profesiones del diseño, Ed. Planeta. MARTÍNEZ SOUSA, Manual de edición y autoedición, Ed. Pirámide ENRIC SATUÉ, El diseño gráfico. Desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Editorial. DE BUEN UNNA, J. <u>Manual de diseño editorial</u>. Ed. Santillana. DONDIS, D.A. <u>Sintaxis de la imagen</u>. Ed. Gustavo Gili. GILLAM, R. <u>Fundamentos del diseño</u>, Ed. Limusa, México. IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. <u>Diseño</u> 	



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO **D** Especialidad en
Diseño Editorial

<p><u>Editorial. Manual de conceptos básicos.</u> UAEM, México.</p> <ul style="list-style-type: none">• MARCH, M. <u>Tipografía creativa.</u> Ed. Gustavo Gili.• SWANN, A. <u>El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color.</u> Ed. Gustavo Gili.• Dirección de arte, Tony Seddon, Edit. GG.	
<p>Web:</p> <ul style="list-style-type: none">• www.fotonostra.com/grafico/disenho.htm	<p>Otros:</p>



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Dibujo para la ilustración				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Optativa	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

La ilustración es una herramienta indispensable para la articulación de texto e imagen en las publicaciones contemporáneas.

PROPÓSITOS

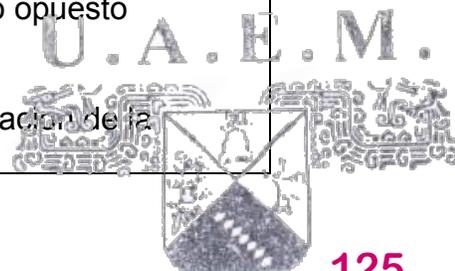
Que el estudiante comprenda que la actividad del dibujo se desarrolla bajo las mismas condiciones de igualdad para todo ser humano capacitado, que la práctica y la habilidad devienen de su sistema motriz y no es materia propia de la casualidad. Que pueda ver, así mismo, al dibujo como una herramienta fundamental en el proceso prefigurativo de la ilustración, y que le asigne la importancia que merece tal actividad, para potencializar el proceso creativo mediante las diferentes etapas de la planeación.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de crítica y autocrítica. 2. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 3. Capacidad creativa. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Capacidad de expresión y comunicación. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 2. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 3. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Valoración y respeto por la diversidad y la multiculturalidad. 2. Compromiso con la calidad. 3. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 2. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto. 3. 6. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas. 4. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales. 5. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.

CONTENIDOS

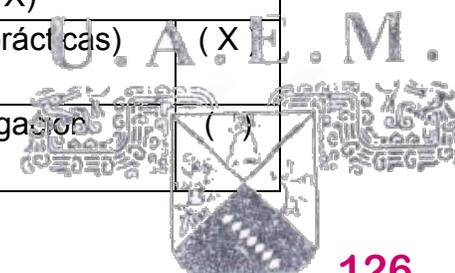
Bloques	Temas
1. Breve recorrido en el dibujo y la ilustración.	<ol style="list-style-type: none"> Breve historia del dibujo La era moderna y el devenir de la ilustración El dibujo como apoyo en el proceso de ilustración
2. Importancia del dibujo como base para la ilustración	<ol style="list-style-type: none"> La importancia de la práctica y la observación El dibujo como un arte aparte Sintaxis de la imagen: Punto, línea, contrastes, color, composición, factores expresivos, etcétera. Niveles de iconicidad Gestualidad, cinestesia y movimiento Planos, angulación y horizonte Adjetivación, escenarios y métodos de investigación Ilustración desde el sketch
3. Leyes de la dinámica (Newton)	<ol style="list-style-type: none"> Todo cuerpo persevera en su estado de reposo o movimiento uniforme y rectilíneo a no ser que sea obligado a cambiar su estado por fuerzas impresas sobre él El cambio de movimiento es proporcional a la fuerza motriz impresa y ocurre según la línea recta a lo largo de la cual aquella fuerza se imprime
4. Leyes de la animación ¿Qué tiene que ver con la ilustración?	<ol style="list-style-type: none"> Con toda acción ocurre siempre una reacción igual y contraria: quiere decir que las acciones mutuas de dos cuerpos siempre son iguales y dirigidas en sentido opuesto Squash and stretch Anticipación Standing o presentación de la escena



	<ul style="list-style-type: none"> 5. Acción directa y pose a pose (key frame and in betweens) 6. Acción continua o desfasada 7. Aceleración y desaceleración 8. Arcos 9. Acción secundaria 10. Noción del tiempo 11. Exageración 12. Peso y profundidad 13. Personalidad y actuación
5. La importancia de las formas del dibujo	<ul style="list-style-type: none"> 1. Dibujo con formas básicas y derivadas 2. Dibujo con bloques y líneas rígidas 3. Dibujo con formas orgánicas
6. Composición	<ul style="list-style-type: none"> 1. Perspectiva y encuadre 2. Escala y sobreposición 3. Adjetivaciones

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()





Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	(X)
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	(X Ç)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	



PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Dibujo para la ilustración, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cámara Pérez, Sergio. <i>Dibujo humorístico</i>. Ed. Parramón. 2010. • Danner, Alexander. <i>Diseño de personajes para novelas gráficas</i>. Ed. Gustavo Gili. 2010. • Edwards, Betty. <i>Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro</i>. Ed. Urano. 2006. • Hanks, Kurt. <i>El dibujo; la imagen como medio de comunicación</i>. Ed. Trillas. 1995. 	<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Metzger, Phil. <i>La perspectiva a su alcance</i>. Ed. Evergreen. 2008. • Wells, Paul. <i>Dibujo para animación</i>. Ed. Blume. 2010. • Zeegen, Lawrence. <i>Principios de ilustración</i>. Ed. Gustavo Gili. 2006.
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

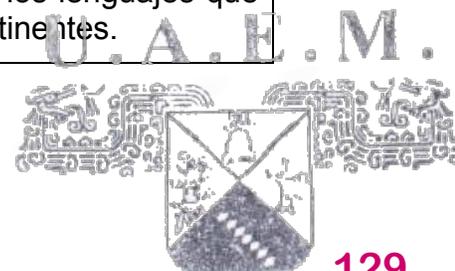
Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Diseño Web y Lenguaje HTML				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Lorena Noyola Piña Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Optativa	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

El lenguaje de la red requiere de destreza técnica y de diseño. Los estudiantes de la EDE deben comprender qué es la red, cómo funciona y cómo se manejan las imágenes en ese contexto para poder diseñar y producir ambientes virtuales asertivos.

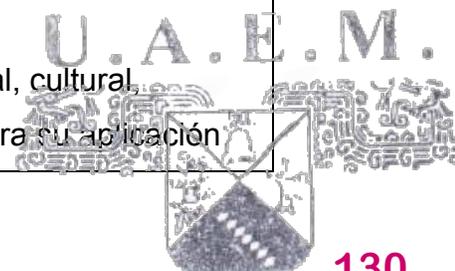
PROPÓSITOS

Que el estudiante conozca el surgimiento de la red, su manejo, los lenguajes que se utilizan para su programación y qué tipo de imágenes son pertinentes.



COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 5. Capacidad de crítica y autocrítica. 6. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 7. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente. 8. Capacidad creativa. 9. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 10. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Capacidad de expresión y comunicación. 3. Participación con responsabilidad social. 4. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 5. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 6. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 5. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 6. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 7. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 8. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 9. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Compromiso con la calidad. 5. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación



- en los proyectos.
3. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.
 4. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. La Red	<ol style="list-style-type: none"> 1. Surgimiento de la red 2. Elementos conceptuales de la red: el hipertexto humano 3. Discusión de las posibilidades de diseño
2. La tecnología de la Red	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semántica de la red 2. Administración de la red 3. Tipos de redes y conexiones 4. Formatos de imágenes 5. Lenguaje programático de la red 6. Colores hexadecimales 7. Tipografía para pantalla 8. Cómo guardar un sitio desde Internet 9. Navegación 10. Resolución de pantalla 11. Qué es la hipermedia 12. Cómo se aplica la interactividad técnica en la red 13. Lenguaje HTML
3. Programas de apoyo gráfico para la Red	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos de imágenes dentro de la red 2. Optimización de imágenes para la red 3. Animaciones de gráficos cuadro por cuadro para red 4. Botones desde lo gráfico
4. Programas de interactividad y animación para la red	Tipos de programas para la creación de interactividad y animación para la red

5. Lenguajes script.	1. Programación orientada a objetos 2. HTML 5
----------------------	--

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	(X)	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	(X)
Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()

Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	(X)	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

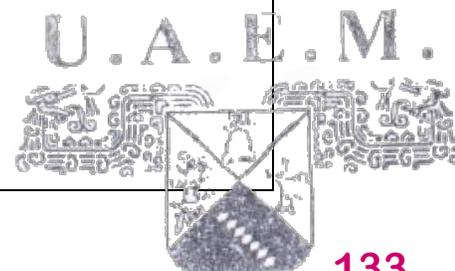
Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Diseño Web y Lenguaje HTML, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Keep Christopher, Tim McLaughlin, Robin Parmar , (DR 1993-2000), "Hypertext", [Online], The electronic labyrinth, Estados Unidos. Disponible en: http://www.iath.virginia.edu/elab/hfl0037.html. Lynch Patrick J., Horton Sarah, (2004), Manual de estilo web. Principios de diseño básico para la creación de sitios web, GG. 	<p>Complementarias:</p>
---	--------------------------------





UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO **D** Especialidad en
Diseño Editorial

<p>Barcelona, 2da. Ed., Barcelona, p. 223</p> <ul style="list-style-type: none"> • Royo Javier, (2004), Diseño Digital, Paidós, Barcelona, p. 213 • Wong Wucius y Wong Benjamín, (2004), Diseño gráfico digital, GG Barcelona, Barcelona, p. 272 	
<p>Web:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pring Roger, (2001), www.color. 300 usos del color para sitios web, GG México,. Serie Alastair Campbell, México, p. 192 • Sitio Web Unos tipos duros, http://www.unostiposduros.com. • http://www.iath.virginia.edu/elab/hfl0037.html. 	<p>Otros:</p>



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Ilustración científica				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Optativa	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

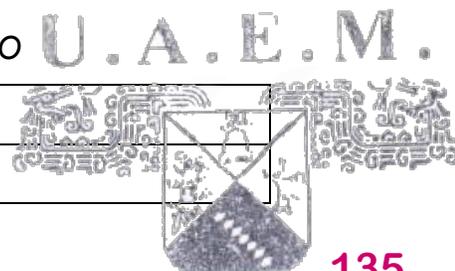
Capacita a los estudiantes para la utilización de la ilustración como herramienta en la difusión de la investigación.

PROPÓSITOS

Que los estudiantes apliquen los principios de ilustración para el desarrollo de imágenes y generación de datos para la divulgación de las ciencias.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
Generación y aplicación de conocimiento:



11. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.
12. Capacidad de crítica y autocrítica.
13. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
14. Capacidad creativa.
15. Capacidad para la investigación
16. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

Sociales:

7. Capacidad de expresión y comunicación.
8. Participación con responsabilidad social.
9. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos.
10. Capacidad de trabajo en equipo.

Aplicables en contexto:

10. Habilidad para trabajar de forma colaborativa.
11. Habilidad para trabajar de forma autónoma.
12. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
13. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
14. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Éticas:

6. Compromiso con la preservación del medio ambiente.
7. Compromiso con su medio socio-cultural.
8. Compromiso ético.

Competencias específicas

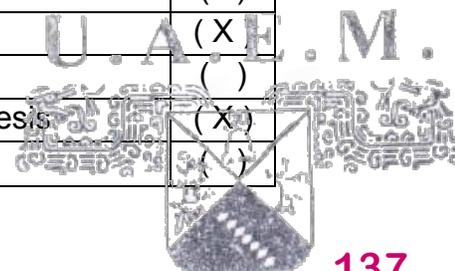
1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales.
2. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.
3. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
4. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
5. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Antecedentes históricos.	1. Centros de investigaciones 2. UNAM 3. Aldi de Oyarzabal 4. Elvia Esparza
2. Ilustración de la ciencias en México.	1. Telescopio 2. Microscopio 3. Lupa
3. Muletas visuales.	1. Lápiz graduado 2. Tinta china 3. Acuarela 4. Lápiz de color
4. Técnicas y soportes.	1. Reino <i>Plantae</i> 2. Reino <i>Fungi</i> 3. Ilustración de artrópodos 4. Peces 5. Reptiles 6. Aves 7. Mamíferos
5. Ilustración de la historia natural	1. Huesos 2. Músculos 3. Órganos
6. Ilustración médica	1. Huesos 2. Músculos 3. Órganos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

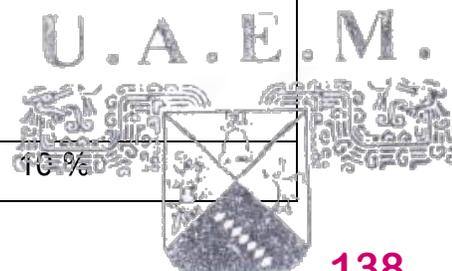
Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	(X)
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	(X)
Mapa mental	()	Monografía	()



Práctica reflexiva	(X)	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	(X)
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10%



2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Ilustración científica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hodges, Elaine R. S. <i>The Guild handbook of scientific illustration</i>. Ed. Wiley, Hoboken, 2003. Martin, Rose. <i>Botanical illustration course: With the Eden Project</i>. Ed. Batsford, Londres, 2008. Wood, Phyllis. <i>A guide to biological, zoological and medical rendering techniques, design, printing and display</i>. Ed. Wiley, New York, 1994. ONDIS, D. A. <i>La sintaxis de la Imagen</i>, GG diseño, 212 pp., Barcelona, 1998. 	<p>Complementarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cocucci, Alfredo Elio. <i>Dibujo científico: Manual para biólogos que no son dibujantes y dibujantes que no son biólogos</i>. Ed. Sociedad argentina de botánica, Córdoba, 2000. Costa, Joan. <i>La esquemática. Visualizar la información</i>. Ed. Paidós, Barcelona, 1998. Netter, Frank H. <i>Atlas of human anatomy</i>. Ed. Saunders, Filadelfia, 2014.
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Pre-prensa				Ciclo de formación: Básico Eje de formación: Temático Semestre: Segundo			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo. Percy Valeria Cinta Dávila Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	1	2	3	4	Teórico-práctica	Optativa	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Los productos impresos requieren de diversos procesos antes de entrar a impresión, existe la necesidad de preparar y corregir archivos digitales con requisitos técnicos que aseguren la calidad de la obra gráfica, para que sea funcional y eficaz en su comunicación.

PROPÓSITOS

Que los estudiantes aprendan a desarrollar y emplear la pre-prensa para impresión requerida, según las necesidades de los diferentes sistemas de impresión, soportes, encuadernación y acabados.



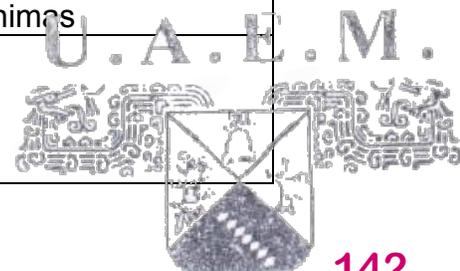
COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> 17. Capacidad de aprender y actualizarse permanentemente. 18. Capacidad creativa. 19. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. <p>Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 11. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 12. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 15. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 16. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 17. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 18. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 19. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 20. Capacidad para tomar decisiones. 21. Capacidad para actuar en nuevas situaciones. 22. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 9. Compromiso con la preservación del medio ambiente. 10. Compromiso con la calidad. 11. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ul style="list-style-type: none"> 1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto. 4. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de

- archivos para salidas digitales e impresas.
5. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
 6. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.
 7. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.
 8. Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto.
 9. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

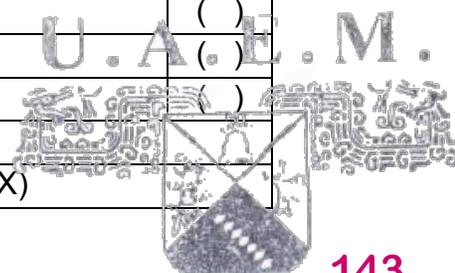
Bloques	Temas
1. Introducción	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es pre-prensa? 2. Clases de pre-prensa
2. Definición	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bits 2. Pixel 3. Líneas 4. Ganancia de punto y calado 5. Fuera de registro 6. Moire 7. Traping/ Overblack
3. Tramas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Semitono 2. Tonos continuos 3. Duotonos, tritonos 4. Tintas directas 5. Bit-map
4. Entradas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Digitalización 2. Tipos de archivos 3. Características mínimas
5. Salidas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Flexografía 2. Huecograbado 3. Serigrafía 4. Offset



	5. Digital 6. Electrónicos e Hipermedios
6. Imagen	1. RGB, CMYK. LAB... 2. Corrección 3. Filtros 4. Calibración 5. Perfiles
7. Textos	1. Evolución 2. Post-Script, True Type, Open Type
8. Soportes	1. Reconocer diferentes soportes y cómo reaccionan de acuerdo a la salida 2. Comportamiento de tintas o barnices en diferentes soportes 3. Formación y aprovechamiento del pliego
9. PDFS	1. Opciones de exportación y edición 2. Seguridad
10. Acabados	1. Relieve, Suajes, Tintas especiales, Encuadernaciones, entre otros.
11. Proyecto final	1. Correcciones 2. Entrega 3. Buró de pre-prensa

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			



Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	()	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	(X)
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	()	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	(X)
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
1.- Puntualidad en Clase	10 %
2.- Participación en clase	30 %
3.- Puntualidad en la entrega de proyectos	60 %
Total	100 %

Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Pre-prensa, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • CEMAJ, E. <u>Manual de Preprensa Digital</u>, Ed. Trónix, 1999. • PASARISSA, G. <u>Manual de Preimpresión Digital</u>, Edivisión, 2000. • GILLAM, R. <u>Fundamentos del diseño</u>, Ed. Limusa, México. • IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. <u>Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos</u>. UAEM, México. • MAS, J. <u>Manual de diseño digital</u>. TypePhases Design. EUA, 2009 • CARRIÓN, J.M. Y ABAD, A. <u>Fundamentos de publicación electrónica</u>. Tajamar. Madrid, 1993 	<p>Complementarias:</p>
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>



PROYECTO TERMINAL



IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Presentación de avance del proyecto terminal 50%				Ciclo de formación: Profesional Eje de formación: Proyecto terminal Semestre: Primero			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo. Percy Valeria Cinta Dávila Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	2	1	3	5	Teórico-práctica	Obligatoria	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este Seminario se imparte durante el primer semestre, y tiene como meta la planeación, diseño y avances de un Proyecto. El estudiante prepara su exposición de avances del Proyecto terminal 50%, desde los puntos más básicos hasta sus detalles últimos. De esta manera se integran, los conocimientos adquiridos durante el semestre para concretarlos en la articulación del Proyecto que será defendido ante un jurado.

PROPÓSITOS

En este seminario los estudiantes adquirirán las competencias necesarias para integrar los conocimientos logrados durante la EDE con su proceso personal, y para la realización de un proyecto, así como de su defensa en la exposición final.

de prototipo editorial.

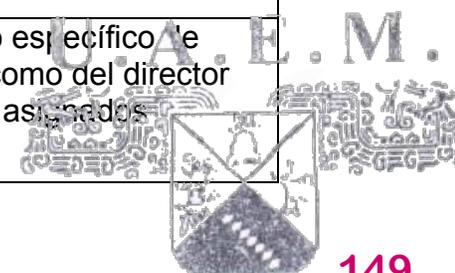
COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> 20. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 21. Capacidad de crítica y autocrítica. 22. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 23. Capacidad creativa. 24. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 25. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 13. Capacidad de expresión y comunicación. 14. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 15. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 23. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 24. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 25. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 26. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 27. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 28. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 29. Capacidad para tomar decisiones. 30. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 12. Compromiso con la calidad. 13. Compromiso ético.
Competencias específicas
<ul style="list-style-type: none"> 1. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 2. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la

- creación de proyectos editoriales.
3. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.
 4. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos.
 5. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.
 6. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
 7. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
 8. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.
 9. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.
 10. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias.
 11. Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto.
 12. Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor.
 13. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

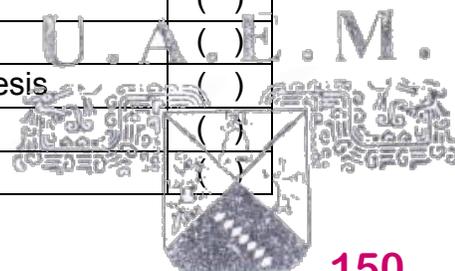
Bloques	Temas
	Depende del proyecto específico de cada estudiante, así como del director y codirector de tesina asignados.



	INTRODUCCIÓN
12. Justificación del Proyecto	1.1. Planteamiento del problema. 1.2. Focalización del objeto de investigación. 1.3. Formulación de los objetivos del proyecto. 1.4. Metodología. 1.5. Bibliografía 1.6. Conclusiones.
2. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto	2.1. Etapa de planeación y definición del proyecto. 2.2. Etapa de proyección y concreción del proyecto. 2.3. Elaboración y diseño inicial del proyecto.
3. Estudio de contexto	3.1. Finalidades gráficas. 3.2. Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto. 3.3. Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.
4. Diseño de prototipo editorial	4.1. Técnicas y materiales 4.2. Maqueta prototipo inicial

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()



Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
Valores para calificar: 0 = Deficiente; 1 = Bueno; 2 = Sobresaliente	

*(La suma de los valores dividida entre dos genera la calificación final)

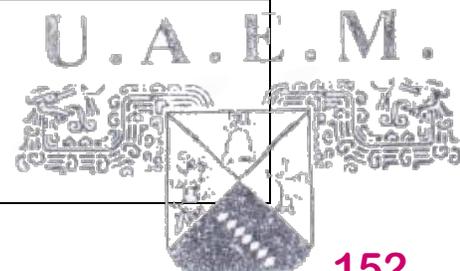
		VALOR		
		0	1	2
1	El alumno llega a tiempo a la presentación			
2	Se describe con claridad el objetivo del producto			
3	Se tiene idea clara del contenido del producto y su estructura			
4	El alumno presenta la diagramación del producto			
5	El cronograma es viable			
6	La presentación fue clara y demuestra manejo del tema			
7	Se respetó el tiempo establecido para la presentación			
8	El alumno cumple con el 50% del producto			
9	El alumno cumple con el 50% del trabajo escrito			
10	El alumno cumple con el 50% de avance general			
CALIFICACIÓN				
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.				

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimiento sobre procesos de proyectos editoriales, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Donis, D.A. <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1985. Munari, Bruno. <i>¿Cómo nacen los</i> 	<p>Complementarias:</p>
--	--------------------------------



<p><i>objetos?</i>. Ed. G. G., Barcelona, 1983.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pelta, Raquel. <i>Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico</i>. Ed. Paidós, Barcelona, 2004. • Martinell, Alfons. <i>Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural</i>. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Madrid, 200. • DE BUEN UNNA, J. <i>Manual de diseño editorial</i>. Ed. Santillana. • GILLAM, R. <i>Fundamentos del diseño</i>, Ed. Limusa, México. • Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume. • Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i>. Barcelona: Gustavo Gili. 	
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

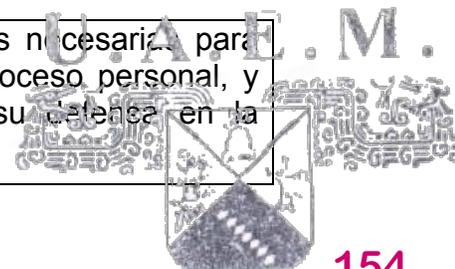
Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Presentación de avance del proyecto terminal 100%				Ciclo de formación: Profesional Eje de formación: Proyecto terminal Semestre: Segundo			
Elaborada por: Fernando Garcés Poo. Percy Valeria Cinta Dávila Actualizada por: Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 02/05/2018 Fecha de revisión y actualización: 14/05/2018			
Clave :	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales :	Créditos :	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
N/A	2	1	3	5	Teórico-práctica	Obligatoria	Semiescolarizada
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este Seminario se imparte durante el segundo semestre, y tiene como meta la planeación, diseño y avances del Proyecto terminal 100%. El estudiante prepara su exposición de avances del Proyecto, desde los puntos más básicos hasta sus detalles últimos. De esta manera se integran, los conocimientos adquiridos durante el semestre para concretarlos en la articulación del Proyecto que será defendido ante un jurado.

PROPÓSITOS

En este seminario los estudiantes adquirirán las competencias necesarias para integrar los conocimientos logrados durante la EDE con su proceso personal, y para la realización de un proyecto terminal, así como de su defensa en la exposición final de prototipo editorial.



COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

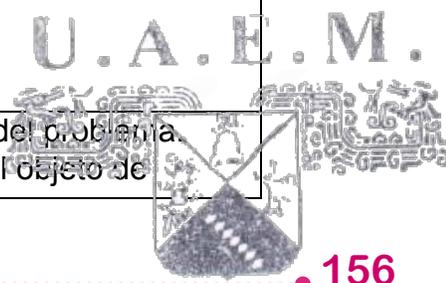
Competencias genéricas
<p>Generación y aplicación de conocimiento:</p> <ul style="list-style-type: none"> 26. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. 27. Capacidad de crítica y autocrítica. 28. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. 29. Capacidad creativa. 30. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. 31. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. <p>Sociales:</p> <ul style="list-style-type: none"> 16. Capacidad de expresión y comunicación. 17. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. 18. Capacidad de trabajo en equipo. <p>Aplicables en contexto:</p> <ul style="list-style-type: none"> 31. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 32. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 33. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. 34. Capacidad para formular y gestionar proyectos. 35. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. 36. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. 37. Capacidad para tomar decisiones. 38. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. <p>Éticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> 14. Compromiso con la calidad. <p>Compromiso ético.</p>
Competencias específicas
<ul style="list-style-type: none"> 14. Entiende sobre los procesos históricos de la producción del diseño a través del estudio y análisis de herramientas, materiales, técnicas tradicionales y tecnológicas para comprender, determinar, resumir y definir procesos creativos editoriales. 15. Crea y desarrolla respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. 16. Resuelve problemas de comunicación gráfica, incluyendo la identificación



- del problema, investigación, análisis, generación de solución, maquetas y pruebas de usuario, así como evaluación de resultados, para evaluar la funcionalidad del producto.
17. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos.
 18. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño.
 19. Utiliza herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas.
 20. Comunica productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.
 21. Comprende cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales.
 22. Entiende de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.
 23. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias.
 24. Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto.
 25. Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor.
 26. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

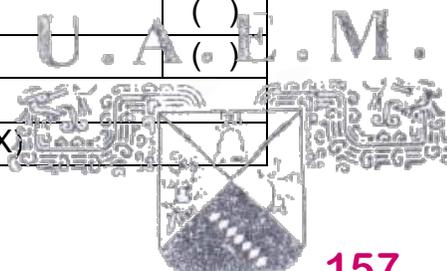
Bloques	Temas
	<p>Depende del proyecto específico de cada estudiante, así como del director y codirector de tesina asignados</p> <p>INTRODUCCIÓN</p>
13. Justificación del Proyecto	<p>4.3. Planteamiento del problema.</p> <p>4.4. Focalización del objeto de</p>



	<p>investigación.</p> <p>4.5. Formulación de los objetivos del proyecto.</p> <p>4.6. Metodología.</p> <p>4.7. Bibliografía</p> <p>4.8. Conclusiones.</p>
5. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto	<p>5.1. Etapa de planeación y definición del proyecto.</p> <p>5.2. Etapa de proyección y concreción del proyecto.</p> <p>5.3. Elaboración y diseño inicial del proyecto.</p>
6. Estudio de contexto	<p>6.1. Finalidades gráficas.</p> <p>6.2. Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto.</p> <p>6.3. Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.</p>
7. Diseño de prototipo editorial	<p>7.1. Técnicas y materiales</p> <p>7.2. Maqueta prototipo inicial</p>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

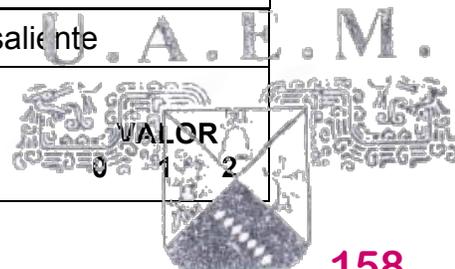
Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	()	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	(X)	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			



Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	()	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	()	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	()	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	()
Organizadores previos	()	Exploración de la web	(X)
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
Valores para calificar: 0 = Deficiente; 1 = Bueno; 2 = Sobresaliente	
*(La suma de los valores genera la calificación final)	



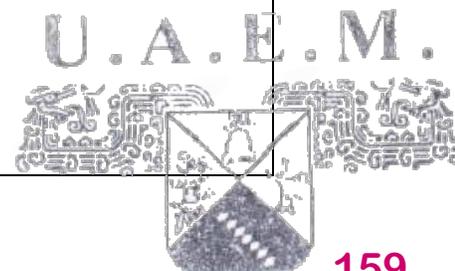
1	El alumno llega a tiempo a la presentación			
2	El alumno articula el concepto visual con el contenido temático			
3	El alumno cumple con el 100% del producto y trabajo escrito			
4	La presentación fue clara y demuestra manejo del tema			
5	Se respetó el tiempo establecido para la presentación			
CALIFICACIÓN				
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.				

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimiento sobre procesos de proyectos editoriales, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

<p>Básicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Donis, D.A. <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.</i> Ed. G.G., Barcelona, 1985. • Munari, Bruno. <i>¿Cómo nacen los objetos?</i> Ed. G. G., Barcelona, 1983. • Pelta, Raquel. <i>Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico.</i> Ed. Paidós, Barcelona, 2004. • Martinell, Alfons. <i>Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural.</i> Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Madrid, 200. • DE BUEN UNNA, J. <i>Manual de</i> 	<p>Complementarias:</p>
--	--------------------------------



<p>diseño editorial. Ed. Santillana.</p> <ul style="list-style-type: none"> • GILLAM, R. <u>Fundamentos del diseño</u>, Ed. Limusa, México. • Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume. • Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i>. Barcelona: Gustavo Gili. 	
<p>Web:</p>	<p>Otros:</p>

ANEXO II. NÚCLEO ACADÉMICO BÁSICO

La lista de PITC, PTC y PTP de la UAEM que actualmente integran el NAB de la Especialidad en Diseño Editorial son:

Tabla 6. Perfil del Recurso Humano de la EDE			
Perfil académico	Grado académico	Conocimientos aplicados a la EDE	Institución que otorgó el grado
PITC Lorena Noyola Piña	Doctor	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	UAM, Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño
PITC Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración, animación, cine	UAEM, Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	Maestro	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, dibujo, ilustración, fotografía	ASP, Academia de Bellas Artes. Varsovia, Polonia. Maestro en Artes
PTC Fernando Garcés Poo	Maestro	Diseño, diseño editorial, ilustración, fotografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Percy Valeria Cinta Davila	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Roberto González Peralta	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTP Marina Ruiz Rodríguez	Maestro	Coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTP Antonio Makhoulouf Akl	Maestro	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial

