UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

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;
Diciembre de 2020

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

DIRECTORIO INSTITUCIONAL

Rector
Dr. Gustavo Urquiza Beltrán

Secretaria General
Mtra. Fabiola Álvarez Velasco

Secretario Académico
Dr. José Mario Ordoñez Palacios

Directora de Investigación y Posgrado
Dra. Patricia Mussali Galante

Directora de la Facultad de Diseño
Dra. Lorena Noyola Piña

Coordinador de la Especialidad en Diseño Editorial
Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Comisión de Diseño Curricular

Coordinación
Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Dra. Lorena Noyola Piña
Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud
Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila
Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

Apoyo administrativo
Mtro. Hugo César Razo Valdivia

Comisión de Asesoría Técnica Metodológica 2020

MPD Mónica Martínez Peralta
Lic. Néstor González Jaramillo

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Fechas de aprobación por los órganos colegiados

Creación de nuevo Plan de estudios

Consejo Interno de Posgrado: 17 de noviembre de 2020

Consejo Técnico: 17 de noviembre de 2020

Comisión Académica de Consejo Universitario: 26 de noviembre de 2020.

H. Consejo Universitario: Diciembre de 2020

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN 6
2. JUSTIFICACIÓN 10
3. FUNDAMENTACIÓN 13
3.1 Fundamentos de política educativa 15
3.2 Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural 20
3.3 Avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina o disciplinas que participan en la configuración de la profesión 21
3.4 Mercado de trabajo 24
3.5 Datos de oferta y demanda educativa 26
3.6 Análisis comparativo con otros planes de estudio 29
3.7 Evaluación del programa educativo a reestructurar 34
a) Evaluación interna
b) Evaluación externa
4. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS 43
5. OBJETIVOS CURRICULARES 46
5.1 Objetivo general 46
5.2 Objetivos específicos 46
5.3 Metas 47
6. PERFIL DEL ALUMNO 49
6.1 Perfil de ingreso 49
6.2 Perfil de egreso 50
6.2.1 Competencias Genéricas 51
6.2.2 Competencias Específicas 52
7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA 54
7.1 Flexibilidad curricular 54
7.2 Ciclos de formación 57
7.3 Ejes generales de la formación 58
7.3.1 Formación teórico-técnica 58
7.3.1.1 Eje Básico 59
7.3.1.2 Eje temático 59
7.3.1.3 Eje de proyecto terminal 59
7.4 Tutorías 59
7.5 Líneas de Generación y Aplicación del Conocimiento 61
7.6 Vinculación 63
7.7 Asignación del Sistema de Créditos 66
7.7.1 Aplicación del Sistema de Créditos 66
8. MAPA CURRICULAR 68
8.1 Ejemplo de Trayectoria Académica de un estudiante 69
9. MEDIACIÓN FORMATIVA 70
10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE 73
11. UNIDADES DE APRENDIZAJE 75

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

12. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO 79
12.1 Requisitos de Ingreso.....79
12.1.1 Mecanismos de ingreso 81
12.2 Requisitos de Permanencia.....84
12.3 Requisitos de Egreso 85
12.3.1 Modalidades de titulación 86
13. TRANSICIÓN CURRICULAR 87
14. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN 88
14.1 Recursos humanos.....89
14.2 Recursos financieros 92
14.3 Infraestructura 93
14.4 Recursos materiales.....94
14.5 Estrategias de desarrollo.....95
15. SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR 97
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 99
ANEXOS
ANEXO I. PLANEACIONES SEMESTRALES 101
ANEXO II. NÚCLEO ACADÉMICO 214
ANEXO III. UNIDADES DE APRENDIZAJE.....216

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

1. PRESENTACIÓN

La 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 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 e impacto 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 reestructuración del programa basado en el Plan de Desarrollo Institucional. 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 tutoral 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 (NA) desarrollan en concordancia con los objetivos de este Programa Educativo (PE) y se hace

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 III 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, TRANSICIÓN CURRICULAR, se informa que durante los dos años de vida que lleva la Especialidad en Diseño Editorial, la cual fue creada en 2018, han sido decisivos para, hasta el momento, no generar cambios estructurales en los ejes formativos del Plan de Estudios. Por este motivo la EDE no cuenta con transición curricular.

En el apartado catorceavo, 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 NA, así como otros asociados al PE como PTP. El NA 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 Tutoral.

Finalmente, **en el apartado quinceavo** 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 posibiliten abordar procesos creativos que se encuentran vinculados con la necesidad de generar 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 sociedad como parte de la comunicación considerando un enfoque multicultural y tener las capacidades

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Mexicana[1] (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 CANIEM[2] 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 profundamente 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.

A partir de que se creó la Especialidad en Diseño Editorial, en 2018, la Facultad de Diseño ha egresado a una generación, y una que se encuentra cursando estudios. Dentro de los logros de la EDE se puede mencionar lo siguiente:

En primer lugar, hubo la necesidad de invitar a profesores especialistas, expertos en la materia, para integrarlos al Núcleo Académico (NA) incidiendo directamente en las LGAC de la EDE y los proyectos de los alumnos, lo cual permea en que desarrollen capacidades analíticas y conceptuales, mismas que garantizan que, en un futuro, nuestros egresados se mantengan dentro de la industria editorial en las mejores condiciones, sin importar el cambio de procesos, procedimientos o equipos específicos.

---

[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%B3n-de-revistas

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

En segundo lugar, se modificó el seminario optativo de “Ilustración científica” por el seminario “Diseño editorial y aprendizaje”, lo cual ha permitido desarrollar las capacidades cognitivas de aprendizaje de los alumnos en distintos ámbitos editoriales.

En tercer lugar, los estudiantes participan de manera activa y sobresaliente, como aliados creativos, diseñando proyectos editoriales infográficos como por ejemplo: durante la contingencia del Covid-19 elaboraron diversas infografías sobre medidas de prevención sanitarias, recomendaciones para docentes, prevención de violencia, entre otros temas. Las cuales se han difundido a través de diversos medios, obteniendo reconocimiento por parte de rectoría de la UAEM, y la Academia de Ciencias de Morelos (ACMor).

En cuarto lugar, los cinco estudiantes de la primera generación terminaron sus estudios en tiempo y forma, de manera satisfactoria, teniendo cien por ciento de egresados con beca del CONACyT reconocido por el PNPC, lo cual nos coloca como centro de vanguardia en estudios de posgrado de Diseño Editorial. 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 este 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: 1. el problema de la incertidumbre que aparece al enfrentar las posibilidades tecnológicas interpretadas por las particularidades de cada comunidad, 2. sobre las

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 3. 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.

[3]. México, Nación Multicultural en: http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/380/11a.pdf?sequence=1&isAllowed=y

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 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

a) Referentes de política internacional y nacional

En el Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024 (PND 2019-2024)[4], se tiene un numeral dentro de la Estrategia Nacional de Seguridad Pública aprobada por el Senado de la República en el que el gobierno se compromete a garantizar empleo, educación, salud y bienestar "mediante la creación de puestos de trabajo, el cumplimiento del derecho de todos los jóvenes del país a la educación superior, la inversión en infraestructura y servicios de salud y por medio de los programas regionales, sectoriales y coyunturales de desarrollo." La educación se plantea como gratuita.

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 se 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 2019-2024 (PED 2019-2024), en el eje rector 3: Justicia Social para los Morelenses, se plantea en términos generales que todos los morelenses tendrán acceso a la educación pública, reconoce el reto de proporcionar educación inclusiva, equitativa y de calidad. Se compromete a enfocar "sus esfuerzos de acuerdo al objetivo 4 de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, que establece `Garantizar una educación inclusiva y

[4]. https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

equitativa de calidad y promover oportunidades para todos`". En el PED 2019-2024 se especifica lo siguiente:

El compromiso fundamental de este gobierno es el bienestar de toda su población, brindando la educación que representa un derecho de vital importancia para hacer posible el acceso y el ejercicio de otros derechos.

En este sentido, se propone no sólo mejorar los indicadores tradicionales del sistema educativo como son: acceso a la educación, cobertura y/o eficiencia terminal; sino además, sentar las bases para lograr una educación con equidad y calidad para todas y todos los morelenses.

Finalmente en el PED 2019-2024 se establece el objetivo estratégico de "Garantizar una educación de equidad y calidad, promover oportunidades de aprendizaje permanente que permitan el desarrollo armónico del individuo para integrarse y construir una mejor sociedad". Y como una línea de acción atender a la demanda educativa de alumnos y alumnas de educación de posgrado y atender a la población indígena y a la población con discapacidad en educación superior. Esto hace pertinente la EDE al ser una oferta educativa de calidad inserta en una universidad pública que garantiza a sus estudiantes el acceso a la educación de calidad y como beneficio adicional el acceso a los servicios de salud a través del seguro facultativo. Pero no solo eso, sino que los egresados se caracterizan porque a su vez se pueden insertar en el diseño de materiales utilizados en la educación y aportar en un amplio espectro de la agenda 2030.

Como líneas de acción adicionales, el PED 2019-2024[5] plantea la "impartición de educación para el desarrollo y estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la valoración de la diversidad cultural, actividad física, el deporte, las artes y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible". La EDE se basa en el código ético universitario que coincide con esta línea de acción del PED 2019-2024 y que la transversa en su mapa curricular y su propuesta educativa en general.

Por su parte, el Plan Institucional de Desarrollo 2018-2023 (PIDE 2018-2023) establece como misión:

> La UAEM es una institución educativa que forma profesionales en los niveles Medio Superior y Superior, que sean competentes para la vida y líderes académicos en investigación, desarrollo y creación. Con ello contribuye a la transformación de la sociedad.
>
> La docencia, la investigación y la extensión se realizan con amplias perspectivas críticas, articuladas con las políticas internas y externas dentro del marco de la excelencia académica. De esta forma, la universidad se constituye en un punto de encuentro de la pluralidad de pensamientos y se asume como protagonista de una sociedad democrática en constante movimiento.

[5] http://marcojuridico.morelos.gob.mx/archivos/reglamentos_estatales/pdf/PED2019-2024.pdf

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Como visión establece (p. 10):

> Para 2023, la UAEM se consolida como una institución de excelencia académica, sustentable, incluyente y segura, reconocida por la calidad de sus egresados, el impacto de su investigación, la vinculación, la difusión de la cultura y la extensión de los servicios, posicionada en los niveles estatal, regional, nacional e internacional, en un mundo interconectado a través de la innovación educativa y la economía del conocimiento.
>
> La universidad se distingue como impulsora del cambio, por la transparencia y calidad de sus procesos sustantivos y adjetivos, la consolidación de sus redes del conocimiento como el recurso de mayor valor para el logro de sus objetivos y por su respuesta a la sociedad, que equilibra el pensamiento global con el actuar localmente.

Además el PIDE 2018-2023 plantea ocho ejes estratégicos: Formación, Investigación, desarrollo e innovación, Vinculación y extensión, Regionalización, Planeación y gestión administrativa, Internacionalización, Universidad sustentable y Universidad saludable y segura. Los objetivos de dichos ejes son:

Formación: Consolidar a la universidad como una institución incluyente y reconocida por su excelencia académica, a través del fortalecimiento de sus programas educativos para que atiendan la formación integral de los estudiantes, con base en prácticas docentes centradas en el aprendizaje y generadoras de entornos de formación que favorezcan la autonomía, el impulso de estrategias para mejorar los espacios educativos, así como la habilitación de la planta académica.

Investigación, desarrollo e innovación: Apoyar e incentivar la generación y el desarrollo de los proyectos de investigación y de creación en todas las áreas del conocimiento, preferentemente vinculados a los programas transversales para la búsqueda de soluciones a las problemáticas del entorno, con un sentido de innovación, promoviendo la participación de los estudiantes, la colaboración interinstitucional y la transferencia del conocimiento generado.

Vinculación y extensión: Fortalecer y ampliar la vinculación de la universidad con el sector público, privado y con la sociedad en general, así como extender los servicios universitarios con el propósito de coadyuvar en la formación profesional de los estudiantes y tener un impacto en la transformación de la sociedad.

Regionalización: Consolidar la cobertura educativa articulando la docencia, la investigación y la extensión de los servicios en las regiones de la entidad, a través de la implementación de programas educativos pertinentes y factibles.

Planeación y gestión administrativa: Posicionar a la UAEM como una institución con una administración eficiente y eficaz con altos estándares de calidad, a través de la planeación estratégica, el desarrollo institucional y la consolidación de procesos sustantivos y adjetivos para el logro de los objetivos institucionales.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Internacionalización: Posicionar a la UAEM a nivel internacional a través de un programa estratégico integral de cooperación académica, que favorezca la colaboración interinstitucional mediante la participación en redes, el intercambio académico, la acreditación internacional de sus programas educativos y la implementación de esquemas y acciones con un enfoque global reflejado en las funciones sustantivas de la institución.

Universidad sustentable: Promover en la comunidad universitaria conocimientos, habilidades y destrezas para una cultura del cuidado, conservación y protección del ambiente en favor de la mitigación del cambio climático.

Universidad saludable y segura: Propiciar el fortalecimiento y creación de redes en servicios académicos y de investigación social, científica y tecnológica, vinculados a la comunidad universitaria y a los sectores sociales relacionados con la salud pública, además de promover conocimientos, habilidades y destrezas para el autocuidado y el establecimiento de estilos de vida saludables y políticas en materia de salud y seguridad.

La Especialidad en Diseño Editorial de la Facultad de Diseño impacta en muchos de los ocho ejes del PIDE 2018-2023. En los primeros tres citados lo hace a través de la formación de especialistas en Diseño Editorial con calidad y pertinencia en los contenidos que están centrados en el aprendizaje que se vinculan de forma transversal con los cuatro conceptos base de la Facultad de Diseño (transdisciplina, inclusión, interculturalidad y sustentabilidad) para la búsqueda de soluciones a las problemáticas del entorno a través del Diseño Editorial con un sentido de innovación y promoviendo la colaboración con sectores públicos y privados interinstitucionales y empresariales, así como de la industria editorial para coadyuvar en la transformación de la sociedad.

En cuanto a los últimos tres, la EDE tiene a la internacionalización en dos vertientes: el reconocimiento de su calidad a través del organizamos y universidades extranjeras que reciban a sus estudiantes y sus docentes en movilidad, y la colaboración académica en eventos internacionales que permitan que los estudiantes y docentes accedan a conocimientos de vanguardia. Por otro lado la EDE se inserta en una facultad que tiene como parte de sus conceptos transversales la sustentabilidad y en los contenidos y la operatividad de la especialidad no es diferente, sino que se procura que se aborden y se vivan contextos sustentables en lo ambiental, lo social y lo financiero. Finalmente, se promueve en lo general que la comunidad de la EDE adquiera hábitos que le permitan acceder a la salud y a la seguridad.

Además de lo anterior, 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Cultura[6] (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

[6]. https://es.unesco.org/themes/education

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, 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 2010, 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% en la economía de la región.

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.

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 estadísticas[7] 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

[7]. http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, las producciones de libros de educación básica corresponden al 39% del total de venta.

Como parte de las actividades durante los estudios, los alumnos participan en diversos proyectos universitarios en los que involucran a estudiantes de la Licenciatura en diseño y público en general, como en el fomento a la lectura, dirigido a estudiantes de la Licenciatura en Diseño de la UAEM, que en coordinación con los profesores integrantes del Núcleo Académico de la EDE, generan proyectos que impactan directamente en las necesidades que la sociedad demande.

De igual manera los alumnos participan en diversos proyectos y actividades que realiza la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE). Así mismo apoyando en la promoción y difusión de los seminarios Permanentes de Transdisciplina, coordinados por el Cuerpo Académico *Investigación y Creación en Imagen Digital,* en el que participan expertos, nacionales y extranjeros en áreas sobre el estudio de la imagen en el arte, la cultura y la sociedad.

Por otra parte participan en coloquios, abiertos y cerrados, de fin de semestre presentado los avances de Tesina y productos editoriales del 50% y 100%. Además de participar en proyectos gráficos como la elaboración de infografías que permiten informar a la sociedad acerca de problemas de índole económico, político, social, cultural o de salud, como es el caso de las infografías sobre la pandemia del Covid-19 diseñados para la UAEM y la Academia de Ciencias de Morelos ACMor.

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/CAM modifican los procesos de creación

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

impresión y distribución de las publicaciones, además de hacer posible el uso de soportes y formatos más variados que liberan al papel[8] 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 transdisciplinares que muestran una nueva postura.

El aporte que se realiza con el plan de estudios 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.

Estado del Arte del Campo del Conocimiento del Diseño Editorial[9]

El diseño editorial es casi tan viejo como el homo sapiens mismo. Desde que el hombre se ha valido de las piedras para expresarse existe el diseño editorial. Cuando las piedras se empleaban como sellos para imprimir sobre la arcilla se estaba diseñando. Las tablillas de arcilla sumerias con signos cuneiformes eran una pieza gráfica. Estas tablillas del siglo IV a.C. fueron el germen del diseño editorial que luego se desarrollaría con el papiro y el pergamino. Más tarde llegarían los códices y los libros impresos mediante xilografía y, finalmente, los impresos con tipos móviles y la imprenta de Gutenberg. A lo largo de todos estos siglos el diseño editorial ha mutado con la evolución del hombre y las nuevas

[8] http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial

[9] En atención a la recomendación de los pares académicos de CONACyT en la evaluación 2019, se agregó en el documento del plan de estudios 2020 un sub apartado denominado “Estado del arte del campo del conocimiento del diseño editorial”

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

tecnologías. El diseño editorial refleja la cultura y la sociedad de la época en la que se produce. Así, del diseño de libros renacentistas y del trabajo artesanal de los copistas se pasó a composiciones más funcionales y modernas y al desarrollo de sistemas de retículas. Hoy, el diseño editorial no solo comprende a los medios impresos, sino también a los formatos digitales. Numerosos libros, periódicos y revistas se publican en línea y necesitan de un diseño específico para llegar a su público. El desarrollo de publicaciones para tabletas va en aumento, al igual que las aplicaciones móviles para diferentes libros. Todas estas piezas echan mano del diseño editorial[10].

En los últimos años, la aparición de Internet ha supuesto la llegada de un nuevo formato en el diseño editorial moderno. Nos referimos a la edición digital. En la actualidad cualquier medio de comunicación que quiera hacerse un hueco en el competitivo mundo de la comunicación visual debe tener su versión digital.

A esto se une la aparición de muchos libros, revistas y periódicos que se difunden exclusivamente a través de la red, ya que es una forma mucho más sencilla y económica de iniciar un proyecto editorial. Esta competitividad ha hecho que los diseñadores editoriales, ayudados por las nuevas tecnologías, creen nuevos y originales diseños y maquetas que logran atraer al lector y centrar su atención.

Las tendencias en el campo del diseño editorial destacan por los nuevos equipos de prensa digitales que permiten la elaboración de múltiples productos editoriales.

Las tres estrellas del diseño editorial son el libro, la revista y el periódico. Los cuales, como cualquier otro producto editorial, cuentan con expresión y personalidad independientemente de su contenido, precisamente para retener la atención de los lectores y lograr una comunicación exitosa.

Es por eso que, en la EDE durante los estudios, los estudiantes desarrollan tres productos editoriales, libro, revista y periódico desde su parte teórica con una tesina, hasta la parte práctica desarrollando un producto para cada uno, poniendo en práctica las bases teóricas y conceptuales aprendidas y relacionando los contenidos con su tema específico.

En México, la industria editorial se encuentra dividida en dos grandes vertientes: la cultural y la de entretenimiento. La cultural está dominada por la producción de libros de texto mientras que Editorial Televisa es la mayor editorial que genera contenidos de entretenimiento en este país. (Aranda Barrera, 2009).

Las prácticas editoriales están ligadas a los procesos de globalización económica, política y cultural, por lo tanto, situarse en el contexto socioeconómico de México es clave para entender cómo funciona la industria editorial en este país.

[10] Tomado de: Mariana Eguaras, Consultoría Editorial el 9 Ene, 2018
Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de: https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

En general, en Latinoamérica, más del 40% de la población está privada de trabajos estables y seguridades mínimas. Esto en México no es diferente. Los principales problemas a los que nos enfrentamos los mexicanos están relacionados con la seguridad, la vivienda, el empleo y la alimentación. Las necesidades educativas y culturales están hasta el final de las prioridades.[11]

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.

Como se ha mencionado anteriormente, tomando en cuenta los estudios y estadísticas de la CANIEM[12], 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 los 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, las producciones de 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 una agencia de diseño y comunicación establecida 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, 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

[11] Tomado de: Aranda Barrera, A. (2009, 9 junio). El contexto socioeconómico de la Industria Editorial Mexicana.

[12] http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 refleja 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.

El campo de trabajo del egresado de la EDE se ha vuelto más extenso en los últimos años, ya que la demanda ha requerido profesionistas con características profesionales rigurosas en el ámbito del diseño editorial, cultural y comerciales, vinculados con la docencia, producción de imágenes, entre otros aspectos no menos importantes que ligan por un lado, con el ámbito del diseño, y por otro con la producción, distribución y consumo de bienes y servicios. En relación a esto, podemos mencionar que como resultado del egreso de la primera generación de la EDE, se ha generado una demanda que obedece a diversos factores, entre ellos:

- Creación de nuevas instituciones, así como empresas públicas y privadas que ofrecen amplias oportunidades laborales a los especialistas en diseño editorial.

- El mercado del diseño editorial se ha ampliado, y por ende han surgido nuevos espacios de trabajo públicos y privados, así como otros espacios de colaboración como en la Internet, que permite la promoción y difusión de los productos editoriales.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Simultáneamente, se han generado otro tipo de manifestaciones de diseño editorial y comunicación visual, que utilizan las nuevas tecnologías y han provocado otro tipo de demanda del público, que exige que los profesionistas del diseño editorial, experimenten generando propuestas novedosas.

- Se ha manifestado un constante interés por los egresados de la especialidad en diseño editorial, para participar en el campo docente en diversas instituciones públicas y privadas del país.

- Se han formado nuevas áreas de trabajo especializadas, que demandan especialistas en diseño editorial, los cuales requieren de una formación sólida en el área, así como también hay un requerimiento de individuos que dominen las nuevas tecnologías de la información y comunicación relacionadas con el campo diseño editorial.

- La certificación de calidad, que exige mayor preparación académica, y la creciente demanda educativa tanto a nivel público como privado en otros niveles, requiere de un profesional en diseño editorial.

- La relevancia que tiene el diseño editorial para que profesionistas de otras disciplinas realicen estudios teóricos en torno a las nuevas manifestaciones del diseño editorial que generan los egresados de la EDE.

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 Superior[13], 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 corresponden a 969 mil 824, de los cuales aproximadamente un 2% están estudiando carreras afines y pueden considerarse como potenciales candidatos.

[13]. http://www.anuies.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

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 estadísticas[14] 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.

[14]. http://www.estadistica.unam.mx/reportesinstitucionales/reporte_pobxcarrera.php?cve_dep=002&anio_sel=

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 2017[15], se cuenta con una 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)[16], 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 además de que no cuenta con reconocimiento PNPC de CONACyT, 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 de realizar estudios de especialización en el campo del Diseño Editorial en corto tiempo e ingresar al mercado laboral, mejor preparados.

En atención a la recomendación se amplió la información en el documento del plan de estudios 2020 denominado “Oferta educativa”.

Cabe destacar que el PE de la EDE ingresó al Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional para la Ciencia y Tecnología (CONACYT) en 2019, con una matrícula de cinco estudiantes en la primera convocatoria, provenientes de diversas áreas e IES como: Una alumna egresada de la Licenciatura en Periodismo y Comunicación de la Universidad Latina; una alumna egresada de la Licenciatura en Artes

[15]. http://www.transparencia.uam.mx/inforganos/anuarios/anuario2017/anuario_estadistico2017.pdf

[16]. https://encuadre.org/posgrados_encuadre/

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

del Centro Morelense de las Artes; dos alumnas y un alumno egresados de la Licenciatura en Artes de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM).

En la segunda convocatoria se cuenta con un ingreso de seis aspirantes, de once solicitudes, la cual a través de un riguroso proceso de selección ingresaron seis estudiantes, egresados de IES estatales y nacionales como: Una alumna egresada de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad La Salle Cuernavaca; una alumna egresada de la Licenciatura en Diseño Gráfico, por la Facultad del Hábitat, de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí; un alumno egresado de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Del Valle de México, Campus Cuernavaca; dos alumnas egresadas de la Licenciatura en Artes, de la Facultad de Artes de la UAEM; una alumna egresada de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Artes Plásticas “Profr. Rubén Herrera” de la Universidad Autónoma de Coahuila.

Otros aspirantes que no fueron aceptados provenían de IES como: de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Universidad Vizcaya de las Américas; de la Licenciatura en Diseño Industrial de la Universidad de La Salle Bajío; de la Licenciatura en Contador Público de la UAEM; de la Licenciatura en Artes de la UAEM; de la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Además hay evidencias de una interesada en ingresar a la EDE en el 2020, con estudios de Lengua y Literatura Hispánicas en la Universidad Veracruzana, pero por su formación y estudios no cuentan con los conocimientos básicos teórico-prácticos de diseño editorial. Se está contemplando que en un futuro también puedan ingresar egresados de IES 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:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Tabla 1. Cuadro comparativo con otros Planes de Estudio					
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	**Objetivo general**	**Modalidad y duración**	**Perfil de Ingreso**	**Reconoci-miento 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 preferente-mente 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio					
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	**Objetivo general**	**Modalidad y duración**	**Perfil de Ingreso**	**Reconoci-miento 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 computacio-nales. 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio					
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	**Objetivo general**	**Modalidad y duración**	**Perfil de Ingreso**	**Reconoci-miento de la institución o del PE por asociación / acreditadora**	**Institución pública o privada**
Master en Diseño Editorial y Publicaciones Digitales (Reconoci-miento 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 (Reconoci-miento 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Tabla 1. Cuadro comparativo con Planes de Estudio					
Programa Educativo de Posgrado/ Universidad /	**Objetivo general**	**Modalidad y duración**	**Perfil de Ingreso**	**Reconoci-miento de la institución o del PE por asociación / acreditadora**	**Institución pública o privada**
Especializa-ción 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.

En los estudios que implementa la EDE este tipo de competencias novedosas impactan 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.

En el análisis de los planes de estudio se mencionan factores comparativos de los diferentes programas ofertados a nivel nacional y algunos programas internacionales seleccionados para la comparación.

Las especialidades antes mencionadas, en lo general, están enfocadas en diseñar un solo producto editorial mientras que los estudiantes en la EDE abordan y diseñan desde diferentes problemáticas, editoriales y sociales, tres productos editoriales, libro, revista y periódico ampliando su campo de estudios, teniendo como base lo referente a la Dirección de arte editorial, impactando directamente en las LGAC de la EDE, de los profesores del NA y de los estudiantes, dependiendo de las necesidades que la sociedad demanda. De esta manera el PE de la EDE, además de ser la más joven de las especialidades en Diseño Editorial en México, es la que da mayor respuesta a la flexibilidad, la pertinencia y la contextualización de la formación profesional a nivel nacional.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

En relación con la flexibilidad curricular, a diferencia de la EDE que ofrece al menos cinco seminarios optativos en base a las necesidades de cada generación y de los que en el momento la sociedad necesita y demanda, las otras especialidades presentan un diseño rígido no flexible.

Si bien las especialidades mencionadas presentan asignaturas optativas, al observar globalmente estos resultados podemos concluir que sus niveles de optatividad son bajos. Algunas de las especialidades se enfocan en la parte mercadológica y publicitaria, o en los procedimientos analíticos y críticos, dejando a un lado los procesos contemporáneos del uso de las nuevas herramientas tecnologías análogas y digitales, del uso de los materiales y los procesos de impresión y acabados.

Como resultado del análisis con otros planes de estudio se obtuvo información de las características que sobresalen en la EDE como:

1. Desarrolla proyectos de diseño editorial desde una perspectiva ética, incluyente y socialmente responsable.

2. El estudiante cuenta con un Tutor/Director y Codirector personalizado que acompañan al alumno durante los estudios.

3. Cuenta con un área de avances de seguimiento del proyecto terminal, del 50% y 100%, durante el primer y segundo semestre.

4. Cuenta con profesores que actualmente se encuentran activos en el diseño de productos editoriales además de que participan en sus diferentes procesos.

5. La EDE cuenta con reconocimiento del Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACyT).

3.7 Evaluación del programa educativo a reestructurar

a) Evaluación interna

En atención a la recomendación se amplió la información en el documento del plan de estudios 2020 en el sub apartado “Evaluación interna”
Como lo marca el PIDE 2018-2023 de la UAEM, el objetivo de la Especialidad en Diseño Editorial (EDE) es el de consolidar a la especialidad como una institución incluyente y reconocida por su excelencia académica, a través del fortalecimiento de sus programas educativos para que atiendan la formación integral de los estudiantes, con base en prácticas docentes centradas en el aprendizaje y generadoras de entornos de formación que favorezcan la autonomía, el impulso de estrategias para mejorar los espacios educativos, así como la habilitación de la planta académica.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

La evaluación interna integrará información sobre los siguientes aspectos:

Programa educativo.

La Especialidad en Diseño Editorial (EDE) se implementó por la necesidad de suplir una gran carencia a nivel nacional de estudios de posgrado en el amplio panorama del diseño editorial, y en virtud de que la cantidad de graduados en la Licenciatura de la Facultad de Diseño de la UAEM, ya es una demanda para este nivel de estudios que interesados en esta, se ven forzados a viajar a otras universidades del extranjero para cursarlas, aspecto que repercute negativamente en lo económico, educativo y social, y además en la UAEM, que al ser la máxima casa de estudios del estado de Morelos no ofrezca estudios en el nivel de especialidad en ésta área.

Desde su creación, en el Plan de Estudios de la Especialidad en Diseño Editorial (EDE) se organiza en tres Áreas de Formación: Eje Básico, Eje Temático y Eje de Proyecto Terminal.

- **Eje Básico:** Le corresponde impulsar la formación general del estudiante en el desarrollo de las competencias básicas, que implican el conocimiento y uso estratégico de los aprendizajes clave, e involucran habilidades y actitudes relacionadas con ramas del saber específico, ya sean teóricas o prácticas, para que el estudiante reconozca, interprete y actúe sobre su propia realidad con mejores herramientas de conocimiento. Esta área se organiza en cinco campos disciplinares: Historia del diseño editorial, Análisis de la imagen / lenguaje visual, Presupuestos y derechos de autor, Composición tipográfica, y Diseño editorial para medios impresos y digitales.

- **Eje Temático:** Tiene la intención de profundizar las competencias a través de tres campos profesionales, con una materia optativa que fortalece los conocimientos, habilidades, profundizan en diversos campos del saber y apoyan en la especialización del estudiante, situación que le permite prepararse para presentar exitosamente su tesina y productos editoriales finales.

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

- **Eje Proyecto terminal 100%:** Este Seminario se imparte durante el segundo semestre, y tiene como meta la planeación, diseño y terminación del Proyecto terminal 100%. El estudiante prepara su exposición de avances de la tesina y tres productos editoriales, libro, revista y periódico, desde los puntos más básicos hasta sus detalles últimos. De esta manera se integran, los conocimientos

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

adquiridos durante el semestre para concretarlos en la articulación del Proyecto final que será defendido ante un jurado.

- Así como la problemática y deficiencias identificadas: Una de las debilidades de la EDE es que su NA necesita más PITC para reforzar la planta académica lo que permitirá, en base al ingreso y la demanda, distribuir la carga de trabajo de los integrantes.

- Análisis de los contenidos en cuanto a su pertinencia y vigencia y su relación vertical y horizontal.
La transversalidad es una estrategia de la EDE para lograr la formación integral y pertinente del estudiante, que aporte 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. Que genere proyectos en los sectores públicos y la iniciativa privada, desarrollándose en las áreas del diseño editorial, supervisión y ejecución. Además de generar ideas y propuestas a necesidades específicas para la preproducción, producción y posproducción de proyectos en diseño editorial para medios impresos y digitales. Contar con las competencias específicas en dirección de arte editorial. La transversalidad se desarrolla mediante ejes que atraviesan en forma vertical y horizontal al currículo, de tal manera que en torno a ellos se articulan los contenidos correspondientes a las diferentes asignaturas. Los ejes transversales van más allá de los ámbitos disciplinares y temáticos tradicionales; pretenden impulsar nuevos espacios para que los aprendizajes esperados por los estudiantes, puedan nutrirse no sólo de los límites disciplinares de una sola asignatura, sino de la diversidad de los objetos de conocimiento que se le proponen en distintas áreas, además de enlazarse con otros aspectos, como los valores y las actitudes de un diseñador editorial, como individuos y en su espacio socialmente incluyente. Lo distintivo de los ejes transversales es que responden a demandas sociales de aprendizaje, relacionados con la vida cotidiana del estudiante. Cada uno, tiene la cualidad de atravesar todas las áreas y actividades que se desarrollan en la EDE.

Estudiantes:

- Trayectoria escolar de los estudiantes.
Se cursa en dos semestres escolarizados. Se menciona en el Programa educativo, Eje básico, Eje temático, Eje de Proyecto terminal 50% y 100%.

- Eficiencia terminal.
Como resultado del egreso de la Primera generación de la EDE, se tiene un registro del 100% de egresados, en tiempo y forma. Los cinco estudiantes que ingresaron, se titularon en el mes de octubre de 2020.

- Eficiencia de titulación-reprobación, deserción, rezago.
Los cinco estudiantes que ingresaron a la EDE en agosto de 2019 cumplieron en tiempo y forma con sus estudios y se titularon en el mes de octubre del 2020.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Servicios de apoyo y atención al estudiante (tutorías, asesorías de apoyo al aprendizaje.)
Para llevar a cabo los objetivos de la EDE, el Programa cuenta con los Directores-Tutores y Codirectores de tesina suficientes para apoyar la demanda que pueda reflejarse al lanzar una convocatoria para estudios de este nivel, lo cual implica que cada estudiante cuente con un Director-tutor y un Codirector que lo guiarán durante sus estudios lo cual impacta directamente en el aspecto de la producción y generación de nuevos conocimientos por ser de corte profesionalizante. De este modo se considera también que al abrir esta especialidad, la UAEM consolida su liderazgo en el campo de la enseñanza y aprendizaje a nivel profesional y de esta manera el Programa, a nivel Nacional, se ofrece como la mejor opción para realizar estudios de Especialidad en Diseño Editorial al ser reconocido en el PNPC.

- Prácticas profesionales.
Las prácticas profesionales se llevan a cabo en el primero y segundo semestre de los estudios. Con una carga de 200 horas, cuatro horas por día durante diez semanas. En octubre de 2020, el Consejo Técnico de la Facultad, aprobó las reformas al "Programa de Prácticas Profesionales de la Facultad de Diseño" en donde se incluyó en el capítulo uno el "Programa de Prácticas Profesionales de los Posgrados" en donde se establece la operatividad con cada procedimiento y las personas responsables.

- Métodos de enseñanza-aprendizaje.
La organización del plan de estudios en estas tres áreas de formación expresa la intencionalidad y particularidades del perfil de egreso. Para que el docente conozca y pueda desarrollar su práctica educativa en este contexto, se estructura el programa de estudios de un seminario como herramienta indispensable que le permite prever, planear y organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo de manera presencial en el aula, o a través de la Internet, con modalidades síncronas, asíncronas o híbridas. Es un documento prescriptivo en el que la institución comunica que se debe enseñar, los propósitos, las competencias genéricas y específicas, las estrategias de enseñanza aprendizaje, señala los criterios de evaluación, el perfil del profesor que impartirá el seminario, y la bibliografía básica. Detalla los aprendizajes clave a lograr en cada curso, la perspectiva teórico-práctica que los organiza y dosifica para ser enseñados; favorece que los estudiantes desarrollen los aprendizajes prescritos, de manera profunda, significativa, evitando así la dispersión curricular.

- Programa de apoyo al empleo.
La EDE tiene la intención de desarrollar en los estudiantes competencias profesionales específicas que respondan a las necesidades actuales del sector productivo, es decir, se genera la alternativa de incorporarse al trabajo, ya sea subordinado o independiente. El PE, al ser de corte profesionalizante, orienta la práctica educativa al especificar los contenidos, los aprendizajes a desarrollar por los alumnos, así como las estrategias de enseñanza, aprendizaje y evaluación para promover la construcción de dichos aprendizajes; propone los recursos didácticos y las fuentes de información en las cuales los estudiantes y docentes pueden apoyarse para el logro de los propósitos establecidos, entre los que se encuentran:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Favorecer redes de aprendizajes que permiten, a través de la interdisciplinariedad y la transversalidad, adquirir nuevas formas de comprender, analizar e interpretar, como para proponer soluciones editoriales a problemas sociales y naturales de alcance nacional, regional y global.
- Desarrollar procesos de transversalidad de los aprendizajes, a través de la articulación y la interdependencia de las diferentes asignaturas, tanto a nivel de las competencias, como de los aprendizajes esperados y su materialización a través de la realización de la tesina y productos editoriales.
- Favorecer en cada joven, la construcción del proyecto de vida, que le permita hacer consciente lo que es y lo que pretende ser; lo que desea para su futuro, incluyendo la disposición, compromiso, esfuerzo y constancia que requerirá para su logro.

- Niveles de satisfacción de los estudiantes (el rigor profesional de su formación para incursionar en la vida económica.

El Programa de la EDE cuenta con una rúbrica "Ficha de evaluación de satisfacción del estudiante sobre la especialidad", la cual es un cuestionario dirigido a alumnos de la EDE para recuperar su opinión respecto a la Satisfacción de haber estudiado el posgrado. En ésta los estudiantes marcan los valores de evaluación que consideran pertinentes: Insatisfactorio, Poco satisfactorio, Ni satisfactorio ni insatisfactorio, Satisfactorio, Muy satisfactorio. Se le invita al estudiante a pensar detenidamente para que conteste de la manera más honesta e incluya los valores de satisfacción en cinco preguntas: 1) ¿Qué tan satisfecho estás con el Plan de estudios de la Especialidad en Diseño Editorial? 2) ¿Qué tan satisfecho estás con los contenidos teóricos? 3) ¿Qué tan satisfecho estás con los contenidos prácticos? 4) ¿Qué tan satisfecho estás con las estrategias de enseñanza aprendizaje utilizadas en los seminarios? 5) ¿Qué tan satisfecho estás con los conocimientos adquiridos en la Especialidad en Diseño Editorial?, así como sus observaciones finales.

Personal académico:

- Breve descripción de las características de la plantilla del personal académico.

La planta académica de la EDE está conformada por especialistas de distintas áreas del conocimiento en el diseño editorial, con diferentes perfiles lo cual nutre al NA y permea de forma significativa en los estudiantes.

La Dra. Lorena Noyola Piña es PITC. Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño, por la UAM.

La Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud es PITC. Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.

El Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez es PITC. Maestro en Artes, por la Academia de Bellas Artes de Varsovia, Polonia.

La Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila es PTC. Maestra en Producción Editorial, por la UAEM.

La Mtra. Lorena Sánchez Adaya es PTC. Maestra en Producción Editorial, por la UAEM.

La Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores es PTC. Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.

El Dr. Antonio Makhlouf Akl es PTP. Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

El Dr. Fernando Garcés Poó es PTP. Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.
El Mtro. Esteban Martínez Preciado es PTP. Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.

- Fortalezas y debilidades en cuanto a los perfiles idóneos para operar el proyecto curricular.
Una de las fortalezas del PE de la EDE es que cuenta, como requisito indispensable, con tres Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC) para la LGAC del programa.

- Breve descripción de las características de la planta académica.
La planta académica de la EDE está conformada por profesionales en el área con una amplia experiencia en diseño editorial. Cada profesor tiene una línea de investigación individual acorde a los objetivos e intereses de la EDE, que realizan proyectos de investigación y producción en diseño editorial. Además la investigación y producción editorial se lleva a cabo bajo el marco y dinámica de trabajo colegiado establecido por el cuerpo académico responsable de desarrollar y producir conocimiento en la LGAC registrada.

- Fortalezas y debilidades en la operación del programa.
Una de las fortalezas del NA de la EDE es que cuenta con tres PITC, tres PTC, y tres PTP, lo cual garantiza estabilidad en la producción y aplicación del conocimiento, provee seguridad académica a los estudiantes en sus líneas, además de propiciar la pluralidad de enfoques al ser inclusiva. Este programa, a diferencia de los de otras universidades del país, contiene el seminario Dirección de Arte Editorial con un enfoque transdisciplinar, y cuenta con el reconocimiento del PNPC como única en México.
Una de las debilidades del programa es que es necesario contar con más PITC para reforzar el NA.

- Organización y distribución del trabajo individual y colegiado.
La EDE contempla una LGAC en la que participan los PITC, PTC y PTP que a su vez tienen una línea de investigación-producción individual acorde a los objetos e intereses de la EDE. Dichos académicos realizan continuamente proyectos de investigación y producción en diseño editorial. Además la investigación y producción editorial se lleva a cabo bajo el marco y dinámica de trabajo colegiado.

La LGAC de la EDE, los profesores y estudiantes son congruentes con los objetivos del plan de estudios y el perfil de egreso. Además de que los profesores y estudiantes participan en proyectos derivados de la LGAC y del trabajo profesional tomando en cuenta las necesidades regionales, nacionales e internacionales; en el uso de la infraestructura, en la operación del PE, las tutorías y la codirección de tesina.

Los proyectos de los estudiantes impactan directamente en las LGAC de los profesores y de la EDE. El NA trabaja en equipo con las LGAC que se integran en redes e inciden en la pertinencia de los proyectos, que están orientadas a atender las necesidades y demandas de diversos sectores sociales del país.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Infraestructura:

La Facultad de Diseño de la UAEM, en donde se alberga la Especialidad en Diseño Editorial actualmente se encuentra en un edificio nuevo, ubicado en el Campus Norte, el cual cuenta con 700 metros cuadrados de construcción, lo que se traduce en 8 aulas con capacidad para 30 estudiantes, un laboratorio de cómputo y un taller mixto de maderas y metales, red inalámbrica abierta y alámbrica para los equipos de la Facultad, así como áreas verdes. De lo anterior un espacio está destinado únicamente a los posgrados de la Facultad en donde se realizan actividades exclusivas para el Posgrado, para realizar coloquios y seminarios, 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.

Es importante mencionar que, gracias a las gestiones realizadas por parte de la Dirección, se asignaron nuevos espacios para oficinas administrativas, lo que permitirá contar en el edificio antes descrito, con un estudio de grabación y cabina de radio.

- Mencionar las fortalezas y debilidades de sus espacios físicos.

El programa de la EDE, además de contar con la infraestructura básica necesaria para llevar a cabo los seminarios, talleres, coloquios, reuniones, presentaciones y tutorías, y derivado de la contingencia por el Covid-19, para salvaguardar la salud e integridad de los profesores, trabajadores administrativos y de confianza, y estudiantes, se ha trabajado de manera virtual a distancia en plataformas como *Microsoft Teams*, *Skype* y por medio de *Whatsapp*.

- Equipamiento:

Actualmente la FD cuenta con equipo de cómputo y tecnológico, equipo especializado, acervo actualizado y materiales; indispensables para satisfacer las necesidades académicas de la comunidad académica y estudiantil; por medio de un centro de cómputo equipado con 23 equipos funcionales con conexión a internet, software de diseño especializado, modelado y animación; equipo fotográfico nuevo, equipo para radio equipo y materiales de carpintería, y muy pronto equipo para trabajo con metales. Durante el año 2020 gracias a los fondos extraordinarios PROFEXCE[17] y FAM, se logrará contar con equipo de cómputo nuevo, con la adquisición de 2 IMAC, 2 pantallas de 50 pulgadas, 1 multifuncional de alta capacidad, 4 no break y materiales nuevos de iluminación, para fotografía; así como mesas, pizarrones y sillas nuevas para equipar 4 aulas.

Lo anterior beneficia directamente a todos los PE de la Facultad de Diseño incluida la Especialidad en Diseño Editorial.

[17] Programa de fortalecimiento a la excelencia educativa.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Insumos de laboratorio y recursos didácticos.

Se cuenta con los recursos suficientes para beneficiar el proceso de enseñanza y aprendizaje, desde materiales básicos hasta equipo tecnológico, acervo bibliográfico especializado y actualizado, y lo anterior sigue aumentando gracias a las adquisiciones realizadas recursos autogenerados y a los fondos extraordinarios en los que se participa.

b) Evaluación externa

La evaluación externa se llevó a cabo por CONACYT en 2019 en su convocatoria para ingreso al PNPC. La EDE se acreditó como programa de calidad de nueva creación por tres años y se hicieron las siguientes observaciones que se han atendido durante la operatividad, a través de las reuniones colegiadas y en este documento mediante la reestructuración del Plan de Estudios de la EDE. A continuación se presentan dichas observaciones

Tabla 2 Recomendaciones recibidas
1. El plan de estudios, muestra un breve panorama sobre el desarrollo de la disciplina en el contexto en que se ubica, se muestran también algunos datos que ofrece INEGI., igual para contextualizar, sin embargo no se presenta como tal un estado del arte del campo del conocimiento del diseño editorial.
2. Se incluyen estrategias de seguimiento básicas que no proponen incorporación de alumnos a proyectos de investigación. Falta la integración de una estrategia para vincular los proyectos con el sector productivo o medio externo.
3. No se contemplan acciones remediales académicas y/o administrativas expuestas desde el Plan de Mejora o desde las decisiones del Comité Curricular del PE. En el caso de que el programa no lo contemple deberá acudir al institucional. En caso de que tampoco exista se deberán generar desde los protocolos institucionales necesarios.
4. Si bien se expone la naturaleza multidisciplinaria del fenómeno editorial, se considera que no es del todo integrada en la arquitectura epistémica del posgrado.
5. No determina la calidad. La eficiencia terminal y la calidad de los trabajos terminales, no responden al mismo parámetro; existen otros factores, personales, económicos, administrativos y académicos a considerar para la medición de la calidad de los posgrados.

1) En el PE se amplió considerablemente el Estado del Arte del Diseño Editorial para responder a la primera recomendación recibida que se muestra con el número 1 de la tabla 2 *Recomendaciones recibidas.*
2) Se proponen estrategias de vinculación con investigadores-creadores, con el sector productivo y con el medio exterior en el apartado de 7.6 Vinculación que responde a la recomendación 2 de la tabla antes referida.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

3) Se proponen acciones para afrontar las diversas contingencias previstas o no en esta reestructuración en el apartado 14 Estrategias de desarrollo y operación, numeral 14.5 Estrategias de desarrollo que responde a la recomendación 3 de la tabla 2, antes referida.
4) Con respecto a la recomendación 4 de la tabla antes referida se trabajó en la fundamentación y de forma transversal, mismo que podrá encontrarse en este documento y específicamente en 3.3 Avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina o disciplinas que participan en la configuración de la profesión.
5) En cuanto a la referencia de la calidad de los trabajos recepcionales y la eficiencia terminal, se ha trabajado para asegurar la calidad de dichos trabajos a través de colegiados ante los cuales los estudiantes presentan sus avances y se cuenta con dos clases específicas para los avances semanales. Así se responde a la recomendación número 5 de la tabla 2, antes referida, cuyo desarrollo extenso se encuentra en el apartado 7 Estructura Organizativa, numeral 7.4 Tutorías de este documento.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, como un ejecutante.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 (NA) del posgrado, de acuerdo con el proyecto individual y la LGAC del NA. 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

2. Analizar propuestas de diseño editorial, con base en aspectos teórico-prácticos, para generar proyectos editoriales que impacten en la sociedad (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

3. Enriquecer conocimientos y competencias teórico-prácticas, con base en las necesidades del usuario final, tomando en cuenta las variantes existentes en el área disciplinar, para encontrar soluciones de diseño editorial (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

4. Investigar, analizar y sintetizar información, con base en conocimientos del entorno en temas sociales, culturales, políticos, económicos y cognitivos, para su representación gráfico-visual (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

5. Aprender el uso de las herramientas tecnológicas, con base en las novedades del sector para implementar todo nuevo instrumento a su disposición para obtener los resultados optimizados al máximo, para generar proyectos de diseño editorial (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

6. Aprender metodologías y procedimientos, a partir de necesidades específicas, para diseñar proyectos de editoriales impresos y digitales (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

7. Conocer el registro y derechos de autor, de acuerdo con INDAUTOR, para la protección y registro de proyectos editoriales (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

8. Planear, estructurar, presupuestar y ejecutar proyectos de diseño editorial, con base en las necesidades del usuario, para generar proyectos de diseño editorial impreso y digital de acuerdo a sus necesidades (Impacta en los tres ejes: Eje Básico, Eje Temático, Eje Proyecto terminal 50% y Eje Proyecto terminal 100%).

9. Desarrollar una tesina y tres productos editoriales prácticos: Libro, Revista y Periódico, (impreso y digital), mediante la asesoría individual y colegiada, para obtener el Diploma de Especialista en Diseño Editorial.

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.

- 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 NA 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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:

CONOCIMIENTOS

1. Contar con conocimientos del nivel inmediato anterior en las áreas de: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines[18].

2. Contar con conocimientos básicos de diseño orientados a aspectos creativos, en el que demuestre tener personalidad innovadora al generar o proponer un estilo, ser observador y analítico, habilidad para aplicar con creatividad sus conocimientos, además de identificar un problema, analizarlo y generar la solución gráfica para que los mensajes lleguen a los receptores con éxito a nivel entendimiento como el formato, color, tipografía, estética y composición, que genere soluciones a quien lo requiera.

[18] En caso de disciplinas afines la Comisión Académica revisa y emite el dictamen que corresponda.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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. Además de conocer las novedades del sector para manejar complejos programas de diseño digital así como de diagramación, jerarquización de la información y manipulación de imágenes.

5. Contar con conocimiento y experiencias básicas relativas al diseño editorial y conocimientos generales de temas sociales, culturales, tecnológicos en el ámbito de la cultura visual. Además de tener un interés en el ámbito artístico, cultural, político y social.

HABILIDADES

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

VALORES

Acatar el Código de Ética de la UAEM.

6.2 Perfil de egreso

El egresado especialista 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.

2. Generar proyectos en los sectores públicos y la iniciativa privada, desarrollándose en las áreas del diseño, supervisión y ejecución.

3. Generar ideas y propuestas a necesidades específicas para la preproducción, producción y posproducción de proyectos en Diseño Editorial para medios impresos y digitales.

4. Contar con las competencias específicas en dirección de Arte Editorial.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

6.2.1 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

6.2.2 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. 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, desarrollándose en las áreas del diseño, supervisión y ejecución.

2. Gestionar proyectos editoriales, mediante el acercamiento con la iniciativa privada y sectores públicos, para desarrollarlos en las áreas del diseño, supervisión y ejecución, con base en el contexto.

3. Generar propuestas a necesidades específicas para la preproducción, producción, posproducción y costos de proyectos editoriales para medios impresos y digitales, por medio del uso del diseño editorial, en diversas actividades y sectores editoriales.
4. Contar con habilidades editoriales, para la ejecución y dirección de arte editorial, en proyectos de diferente línea editorial.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

5. Cumplir el registro y derechos de autor de acuerdo con INDAUTOR, para la protección y registro de proyectos, en diferentes líneas editoriales.

6. Ejecuta metodologías, para la correcta realización de productos editoriales, en diversos sectores públicos y/o privados.

7. Comprender las necesidades del entorno en temas sociales, culturales, políticos, económicos y cognitivos, para su representación gráfico-visual, con base en la investigación, análisis y síntesis de la información.

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 tutoral.

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 planta en el Modelo Universitario, que a la letra dice:

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. […]

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

El PE de la EDE plantea un esquema flexible. Lo anterior permite que el estudiante con el apoyo de su director y codirector de tesina, 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 currículum 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 estudiante, 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.

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 mismos 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 fortalece la aplicación de los conocimientos aprendidos en proyectos prácticos, así como el trabajo

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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.

En este documento, en el apartado 7.6, se describen las estrategias que permiten que los estudiantes y profesores de la EDE estén vinculados con el sector productivo y sectores externos.

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 3. 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

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 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 multidisciplinares. 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 las 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 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 preproducción, 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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 preproducción, 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 tutoral (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 NA 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 NA constituyen al Comité Tutoral. 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 Tutoral 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 Tutoral incluyen:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Tutoral 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[19].

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 Tutoral, 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 tutoral, 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.

[19] Reglamento General de Estudios de Posgrado.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Tutoral 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 Tutoral, 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 tutoral 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 emitidas por el Comité Tutoral.

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 Tutoral (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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

En la reestructuración del Plan de Estudios de 2020 se fortalece la transdisciplinariedad, sintetizando la LGAC “Diseño y dirección de arte editorial para medios impresos y digitales”, resultado del análisis sobre la orientación de los proyectos teórico-prácticos de los estudiantes, el perfil y la productividad e innovación de los PITC, PTC y PTP del NA. Dicho análisis y la producción académica de los integrantes, nos lleva a concluir que es de suma importancia la LGAC.

> 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.

La EDE contempla una LGAC en la que participan los PITC, PTC y PTP que a su vez tienen una línea de investigación-producción individual acorde a los objetos e intereses de la EDE. Dichos académicos realizan proyectos de investigación y producción en diseño editorial. Además la investigación y producción editorial se lleva a cabo bajo el marco y dinámica de trabajo colegiado establecido por el Cuerpo Académico responsable de desarrollar y producir conocimiento en la LGAC registrada.

Los proyectos de los estudiantes impactan directamente en las LGAC de los profesores y de la EDE. El NA trabaja en equipo con las LGAC que se integran en redes e inciden en la pertinencia de los proyectos, y que están orientadas a atender las necesidades y demandas de diversos sectores sociales del país.

Es requisito indispensable contar con al menos tres Profesores Investigadores de Tiempo Completo (PITC) para la LGAC del programa. Además de contar con tres PTC y tres PTP lo cual garantiza estabilidad en la producción y aplicación del conocimiento, y provee seguridad académica a los estudiantes en sus proyectos recepcionales, además de propiciar la pluralidad de enfoques al ser inclusiva.

La LGAC de la EDE se orienta a la producción de proyectos editoriales, con énfasis en el libro, la revista y el periódico, como proyectos básicos. Está asociada a la formación, producción e investigación del posgrado, está desarrollada por el NA y los estudiantes, los proyectos, las tesinas y los productos editoriales con un enfoque transdisciplinario que permite abordar problemas complejos y así contribuir con soluciones pertinentes ante el diseño, el arte, la cultura y la sociedad.

La LGAC de la EDE, los profesores y estudiantes son congruentes con los objetivos del plan de estudios y el perfil de egreso. Además de que los profesores y estudiantes participan en proyectos derivados de la LGAC y del trabajo profesional tomando en cuenta las necesidades regionales, nacionales e internacionales; en el uso de la infraestructura, en la operación del PE, las tutorías y la co-dirección de tesina.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

La LGAC contribuye al proceso formativo de los estudiantes lo cual se manifiesta a lo largo de la estructura y organización del plan de estudios a partir de sus tres ejes formativos: Básico, Temático y Proyecto Terminal, además de complementarse con el sistema de tutorías a cargo del comité correspondiente, mismo que funciona como una estructura colegiada para asegurar un enfoque interdisciplinar en la formación de los estudiantes, y que se refleja en el hecho que el 100% de los estudiantes provienen de disciplinas relacionadas con el diseño gráfico, diseño editorial, diseño de la comunicación gráfica y disciplinas afines.

Por tanto, la LGAC de la EDE responde a las LGAC del cuerpo académico, al perfil y productividad de los integrantes del NA, así como a los temas de tesina que dirige cada profesor.

Adicionalmente este programa, a diferencia de los de otras universidades del país, contiene el seminario Dirección de Arte Editorial con un enfoque transdisciplinar, y cuenta con el reconocimiento del PNPC como única en México.

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 coadyuven 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).

El PE de la EDE está directamente vinculado con el sector público productivo dentro y fuera del Estado de Morelos lo que ha permitido al estudiante, desde sus estudios, participar en proyectos editoriales necesarios para diferentes instituciones públicas y privadas dentro del sector editorial en el que se han generado convenios y colaboraciones como con la Facultad de Psicología; Facultad de Farmacia; para el CITPSI Centro de Investigación Transdisciplinar en Psicología; la Facultad de Artes, la propia Facultad de Diseño, todas estas de la UAEM; y la Academia de Morelos, por mencionar algunas.

Una de las acciones que sustentan dicha estrategia es la revisión de los convenios formales de la institución como convenios marco de vinculación y colaboración, como el que se tiene con la Academia de Ciencias de Morelos, y de las cartas de intención con

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

otras unidades académicas de la propia UAEM. A través de estos mecanismos podemos vincular a los estudiantes de la EDE a diferentes escenarios de prácticas profesionales y, eventualmente, de inserción laboral en el ámbito de la especialidad. La revisión de los convenios se hace por parte de la Facultad de Diseño y también por las oficinas correspondientes en la administración central que verifican que cada uno de los convenios firmados esté vigente y sea productivo. Para la EDE es muy importante mantener en operación los convenios ya que dentro del PE se consideran las prácticas profesionales como parte de la formación de los estudiantes, mismas que deben realizar en un escenario resultado de dichos convenios.

Lo más característico a partir del mes de enero de 2020 es que, tanto las grandes entidades públicas como las pequeñas y medianas empresas están transmitiendo sus mensajes de forma mucho más visual que en otros tiempos o ante otras crisis sanitarias como ahora lo es el Covid-19. De hecho, como parte de los proyectos que realizan los estudiantes de la EDE de la Facultad de Diseño de la UAEM ha lanzado una campaña de difusión del conocimiento sobre el Covid-19 con una clara línea gráfica diseñada exclusivamente para esta crisis sanitaria en la que se han elaborado infografías, carteles, vídeos y hasta recomendaciones para toda la sociedad apoyándose en los recursos de las plataformas digitales que el diseño gráfico y editorial les brinda.

En esta situación de alerta sanitaria, las empresas y los profesionales han tenido que adoptar las medidas recomendadas por el estado y el sector salud generando carteles, dípticos, trípticos o folletos, entre muchas otras estrategias editoriales. En algunos casos, necesitan de carteles genéricos de cómo lavarse las manos, desinfectar el material utilizado o cómo mantener la sana distancia con el resto de los trabajadores. Pero, en otros casos, se necesitan diseños editoriales más específicos con protocolos diseñados específicamente para cada empresa.

El cerebro humano capta imágenes a una velocidad mucho mayor que los textos. ¿Qué significa esto? Significa que cuanto más visuales sean las medidas y los protocolos, mayor será la capacidad de asimilar la información de aquellos que vean esta información, la EDE involucra a los alumnos directamente en este campo de acción. Al igual que en el caso de los carteles, el diseño de infografías contribuye a difundir la información de una forma mucho más visual que simplemente mediante una enumeración de pasos a seguir cargada de texto. El objetivo de las infografías es representar procesos, pasos, recomendaciones o datos clave de forma gráfica, de modo que resulte fácil de seguir y asimilar.

En el caso específico de las infografías, el mapa curricular contempla la materia de Infografía en el segundo semestre, que coincidió con la pandemia de Covid-19 y que permitió que los estudiantes pusieran en práctica los conocimientos adquiridos en el aula bajo la supervisión del profesor y del coordinador de la especialidad.

La Facultad de Diseño lanzó un proyecto institucional en el que se colaboró con diversas unidades académicas de la UAEM para tener información fidedigna y poder trabajar las infografías. Una vez que estuvieron verificadas en la parte formal de Diseño Editorial y en la parte del contenido, se lanzaron en las Redes Sociales institucionales.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

En el caso de la Academia de Ciencias de Morelos, el acercamiento fue directo y se realizaron varias campañas referentes al Covid-19, todas supervisadas por la profesora de la materia y por el coordinador de la EDE. Ante el coronavirus, son muchos los que han optado por el diseño de infografías sobre protocolos de actuación.

En la EDE, nos hemos sumado a esta contingencia con proyectos editoriales e infográficos en tiempos de COVID19 en contribución a la ciudadanía.

El impacto que han tenido los productos editoriales resultados del trabajo en clase de los estudiantes se ha podido ver en la generación y cambio de conductas en sectores de la población, a quienes les llegan dichos productos primordialmente por Redes Sociales. A agosto de 2020 se contaba con una producción total de 100 infografías del Covid-19 entre las que destacan las de prevención de contagio y uso de tapabocas de forma correcta.

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

Tabla 4. Asignación de Créditos

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 5. Mapa Curricular de la Especialidad en Diseño Editorial

Ejes Generales de la formación	Unidades de aprendizaje	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	1	5
Total		**13**	**20**	**46**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 6. Ejemplo de la trayectoria académica

Ejes Generales de la formación	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
	-	Optativa: Diseño editorial y aprendizaje
Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	Presentación de avance del proyecto terminal 100%
Actividad extracurricular	Prácticas Profesionales	
	Participación en el taller de fomento a la lectura	
Nota: La materia optativa cambia dependiendo de los requerimientos de cada generación. Las actividades extracurriculares se pueden realizar en el primero o segundo semestre.		

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- 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 limitantes 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 la obtención del diploma de la Especialidad en Diseño Editorial. El Programa de Acción Tutoral (PAT), es acorde con el Modelo Universitario, permitiendo que el estudiante

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 método 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, con base en sus avances en el proyecto a desarrollar durante los estudios de posgrado de 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.
SECRETARIA GENERAL

- **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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

como especialista en diseño editorial. Los programas de estudio se encuentran desarrollados en el anexo III Unidades de aprendizaje.

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 obligatorias.

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 las 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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: Diseño editorial y aprendizaje

*El abanico propuesto para la asignatura optativa es:

- Dibujo para la ilustración
- Ilustración científica
- Diseño Web y lenguaje HTML
- Preprensa
- Diseño Editorial y Aprendizaje

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 III, y las Planeaciones semestrales en el Anexo I.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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:

A. Académicos:

1. Título y Certificado de estudios (con promedio mínimo de 8) de licenciatura en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines. El certificado de estudios con fecha de expedición anterior a la fecha de ingreso al primer semestre del programa de posgrado emitido de manera física o electrónica. Los aspirantes egresados de instituciones educativas no pertenecientes al sistema educativo nacional están obligados a presentar el título y certificado de estudios debidamente apostillados o legalizados, y en su caso, acompañados de traducción al español, la cual deberá estar avalada por un perito oficial.

B. Legales:

2. Los que establezca la normatividad y procedimientos vigentes de la UAEM

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

C. De selección:
3. Carta de exposición de motivos y aceptación del Código Ético de la UAEM.

4. Constancia de lectura y comprensión de textos de un idioma adicional a la lengua materna o al español emitida por una instancia reconocida. Documento que acredite el nivel de dominio o comprensión de un idioma adicional al español, de conformidad al plan de estudios correspondiente. El documento será expedido por instituciones públicas o particulares que cuenten con alguna certificación de la enseñanza de lenguas extranjeras por organismos internacionales o avalada por autoridades federales o estatales competentes. deberá tener máximo una vigencia de hasta dos años de antigüedad contados a partir de la fecha de su expedición. Los aspirantes extranjeros cuya lengua materna no sea el español, deberán presentar un documento que acredite el dominio del idioma español.

5. Examen de competencias: Teórico prácticas.
El Examen de competencias teórico, de opción múltiple, consta de 5 reactivos con 10 preguntas cada uno, el cual se realiza en la plataforma *Microsoft Teams* o presencial según dicte la CA. Aborda las siguientes temáticas: 1) Conceptos básicos de diseño. 2) Análisis de la imagen. 3) Teoría del color y la forma. 4) Tipografía. 5) Introducción al alfabeto visual.

En el examen de competencias práctico, el postulante analiza y sintetiza información para la representación gráfico-visual de un proyecto editorial. Aportará ideas y soluciones gráficas en diseño editorial, distinguiéndose por su iniciativa y habilidad para responder a contextos de la audiencia, habilidad en el uso de herramientas tecnológicas, manejo de jerarquías visuales y tipográficas, así como la habilidad para guardar los proyectos de forma correcta.

6. Entrevista con un jurado.
Existe una ficha de preguntas de entrevista para aspirantes de nuevo ingreso, en esta se realizan 4 preguntas de su interés de estudiar en la EDE como: ¿Qué es lo que te interesa estudiar en la EDE?, ¿Podrías estudiar en la EDE sin beca?, ¿Podrías estudiar de tiempo completo?, ¿Cuál es tu segunda opción si no eres aceptado(a) en la EDE?

7. Portafolio de trabajo de diseño editorial o gráfico actualizado, pertinente al posgrado (pdf) que muestre proyectos como: diseño de libros, revistas, periódicos, folletos, dípticos, trípticos, fotografías, ilustraciones, gráficos, logotipos, publicidad, entre otros.

8. Promedio del ciclo anterior mínimo de 8.0.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Requisitos administrativos:

9. Pago por derecho a participar en el proceso de selección.

10. Solicitud de ingreso (Original y PDF).

11. Una fotografía tamaño infantil (Blanco y negro de estudio).

12. Acta de nacimiento (Original para cotejo, copia y PDF).

13. Identificación oficial con fotografía y la Clave Única de Registro de Población (CURP Impreso y PDF).

14. Currículo Vitae con documentos probatorios (PDF).

15. Carta compromiso (Original y PDF).

16. Formato de solicitud de inscripción al programa de posgrado en que fue aceptado, emitido por la Unidad Académica.

17. Carta de aceptación para ingresar al programa educativo en formato oficial, firmada por el Coordinador del programa educativo de la Unidad Académica cuyo valor jurídico para efectos del presente artículo es acreditarle como aspirante ante la Universidad hasta que concluya su proceso de inscripción y cuyo alcance se circunscribe al proceso de selección vigente.

18. Los aspirantes extranjeros deberán presentar el permiso migratorio correspondiente emitido por la autoridad competente, que le permita cursar el posgrado en la UAEM.

19. Documento firmado donde el aspirante exprese que recibió el vínculo electrónico para la consulta de la Legislación Universitaria, donde ha leído y comprendido los alcances del Reglamento General de Estudios de Posgrado.

20. Carta compromiso firmada por el aspirante donde manifieste que los documentos presentados para su inscripción como alumno del posgrado corresponden a sus originales y son legítimos. En caso de que la documentación se encuentre incompleta, deberá comprometerse a exhibir los documentos originales en el momento en que lo requiera cualquier autoridad universitaria referida en el presente ordenamiento.

12.1.1 Mecanismos de ingreso

El proceso de selección se realizará en dos etapas:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Primera etapa:

Entrega de documentación a 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.

3. Una fotografía tamaño infantil (Blanco y negro de estudio).

4. Original del acta de nacimiento, sin importar su antigüedad.

5. Título y Certificado de estudios de licenciatura en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines[20].

6. Certificado de estudios con promedio mínimo de 8 y con fecha de expedición anterior a la fecha de ingreso al primer semestre del programa de posgrado emitido de manera física o electrónica. Los aspirantes egresados de instituciones educativas no pertenecientes al sistema educativo nacional están obligados a presentar el título y certificado de estudios debidamente apostillados o legalizados, y en su caso, acompañados de traducción al español, la cual deberá estar avalada por un perito oficial.

7. Currículum vitae actualizado, con documentos probatorios.

8. Carta de autenticidad de documentos probatorios presentados.

9. Identificación oficial con fotografía y la Clave Única de Registro de Población (CURP).

10. Constancia de lectura y comprensión de textos de un idioma adicional a la lengua materna o al español. El documento será expedido por instituciones públicas o particulares que cuenten con alguna certificación de la enseñanza de lenguas extranjeras por organismos internacionales o avalada por autoridades federales o estatales competentes. Cualquier documento de esta índole deberá tener máximo una vigencia de hasta dos años de antigüedad contados a partir de la fecha de su expedición.

11. Los aspirantes extranjeros cuya lengua materna no sea el español, deberán presentar un documento que acredite el dominio del idioma español.

12. Los aspirantes extranjeros deberán presentar el permiso migratorio correspondiente emitido por la autoridad competente, que le permita cursar el posgrado en la UAEM. Los requisitos y procedimientos para contar con el permiso migratorio como estudiante en un posgrado de la UAEM se realizarán a través de la Coordinación de Cooperación Nacional e Internacional de la UAEM.

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

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

13. Carta compromiso firmada por el aspirante donde manifieste que los documentos presentados para el proceso de selección al posgrado corresponden a sus originales y son legítimos.

14. Documento firmado donde el aspirante exprese que recibió el vínculo electrónico para la consulta de la Legislación Universitaria, donde ha leído y comprendido los alcances del Reglamento General de Estudios de Posgrado.

15. Carta de exposición de motivos y aceptación del Código Ético de la UAEM.

16. Carta compromiso (con firma autógrafa) de dedicación de tiempo completo a sus estudios de posgrado por tratarse de un programa inscrito al PNPC.

17. Carta de aceptación (con firma autógrafa) en la que se **acepta** cada uno de los puntos que contiene esta convocatoria y que el resultado es **INAPELABLE**.

18. Comprobante de pago del proceso de selección.

19. En cada convocatoria se establecerá la fecha de aplicación del Examen de competencias, teórico-práctico que consta de reactivos elaborados por el NA, centrados en la disciplina.

20. Los aspirantes aceptados serán notificados, por escrito, entregando la carta de aceptación firmada por el coordinador, vía correo electrónico.

Posterior a la conclusión del plazo para la entrega de documentos el coordinador del programa junto con el NA, revisan la documentación completa, aquel expediente que no esté completo se descarta del proceso.

Después de la entrega de documentos únicamente aquellos solicitantes que entregaron completo se continúa con la presentación del **Examen de competencias, teórico-práctico** que consta de reactivos elaborados por el NA, centrados en la disciplina (en cada convocatoria se establecerá la fecha de aplicación) en donde se verifica que el solicitante cuente con los conocimientos básicos de diseño orientados a aspectos creativos, en el que demuestre tener personalidad innovadora al generar o proponer un estilo, ser observador y analítico, habilidad para aplicar con creatividad sus conocimientos, además de identificar un problema, analizarlo y generar la solución gráfica para que los mensajes lleguen a los receptores con éxito a nivel de entendimiento como el formato, color, tipografía, estética y composición, que genere soluciones a quien lo requiera.

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

2. Los que requiera la legislación de la UAEM vigente en el momento del proceso de inscripción.

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 del ciclo escolar será informado en cada convocatoria.[21]

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.

[21] 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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 reprobar 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 lo 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:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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. Obtener voto aprobatorio de la tesina y tres productos editoriales: libro, revista y periódico (en formato impreso o digital) de la Comisión revisora.

4. Apegarse y cumplir con todos los requisitos de titulación establecidos en el Reglamento General de Estudios de Posgrado vigente de la UAEM.

5. Presentar y aprobar el examen de oposición con el sínodo compuesto por el director y codirector así como uno de los lectores del proyecto, donde el estudiante defenderá la tesina y tres productos editoriales: libro, revista y periódico.

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

7. Presentar el documento probatorio de haber concluido las Prácticas Profesionales.

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

13. TRANSICIÓN CURRICULAR

La transición curricular se refiere a la posibilidad que tienen los estudiantes de transitar de un plan de estudios a la reestructuración del mismo. Por ser un PE de corta duración (dos semestres), los estudiantes de la EDE no cuentan con la posibilidad de realizar transición curricular.

En el caso de los estudiantes que por causas de fuerza mayor soliciten una baja temporal en su segundo semestre, deberán cursar y aprobar los créditos correspondientes de su mismo PE en una estancia de verano, cuyo costo correrá por cuenta del mismo estudiante. Dicha estancia de verano debe cursarse inmediatamente después del semestre en que solicitó la baja temporal.

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, con lo que el estudiante estará en posibilidad de obtener el diploma en tiempo y forma.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

14. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN

La operatividad de la Especialidad en Diseño Editorial es la forma en que se determina cómo 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

14.1 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 7. Perfil del Recurso Humano de la EDE

Perfil académico	Grado académico	Conocimientos aplicados a la EDE	Institución que otorgó el grado
PITC Dra. Lorena Noyola Piña	Doctor	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	UAM, Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño
PITC Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración, animación, cine	UAEM, Facultad de Diseño. Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Mtro. 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 Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Diseño Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTC Mtra. Lorena Sánchez Adaya	Maestro	Coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTP Dr. Antonio Makhlouf Akl	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración	UAEM, Facultad de Diseño. Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTP Mtro. Esteban Martínez Preciado	Maestro	Diseño gráfico, coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Diseño. Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTP Dr. Fernando Garcés Poó	Doctor	Diseño, diseño editorial, ilustración, fotografía	UAEM, Facultad de Diseño. Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Cabe establecer que el NA 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 II Núcleo).

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

Tabla 8. 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, y está atendido por la Secretaría de Investigación y la Jefatura de Posgrado que son personal de la facultad, y además se cuenta con toda la estructura organizativa de la misma que apoya a la EDE en distintos procesos. El Núcleo Académico 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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

Conocimientos sobre:

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- 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 canalizarlos 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 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.

14.2 Recursos financieros

Por lo que se refiere a los recursos financieros, fueron solicitados en el Programa Operativo Anual (POA), como programa de reciente creación para su implementación y operatividad. Además con el programa dentro del PNPC, 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 por medio de recursos extraordinarios. La FD genera

U A E M.
SECRETARIA GENERAL

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 PROFEXCE y FAM 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.

14.3 Infraestructura

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

1. 8 aulas equipadas para atender un promedio de treinta estudiantes cada una.
2. 1 laboratorio de cómputo con 23 computadoras con acceso a internet, y pantalla de 75 pulgadas.
3. Espacios para llevar a cabo reuniones y presentaciones.
4. Equipo básico que complementará las herramientas de cada estudiante, y que incluye equipo de fotografía, video y multimedia.
5. Espacio para 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, auditorios, cafeterías y áreas culturales.

A partir de principio de 2019, la Facultad de Diseño con todos sus planes de estudios está incorporada a ENCUADRE Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico https://encuadre.org/

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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/

14.4 Recursos materiales

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

1. Acervo bibliográfico especializado actualizado.
2. Software de diseño especializado.
3. Software de Modelado y animación.
4. 1 Taller equipado para carpintería y metales.
5. Equipo fotográfico y para radio
6. 1 Tórculo para impresión tradicional.
7. Aulas equipadas con pantallas o cañones o en su caso equipo para préstamo, mesas de trabajo, para atender un promedio de treinta estudiantes cada una, destinando una en particular para la EDE, con pantalla de 50 pulgadas y conexión WiFi.
8. 1 laboratorio de cómputo, uno con 23 computadoras con conexión Ethernet, y con software especializados para diseño en general, diseño editorial, edición y retoque de fotografía digital, multimedia, vídeo y animación 2D y 3D.
9. Equipo básico que complementará las herramientas de cada estudiante, y que incluye estudio de fotografía, video y multimedia.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

14.5 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 Autónoma 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.

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. La UAEM proporciona las condiciones necesarias para un buen desarrollo de los servicios administrativos. A partir de estos

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 tesina 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 basadas 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.

En caso de contingencia por desastres naturales o cualquier otra, la Facultad de Diseño implementará medidas adecuadas en colaboración con la Comisión Académica para asegurar la continuación de la formación de los estudiantes y trabajos académicos de los profesores.

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 del 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

15. 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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 apegándose a la legislación vigente en la UAEM.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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, 23 de octubre de 2020.

- Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024

- Plan Estatal de Desarrollo 2019-2024.

- 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 2018-2023.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Listado de citas:

1. 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 2020.

2. 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.

3. Consulta digital del Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024.

4. PED 2019-2024.

5. PIDE 2018-2023.

6. Fuente: INEGI (2010), Conteo de población y vivienda 2010, Gobierno Federal. [Online]. Disponible en: http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx, consultado el 23 de septiembre de 2020..

7. INEGI(2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.

8. Fuente: ENLE (2015), Encuesta Nacional de Lectura y Redacción, Gobierno Federal. [Online]. Disponible en: https://observatorio.librosmexico.mx/encuesta.html, consultada el 23 de septiembre de 2020..

9. Siglas del inglés que denominan *Computer-Aided Design* (diseño asistido por computadora) y *Computer-Aided Manufacturing* (fabricación asistida por computadora).

10. INEGI (2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.

11. Anuario de Educación Superior de Licenciatura 2014-2015, ANUIES, en línea en http://anuies.mx, consultada el 23 de septiembre de 2020..

12. Menéndez Samará 60, 14 de marzo de 2011, pp. 20 y 23.

13. Mariana Eguaras, Consultoría Editorial el 9 Ene, 2018, Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de: https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

ANEXO I. PLANEACIONES SEMESTRALES

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

EJE BÁSICO

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**Historia del Diseño Editorial**
SEMESTRE Y GRUPO:	PRIMERO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Básico
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PROPÓSITO U OBJETIVO DE LA MATERIA:
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.

Competencias a desarrollar	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.

Aprendizajes esperados	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. Entiende de los temas relacionados con lo cognitivo, social, cultural, tecnológico y económico contextualizado con el diseño para su aplicación en los proyectos. Responde a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño. Construye argumentos verbales que den solución a problemáticas de diversas audiencias.

Evaluación Diagnóstica	Exploración de conocimientos básicos relacionados con la historia del diseño y la comunicación en general.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Contenidos:

SEMANA 1: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Presentación de Encuadre. Evolución de la comunicación humana, mente y realidad.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Videos https://www.youtube.com/watch?v=e9ayKLDVH-4 https://www.youtube.com/watch?v=HyfSsgCrjb0&feature=emb_logo -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 2: (Sesión 2, septiembre 18)					
La Ornamentación. Producción Artesanal Necesidades, función y estética.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Videos https://www.youtube.com/watch?v=c_NuZWiRPwI https://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-lo-cotidiano/333522-i10513-pensamiento-magic-20141210090734074-web/2898934 -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 3: (Sesión 3, septiembre 25)					
La Ornamentación. Artes menores y artes mayores. ¿Hay que saber para expresar y disfrutar?	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Video https://www.youtube.com/watch?v=uMr_ex0U2WQ&t -Podcast https://canal.uned.es/video/5e4ba0db5578f25ca1672c28	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

		-Lecturas			

SEMANA 4: (Sesión 4, octubre 02)					
La Escritura Antes de la Imprenta. Historia de la escritura y la configuración del pensamiento. Pictograma, Ideograma, Alfabeto	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Video https://www.rtve.es/alacarta/videos/historia-de-lo-cotidiano/aventura-del-saber-escritura/2899068 -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 5: (Sesión 5, octubre 09)					
La Escritura Antes de la Imprenta. Libros iluminados del medioevo, información hecha a mano.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Videos https://www.youtube.com/watch?v=yQitDFXdGyo https://www.youtube.com/channel/UCPits40J3-TN2A63cNEHGIQ/videos -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 6: (Sesión 6, octubre 16)					
La Imprenta de tipos móviles. Gütemberg y los libros, la explosión informativa.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Video https://www.youtube.com/watch?v=Vtvdcq4YVfl https://www.youtube.com/watch?v=IeAg68aRM7g&t -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 7: (Sesión 7, octubre 23)					
Revolución Industrial. La prensa rotativa, el poder del vapor.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas Bibliografía base disponible en:	-Exposición DIANA -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental,	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS:	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

		http://bit.ly/Bibliografia_HDE	Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Control (entrega en Teams)	

SEMANA 8: (Sesión 8, octubre 30)					
Revolución Industrial. Movimiento de Artes y Oficios, dignificando la artesanía.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas Bibliografía base disponible en: http://bit.ly/Bibliografia_HDE	-Exposición DANIELA -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 9: (Sesión 9, noviembre 06)					
Revolución Industrial. Art Nouveau & Art Deco, orgánico vs geométrico.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas Bibliografía base disponible en: http://bit.ly/Bibliografia_HDE	-Exposición JANICK -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 10: (Sesión 10, noviembre 13)					
Revolución Industrial. Bauhaus, primera escuela de diseño del S. XX	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas Bibliografía base disponible en: http://bit.ly/Bibliografia_HDE	-Exposición SASHA -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 11: (Sesión 11, noviembre 20)					
Revolución Industrial.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas	-Exposición MARÍA	Sesión en Teams/	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

Vanguardias artísticas, crisis y creatividad.		Bibliografía base disponible en: http://bit.ly/Bibliografia_HDE	-Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 12: (Sesión 12, noviembre 27)					
Revolución Industrial. Diseño y *styling* en Norteamérica, estética al servicio del capital.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Recursos multimedia -Lecturas Bibliografía base disponible en: http://bit.ly/Bibliografia_HDE	-Exposición EDUARDO -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 13: (Sesión 13, diciembre 04)					
Moda y Paradigma de la Información. Diseño y *massmedia*. La electricidad para informar digitalmente.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Videos https://www.youtube.com/watch?v=FlgRxp-O6pc https://www.youtube.com/watch?v=FlgRxp-O6pc https://www.youtube.com/watch?v=OwzPrDZH280 https://www.youtube.com/watch?v=d6m5mga930k -Lecturas	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental, Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS: Control (entrega en Teams)	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

SEMANA 14: (Sesión 14, diciembre 11)					
Moda y Paradigma de la Información. Tendencias y consumo en la virtualidad.	Síncrona Híbrida (Inicio síncrono / cierre asíncrono)	-Presentación PDF -Video https://www.youtube.com/watch?v=rw41W8crZ_Y	-Exposición Profesor -Seminario / Debate -Control (Mapa Mental,	Sesión en Teams/ Trabajo en casa TAREAS:	Control hecho a partir de lo visto en clase. A mano o en computadora. Entrega en formato .jpg o .pdf

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

		https://www.youtube.com/watch?v=jZkHpNnXLB0 https://www.youtube.com/watch?v=8EVm5AwzK5Q&t https://www.youtube.com/watch?v=Bv60DOf_pQA -Lecturas	Conceptual, Esquema, Cuadro sinóptico, etc).	Control (entrega en Teams)	

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 exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )
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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN:	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	20%
Exposición	20%
Carpeta Final (14 documentos control)	50%
Total	100%
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia	

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

Satué, E. (2004). El diseño gráfico Desde los orígenes hasta nuestros días. Madrid: Alianza Editorial.
Meggs, P. (2009). Historia del Diseño Gráfico. México: Editorial RM
Müller-Brockmann, J. (1998). Historia de la Comunicación Visual. Barcelona: GG Diseño
Gombrich, E.H. (1999). Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del arte y la comunicación visual. México: FCE

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS SECUNDARIAS:

Jara, Victoria. Desarrollo del pensamiento y teorías cognitivas para enseñar a pensar y producir conocimientos. Sophia, Colección de Filosofía de la Educación, núm. 12, 2012, pp. 53-66. Universidad Politécnica Salesiana. Cuenca, Ecuador
Montoya, Victor. Lenguaje y pensamiento. Razón y Palabra, núm. 32, 2003
J Rivas, Ramón D. La Artesanía: patrimonio e identidad cultural. Revista de Museología Kóot, 2018 Año 8, N.º 9, Págs. 80-96, Universidad Tecnológica de El Salvador.
Pérez, José Luis. Boletín de Antropología Americana. # 36 julio 2000 (2002) FFYL-UNAM, México.

Vínculo al espacio destinado a la clase (Asignado por administración):
http://bit.ly/HistoriaDisenoEditorial

Correo institucional del profesor:
mailto:esteban.martinezpre@uaem.edu.mx

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Agosto de 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2020

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**Análisis de la imagen / lenguaje visual**
SEMESTRE Y GRUPO:	PRIMERO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Básico
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PROPÓSITO U OBJETIVO DE LA MATERIA:
Este curso tiene como objetivo dotar al alumno de conceptos, teorías relacionadas con la imagen y la comunicación visual, para la fundamentación del trabajo de investigación, de su tesis final, así como en sus proyectos editoriales. En el desarrollo de este curso el estudiante habrá incorporado en su investigación conceptos, teorías, criterios y metodologías sobre el análisis de la imagen y el lenguaje visual.

Competencias a desarrollar	• Capacidad de comprender cuáles son los elementos formales y conceptuales que intervienen en el análisis de la imagen y la alfabetización visual. • Habilidad para utilizar conceptos básicos, tanto prácticos como teóricos, para su proyecto terminal. • Capacidad de escuchar y aprender de las críticas y comentarios de otras personas, para después aplicarlas en su propio proyecto de investigación y Tesis final. • Capacidad de desarrollar habilidades nuevas en la solución de problemas creativos. • Habilidad para desarrollar y revisar proyectos individuales.

Aprendizajes esperados	Al conocer, explorar y valorar conceptos del lenguaje visual y de diseño,

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	el alumno tendrá una actitud crítica y a la vez un abanico de posibilidades prácticas, basado en el conocimiento de estos conceptos básicos de la comunicación visual.

Evaluación Diagnóstica	Grupal

Contenidos:

SEMANA 1: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
-Introducción -Encuadre de la materia - Programa, forma de evaluación. - Organizadores visuales.	Mixta	Presentación 1) Ramírez C, J. Cómo analizar de todo. pp. 449 a 473	Calendario-Materiales	Teams / Google - Cmaps - Simple Mind - Mind Maple - Illustrator	

SEMANA 2: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

				evidencias	
1) Sistemas de dominación	Mixta	2) Joly, M. Introducción al análisis de la imagen. pp. 17 a 45	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 3: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
2) ¿Qué es una imagen?. La imagen y la teoría semiótica	Mixta	3) Acaso, María, El lenguaje visual. pp. 19 a 46	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 4: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
3) Del lenguaje visual al	Mixta	4a) Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen.	Presentación- Video links	Teams / Google	1 punto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

mensaje visual		pp. 13 a 32 4b)) Aparici, Roberto. La imagen. Análisis y representación de la realidad. pp. 51 a 61	Mapas mentales	- Expo-Presentación - Organizador visual	

SEMANA 5: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4a) Carácter y contenido de la alfabetización visual 4b) Elementos básicos de la imagen	Mixta	5) Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. pp. 53 a 81	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 6: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
5) Elementos básicos de la	Mixta	6) Dondis, D.A. La sintaxis de la	Presentación-	Teams / Google	1 punto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

comunicación visual		imagen. Introducción al alfabeto visual. pp. 123 a 147	Video links Mapas mentales	- Expo-Presentación - Organizador visual	

SEMANA 7: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
6) Estrategias de comunicación visual	Mixta	7) Acaso, María, El lenguaje visual. pp. 47 a 97	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 8: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
7) Herramientas del lenguaje visual	Mixta	8) Acaso, María, El lenguaje visual. pp. 99 a 141	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación	1 punto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

				- Organizador visual	

SEMANA 9: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
8) Tipos de representaciones del lenguaje visual	Mixta	9) Aparici, Roberto. La imagen. Análisis y representación de la realidad pp. 202 a 231	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 10: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
9) La realidad construida	Mixta	10) Aparici, Roberto. La imagen. Análisis y representación de la realidad. pp. 232 a 261	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 11: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
10) La realidad representada y su manipulación	Mixta	11) Acaso, María, El lenguaje visual pp.143 a 154	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 12: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
11) Una propuesta de análisis	Mixta	14) Campuzano Ruiz, Antonio Tecnologías Audiovisuales y Educación. pp. 143 a 155	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 13: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades	Recursos (Material: lectura, videos,	Productos/ proyectos	Material virtual	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

	(Síncrona o asíncrona)	actividades durante la sesión, etc.)		(*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	
14) Una método de análisis para la imagen fija	Mixta	Presentación - Video links	Presentación- Video links Mapas mentales	Teams / Google - Expo-Presentación - Organizador visual	1 punto

SEMANA 14: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Especificaciones entrega final	Mixta	Presentación	- Expo-Presentación	Teams / Google	

SEMANA 15: (Sesión 1, septiembre 11)					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Ensayo final	Mixta	PDF	Evaluación	Teams / Google	4 puntos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN	
	Porcentaje
Exposiciones individuales y entrega puntual de organizadores visuales	80 %

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Ensayo final	20 %
Total	100 %

Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia, para tener derecho
a extraordinario requieren el 50% de asistencia y para tener derecho a titulo requieren el 20% de asistencia.
Nota sobre rúbrica:
La entrega total por alumno es de diez organizadores visuales, dos exposiciones y un ensayo final.
También se considerará en la evaluación la participación y actitud en la clase sincrónica.
Se anexa lista de lecturas y exposiciones.

PERFIL DEL PROFESOR

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

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

• Acaso, María. El lenguaje visual. Editorial Paidós, México, 2009.
• Aparici, Roberto (coord). La imagen. Análisis y representación de la realidad.
• Ed. Gedisa. España, 2009.
• Campuzano, A. Tecnologías Audiovisuales y Educación. Una visión desde la práctica. Ediciones Akal, España,1992.
• Dondis, D.A. Sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual.
• Ed. Gustavo Gili. España,1996.
• Joly, Martine. Introducción al análisis de la imagen. Ed. La marca editora,
• Buenos Aires, 2009.
• Ramírez C. J. Cómo analizar de todo. Ed. UNA. Costa Rica, 2016.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

• Buzán, T. El Libro De Los Mapas Mentales. Ed. Urano. España, 2002. Gillam, R. Fundamentos del diseño. Editorial Limusa. México,1990.
• Iñigo, L. y Makhlouf, A. Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos. UAEM. México, 2013.
• Poloniato, A. La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes.
ILCE. México, 1998.
• Wong, W. Fundamentos Diseño. Ed.Gustavo Gili. Barcelona, España,1991.

U. A. E. M.
SECRETARIA GENERAL

Vínculo clase:
Correo institucional del profesor:

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Agosto 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**PRESUPUESTOS Y DERECHOS DE AUTOR**
SEMESTRE Y GRUPO:	PRIMERO
GENERACIÓN:	
CICLO:	BÁSICO
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PROPÓSITO U OBJETIVO DE LA MATERIA:
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 a desarrollar	**Competencias generales:** Generación y aplicación de conocimiento: Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Sociales: Participación con responsabilidad social. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. Aplicables en contexto: Habilidad para trabajar de forma colaborativa. Habilidad para trabajar de forma autónoma. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad para formular y gestionar proyectos. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. Capacidad para tomar decisiones. Éticas: Compromiso ético. **Competencias específicas:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto. Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

Aprendizajes esperados	Conocer y aplicar procesos administrativos en torno a recursos materiales y humanos para llevar a cabo la planeación económica de un proyecto de diseño editorial. Conocer la normativa actual relacionada a la propiedad intelectual, y conocer las gestiones correspondientes para el registro de obras y la obtención de ISBN e ISSN.

Evaluación Diagnóstica	Discusión guiada sobre conocimientos previos en torno a los derechos de autor.

Contenidos:

SEMANA 1: Sesión 01, 8 de septiembre					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Encuadre Presentación del temario Evaluación diagnóstica (discusión guiada)	Síncrona	Planeación semestral		Planeación semestral (Teams)	

SEMANA 2: Sesión 02, 15 de septiembre

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

El diseño como actividad profesional. Visión general del diseño editorial en el plano internacional Visión general del diseño editorial en México El proyecto de diseño editorial	Síncrona y asíncrona	Martín Gavilán, C. (2009) "La industria editorial y el mercado de la información. Editores, agregadores, modelos de precio y licencias". En *Temas de Biblioteconomía* Revista Merca 2.0. (20 de enero de 2016) *¿Cuáles son los retos para la industria editorial en México?* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=kvqtcibCVQU Benchimol, D. (13 de mayo de 2020) *La industria editorial después de la pandemia, con Daniel*		Artículo: La industria editorial y el mercado de la información. Editores, agregadores, modelos de precio y licencias. (Teams) Video 1: *¿Cuáles son los retos para la industria editorial en México?* (Teams) Video 2: *La industria editorial después de la pandemia, con Daniel Benchimol y Manuel Gil* (Teams)	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

		Benchimol y Manuel Gil [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=utCBpRvd-Dg			

SEMANA 3: Sesión 03, 22 de septiembre					
Costo y valor del diseño editorial. Modos de presupuestar	Síncrona y asíncrona	Cuevas, S., Peypoch, J. y Salinas, D. (2012). *Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en México*. México: GG. Microsoft Excel	**Cálculo tipográfico para presupuestar nuevo libro para incluir en una colección existente.** Entrega 29 de septiembre	Lectura: "Costo y valor del diseño gráfico". En *Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en México*. P.p. 19-49. (Teams)	10%

SEMANA 4: Sesión 04, 29 de septiembre					
Costo y valor del diseño editorial. Cálculo de costo por horas	Síncrona y asíncrona	Cuevas, S., Peypoch, J. y Salinas, D. (2012). *Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en México*. México: GG. Microsoft Excel	**Cálculo de costo por hora personal.**	Lectura: "Costo y valor del diseño gráfico". En *Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en México*. P.p. 50-57. (Teams)	20%

SEMANA 5: Sesión 05, 6 de octubre

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

Costo y valor del diseño editorial. Cálculo de costo por horas	Síncrona y asíncrona	Fleishman, M. (2004). *Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador)*. Barcelona: Divine egg. Microsoft Excel	Continúa… **Cálculo de costo por hora personal.** Entrega 13 de octubre	Lectura: *Tu carrera como freelance (ilustrador o diseñador)*. P.p. 161-177 (Teams)	

SEMANA 6: Sesión 06, 13 de octubre					
Costos variables. Proveedores Papel Preprensa Impresión Acabados	Síncrona y asíncrona	Microsoft Excel	**Cálculo de costos variables desglosados para proyecto de libro**		25%

SEMANA 7: Sesión 07, 20 de octubre					
Costos variables.	Síncrona y asíncrona	Microsoft Excel	Continúa… **Cálculo de costos variables desglosados para proyecto de libro** Entrega 27 de octubre		

SEMANA 8: Sesión 08, 27 de octubre					
Costos variables.	Síncrona y asíncrona	Microsoft Excel	Continúa… **Cálculo de costos variables desglosados**		25%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

			para proyecto de revista Entrega 3 de septiembre		

SEMANA 9: Sesión 09, 3 de noviembre					
Propiedad intelectual. Definición de conceptos. Creative Commons 4.0	Síncrona y asíncrona	Presentación PDF. Convenio de Berna para la Protección de las Obras Literarias y Artísticas. Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor. Ley Federal del Derecho de Autor. Licencias *Creative commons* 4.0		Documento PDF: *Tratado de Berna.* (Teams) Documento PDF: Tratado de la OMPI sobre Derecho de Autor. (Teams) Documento PDF: Ley Federal del Derecho de Autor. (Teams) HTML Rules (28 de septiembre de 2019) *Derechos de autor y licencias Creative Commons* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/wat	

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

				ch?v=O9zeJ7L-CT8 Ferreras, B. (13 de febrero de 2018) *Licencias Copyright, Copyleft y Creative Commons* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=IpzBU_3KCYA	

SEMANA 10: Sesión 10, 10 de noviembre					
Ley Federal del Derecho de Autor Derechos morales Derechos patrimoniales Transmisión de derechos	Síncrona y asíncrona	Ley Federal del Derecho de Autor.		Documento PDF: Ley Federal del Derecho de Autor. (Teams)	

SEMANA 11: Sesión 11, 17 de noviembre					
Ley Federal del Derecho de Autor Obras fotográficas, plásticas y gráficas	Síncrona y asíncrona	Ley Federal del Derecho de Autor.	**Contrato de servicios profesionales por obra determinada.**	Documento PDF: *Ley Federal del Derecho de Autor*. (Teams)	20%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Derechos conexos De los Editores Limitaciones de derechos			Entrega 24 de noviembre	Documento PDF: Contrato. (Teams)	

SEMANA 12: Sesión 12, 24 de noviembre					
Indautor ISBN	Síncrona y asíncrona	Formatos de trámite de agencia ISBN		Formato PDF: *Trámite ISBN*. (Teams)	

SEMANA 13: Sesión 13, 1 de diciembre					
Indautor Reserva de derechos ISSN	Síncrona y asíncrona	Formatos de trámite de centro ISSN AMIPCI (21 de octubre de 2016) *Reserva de Derechos* [Archivo de Vídeo] https://www.youtube.com/watch?v=VrI1PwDUMQ0		Formato PDF: *Solicitud de reserva de derechos*. (Teams) Formato PDF: *Trámite ISSN*. (Teams)	

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN:	
Cálculo tipográfico de nuevo libro para colección	10%
Tabla de costos por hora	20%
Tabla de cálculo por diseño e impresión de libro	25%
Tabla de cálculo por diseño e impresión de revista	25%
Contrato por proyecto	20%
Total	**100%**
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia. La calificación mínima aprobatoria es 8.0.	

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

Cuevas, Sergio, Peypoch, Joan y Salinas, Daniel. *Cómo y cuanto cobrar: Diseño gráfico en* México. Editorial Gustavo Gil, México, 2012.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

Fleishman, Malcom. *Tu carrera como freelance: Ilustrador o diseñador gráfico*. Editorial Divine Egg. Barcelona, 2002.
Parets Gómez, Jesús, *El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual*, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007.
Parets Gómez, Jesús. *Teoría y Práctica del Derecho de Autor*. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012.
Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, *La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario*, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.
Ley federal del derecho de autor. Vigente: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_130116.pdf

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS SECUNDARIAS:

De Buen Unna, J *Manual de diseño editorial*. Trea:Gijón, 2008.
Haslam, A. *Creación, diseño y producción de libros.* Blume: Barcelona, 2007.
Solorio Pérez Oscar Javier y colabs, *Derechos de Autor para Universitarios*, Universidad de Colima, 1a edición, México, 2007.
Zappaterra, Y. *Diseño editorial. Periódico y revistas.* Gistavo Gili: Barcelona, 2008.
Zavala Ruiz, R. *El libro y sus orillas*. FCE: México, 2012.

Vínculo al espacio destinado a la clase (Asignado por administración):

Correo institucional del profesor:
fernando.garces@uaem.edu.mx

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
agosto de 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**COMPOSICIÓN TIPOGRÁFICA**
SEMESTRE Y GRUPO:	PRIMERO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Básico
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	4

PROPÓSITO U OBJETIVO DE LA MATERIA:
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 a desarrollar	Habilidades para el manejo y aplicación correcta de tipografía en cualquier producto editorial. Capacidad de realizar un proyecto editorial con uso correcto de tipografía.

Aprendizajes esperados	Conocer los conceptos básicos de la composición tipográfica. Habilidad para realizar diversos ejercicios para utilizar correctamente la tipografía en productos editoriales.

Evaluación Diagnóstica	Examen diagnóstico de opción múltiple.

Contenidos:

SEMANA 1: Sesión 1 / 8 septiembre 2020					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Encuadre de la materia	Síncrona	Presentación de los participantes, presentación del programa.		Teams	

SEMANA 2: Sesión 2 / 15 septiembre 2020

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

1.Conocimientos tipográficos básicos 2. Desarrollo histórico	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 1 a 14 Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 48 a 50 Exposición de alumnos en PPT	1.1 Partes de la letra 1.2 Describir y comparar los tipos 2.1 Línea de tiempo Tarea: Ejercicios	Teams	

SEMANA 3: Sesión 3 / 22 septiembre 2020					
3. El texto y su comportamiento	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 52 a 69 Exposición de alumnos en PPT	3.1 Comprender la forma de las letras 3.2 Contraste y significado Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 4: Sesión 4 / 29 septiembre 2020					
3. El texto y su comportamiento	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 70 a 88 Exposición de alumnos en PPT	3.3 Oraciones con sentido 3.4 Forma y color de los textos Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 5: Sesión 5 / 6 octubre 2020					
4. Organización y jerarquía	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 90 a 99 Exposición de alumnos en PPT	4.1 *Tracking*, *kerning* e interletrado 4.2Composición tipográfica Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 6: Sesión 6 / 13 octubre 2020					
4. Organización y jerarquía	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 100 a 113	4.3 Interlineado y longitud de línea 4.4 Proporción	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

U. A. E. M.
SECRETARIA GENERAL

		Exposición de alumnos en PPT	Tarea: Ejercicios		

SEMANA 7: Sesión 7 / 20 octubre 2020					
4. Organización y jerarquía	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 114 a 136 Exposición de alumnos en PPT	4.5 Ubicación del texto en la página 4.6 Destacar textos Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 8: Sesión 8 / 27 octubre 2020					
5. Organización por columnas	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 137 a 161 Exposición de alumnos en PPT	5.1 Composición en columnas 5.2 jerarquías tipográficas Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 9: Sesión 9 / 3 noviembre 2020					
5. Organización por columnas	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 162 a 176 Exposición de alumnos en PPT	5.3 Texto como elemento gráfico e informativo Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 10: Sesión 10 / 10 noviembre 2020					
6. Sistema de retículas	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 177 a 193 Exposición de alumnos en PPT	6.1Componentes de una retícula 6.2 Retículas sencillas Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 11: Sesión 11 / 17 noviembre 2020					
6. Sistema de retículas	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Kane, J. (2012): *Manual de Tipografía*, pp. 194 a 225	6.3 Retículas para formatos grandes	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

U. A. E. M.
SECRETARIA GENERAL

		Exposición de alumnos en PPT	6.4 Retículas para texto e imagen Tarea: Ejercicios		

SEMANA 12: Sesión 12 / 24 noviembre 2020					
7. Correcciones orto-tipográficas	1h Síncrona y 2h Asíncrona	Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Pp. 214 a 217 Ejercicios	7.1 Corrección en papel 7.2 Corrección en pantalla 7.3 Corrección en maqueta Tarea: Ejercicios	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 13: Sesión 13 / 1 diciembre 2020					
8. Evaluación Final (Examen)	1h Síncrona y 2h Asíncrona			Teams	

SEMANA 14: 7 a 11 diciembre 2020					
Comités Tutoriales	Síncrona			Teams	

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)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN:	
Asistencia y Entrega puntual de trabajos (tareas) de cada clase (Evaluación parcial)	50%
Examen final / (Evaluación final)	50%
Total	100%
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia. **La calificación mínima es de 8.0**	

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:

Kane, J. (2012): *Manual de tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
Lupton, E. (2011): *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
Álvarez D. (s/f): *Introducción a la tipografía.* Universidad de Londres.
Álvarez D. (s/f): *Taller de tipografía avanzada.* Universidad de Londres.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS SECUNDARIAS:

Álvarez, R. M. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: GG.
Calles, F. (2003). *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. México, D.F.: Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C.
Cheng, K. (2006). *Diseñar tipografía*. España: Gustavo Gili.
Müeller-Brockmann, J., Andrés, A. R., & Cavadas, F. P. (1982). *Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos = Sistemas de grelhas: Un manual para desenhistas gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Vínculo al espacio destinado a la clase (Asignado por administración): *Microsoft Teams Composición Tipográfica*
Correo institucional del profesor: laura.inigodeh@uaem.edu.mx

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Agosto / 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**Diseño editorial para medios impresos y Digitales**
SEMESTRE Y GRUPO:	PRIMERO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Básico
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PRESENTACIÓN
Aprender los conceptos, procesos y métodos de la planeación y el diseño editorial.

PROPÓSITOS
Aplicar criterios de selección y lineamientos básicos de composición que le permitan realizar piezas de diseño editorial para expresar y transmitir conceptos, a partir de identificar los principios semánticos y pragmáticos, considerando los elementos estructurales y formales. Analizar las necesidades de un usuario, detectar las necesidades en diferentes planos editoriales para aplicar una serie de conocimientos enfocados a dar una solución integral.

Competencias a desarrollar	Crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación gráfica, incluyendo entendimiento de jerarquía, tipografía, y composición para la creación de proyectos editoriales. Resolver 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. Responder a contextos de la audiencia reconociendo factores físicos, cognitivos, culturales y sociales que enmarcan decisiones de diseño. Utilizar herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas. Comunicar productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	Comprender cómo trabajar en una comunidad de diseñadores profesionales. Entender de cómo se comportan los sistemas que contribuyen al diseño sustentable de productos editoriales, así como la aplicación de estrategias y prácticas al respecto.

Aprendizajes esperados	Comprender al diseño editorial como un área integral del diseño gráfico, así como los objetivos de comunicación, características y funciones. Reconocer los procesos editoriales a través de los recursos semánticos, sintácticos y tecnológicos correspondientes para solucionar las necesidades de comunicación de los usuarios, considerando al equipo editorial y la interacción laboral que se requiere para producir publicaciones editoriales.

Evaluación Diagnóstica	Actividad exploratoria oral y explicación del plan semestral para conocer los temas, vinculación y profundización de contenidos con respecto al diseño gráfico. Se explorará verbalmente la actitud del grupo en general, la integración y las fortalezas de los estudiantes a nivel actitudinal y en habilidades en puntos específicos: **Para la clase:** Puntualidad y asistencia, entrega puntual de trabajos, actitud crítica y analítica, participación. Manejo de software **En el caso de exposiciones:** Formalidad al momento de la presentación, uso de elementos gráficos que apoyen el texto, contenidos sustanciales, citación y referencia de fuentes de información (bibliográficas, de páginas web, de revistas, de videos, entre otras), diseño y legibilidad de todos los elementos colocados en la presentación. **En el caso de entrega de proyectos:** Cumplimiento con las características solicitadas, precisión y limpieza en el proyecto presentado, argumentación sólida sobre las decisiones ejecutadas **En el caso de ensayos:** Redacción, ortografía, estructura, citación y referencia de fuentes de información (bibliográficas, de páginas web, de revistas, de videos, entre otras).

Contenidos:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 1: INTRODUCCIÖN					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción y Encuadre I. Principios	Síncrona	Evaluación exploratoria Exposición docente de los conceptos básicos de introducción al tema. Presentación de material Lista de materiales para siguiente clase		Microsoft Teams	

SEMANA 2 FUNDAMENTOS					
1 Diseño editorial 1.1 ¿Qué es el diseño editorial? 1.1.1 Impresos y digitales: función, objetivos, características y componentes. 1.2 Breve historia de las publicaciones. 1.2.1 Formatos editoriales: Cartel, libro, periódico, revista,	Síncrona	20 hojas blancas 3 hojas de color 1 hoja de cartulina u opalina de color (gramaje mayor a las hojas) aguja e hilo Tabla de corte Escuadras, tijeras y cúter Pinzas pequeñas (mínimo 5) Pegamento en barra Pegamento blanco Material para decorar	Producción manual de una libreta	Microsoft Teams https://youtu.be/FjAi8vQMMHU https://youtu.be/0ulMD2qSjek https://youtu.be/gu21jExmBac	5%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

suplemento y otros (trípticos).					

SEMANA 3 SOPORTES					
1.3 Las distintas labores del diseñador editorial. 1.3.1 Estilo editorial.	Síncrona	Exploración del software	Elaboración de doble página en archivo digital	Microsoft Teams	

SEMANA 4 FORMACIÓN Y MAQUETACIÓN					
2 La pieza de diseño editorial 2.1 Elementos compositivos: 2.1.1 Disposición de la información, proporción, jerarquía y peso visual, ritmo, dirección, espacio en blanco.	Síncrona	Exploración del software	Elaboración de doble página en archivo digital	Microsoft Teams	

SEMANA 5 DISEÑO Y COMPOSICIÓN					
2.2 Formato. 2.2.1 Pliegos, medidas, normativa ISO, sección áurea, sucesión de Fibonacci y sus derivadas. 2.3 Retículas. 2.3.1 Simétrica, asimétrica, modular, compuesta, en diagonal, *Van der Graaf*, *Villar de*	Síncrona	Hojas tamaño carta, colores varios y escuadras	Trazado de retícula a mano (hojas tamaño carta, colores varios y escuadras)	Microsoft Teams	5%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Honnecourt, la retícula digital, regla de tercios. 2.3.2. Retículas digitales: plantillas, paginación, señalizaciones, la navegación, 2.4 Elementos de la página. 2.4.1 Márgenes, línea base, columnas, caja tipográfica, imágenes y texto.					

SEMANA 6 DISEÑO BASE					
2.5 Texto. 2.5.1 Caracteres, tipo y fuente tipográfica, párrafos, color, contraste y jerarquía tipográfica. 3 Forma y función. 3.1 Los elementos visuales. Nivel sintáctico, la función y la estética. 3.1.1 Selección del formato y tipo de sustrato.	Síncrona	Exploración del software	Diseño de políptico de difusión Se revisa digital	Microsoft Teams	5%

SEMANA 7 COLOR					
3.1.1 (continuación): selección y jerarquía tipográfica; selección de la imagen y sus tratamientos; selección de elementos ornamentales	Síncrona	Exploración del software	Diseño de publicidad en pop up para revista	Microsoft Teams	5%

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

SEMANA 8 MEDIO TONO					
3.1.1 (continuación): selección y manejo del color, selección y manejo de técnicas visuales.	Síncrona	Exploración del software	Diseño de libro	Microsoft Teams	20%

SEMANA 9 TIPOGRAFÍA					
Suspensión					

SEMANA 10 GRÁFICOS					
3.2 El Contenido. Nivel semántico, lo referencial y lo metalingüístico. 3.2.1 Mensaje, emisor-usuario, forma del sustrato, tipografía y su jerarquía, imagen, elementos ornamentales, color. La producción a nivel pragmático	Síncrona	Exploración del software	Rediseño de página de periódico con anuncio	Microsoft Teams	20%

SEMANA 11					
Suspensión					

SEMANA 12: PREPRENSA e IMPRESIÓN					
3.3.1 Pre producción (presupuestos), producción (sistema de impresión, suajes, dobleces, acabados, tintas directas) y post producción (producción y entrega).	Síncrona	Elaboración de equipos de trabajo Bocetaje y	Trabajo final: Revista	Microsoft Teams	20%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

		planeación			

SEMANA 13: PRODUCTOS FINALES					
	Asíncrona	Envío de revista digital	Cuestionario	Forms	20%

SEMANA 14					
Entrega de calificaciones					

SEMANA 15					
Subir calificaciones					

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.)	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN:	
Actividades y trabajos efectuados en clase	20%
Proyecto 1 Diseño de periódico	20%
Proyecto 2 Diseño de Libro	20%
Proyecto 3 Diseño de Revista	20%
Cuestionario	20%
Total	100%
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia, para tener derecho a extraordinario requieren el 50% de asistencia y para tener derecho a titulo requieren el 20% de asistencia. Entregas posteriores a la fecha indicada se califica sobre ocho.	

PERFIL DEL PROFESOR
Maestro o doctor en áreas afines a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de software especializado en diseño editorial. Conocimiento general de teorías de diseño.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Ambrose, G., Harris, P. A., & Estivill, E. (2005). *Layout: Boceto previo de la composición de un texto que se va a publicar, usado para determinar sus características definitivas*. España: Parramón.

Ambrose, G., Harris, P. A., & Rissech, B. (2007). *Impresión y acabados*. Barcelona: Parramón.

Ambrose, G., & Harris, P. (2008). *Retículas: Estructura o patrón de líneas que se utiliza como guía para situar los elementos de un diseño*. Barcelona: Parramón.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial: Periódicos y revistas, medios impresos y digitales*. Barcelona: GG.
Elam, K. (2014). *La geometría del diseño: Estudios sobre la proporción y la composición*. Barcelona: Gustavo Gili.
Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
Iñigo, L., Makhlouf, A. (2014). *Diseño editorial: Manual de conceptos básicos*. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
King, S. (2001). *Diseño de revistas: Pasos para conseguir el mejor diseño*. México: G. Gili.
Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla: Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Estrada, S. (2014). *Encuadernación: Do it yourself*. S.l.: The Handy Books.
McCannon, D., Thornton, S., & Williams, A. (2009). *Escribir e ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Acanto.
- Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). *Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros*. Barcelona: Gustavo Gili.

WEB

https://teams.microsoft.com/l/channel/19%3a61fc5280c8bc404e828a006fedbf3985%40thread.tacv2/General?groupId=e110e8ce-ca79-4e8b-b7be-2e005f1d41c2&tenantId=b31a47b1-0ee9-4bc7-80b2-ce08ba77a897

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Enero 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

EJE TEMÁTICO

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL ENERO – JUNIO 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**Impresión y acabados**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Temático
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

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 a desarrollar	Capacidad creativa Habilidad para trabajar de forma colaborativa Capacidad para formular y gestionar proyectos

Aprendizajes esperados	Utilizar herramientas tecnológicas para el diseño editorial y la preparación de archivos para salidas digitales e impresas. Comunicar productivamente en equipos interdisciplinarios dentro de estructuras organizacionales tradicionales.

Evaluación Diagnóstica	Cuestionario sobre conocimientos previos del tema

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Contenidos:

SEMANA 1: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Presentación del seminario. Evaluación diagnóstica sobre el conocimiento del tema por el grupo.	Síncrona	Cuestionario diagnóstico	N/A	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	N/A

SEMANA 2: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
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	Síncrona	Presentación por parte del docente. Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams.	N/A	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	N/A

SEMANA 3: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades	Recursos (Material: lectura, videos, actividades	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	(Síncrona o asíncrona)	durante la sesión, etc.)			
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	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 1	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 4: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
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	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 2	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 5: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

3. Acabados básicos 3.1 Tipos de acabado 3.2 Formación 3.3 Corte y refine 3.4 Doblez 3.5 Folio 3.6 Perforado 3.7 Otros acabados	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 3	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 6: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
3. Acabados básicos 3.1 Tipos de acabado 3.2 Formación 3.3 Corte y refine 3.4 Doblez 3.5 Folio 3.6 Perforado 3.7 Otros acabados	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 4	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 7: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Barnices	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados	Estudio de caso 5	Sesión síncrona vía	Equivalente a cada

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

4.1 Barnices de aplicación manual. 4.1 Barniz de máquina o convencional 4.3 Barniz ultravioleta		en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)		Microsoft Teams	estudio de caso.

SEMANA 8: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
5. Laminados y encapsulados 5.1 Laminados 5.2 Plastificados 5.3 Encapsulados	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 6	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 9: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
6. Encuadernados	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams.	Estudio de caso 7	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

6.1 Encuadernado tradicional 6.2 tipos de encuadernación 6.3 Encuadernado mecánico 6.4 Otros tipos de encuadernación		Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)			

SEMANA 10: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
6. Encuadernados 6.1 Encuadernado tradicional 6.2 tipos de encuadernación 6.3 Encuadernado mecánico 6.4 Otros tipos de encuadernación	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 8	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 11: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

7. Suajes 7.1 Preparación del suaje 7.2 Doblez, corte, perforado y Desprendimiento 8. Acabados especiales 8.1 Grabado y hot stamping 8.2 Termograbado 8.3 Holograma s	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 9	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

SEMANA 11: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
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	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Piezas para estudios de caso (revistas, libros, impresos en general)	Estudio de caso 10	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a cada estudio de caso.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 12: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
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	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Presentación por parte del docente.	Presentación de evidencia de rúbrica de avances del tutor.	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a evidencia de avances.

SEMANA 13: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
9. Tiempos de producción (desde la autorización a la firma del dummy) 9.1 Firma de dummies y autorización de pruebas	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Presentación por parte del docente.	Presentación de evidencia de rúbrica de avances del tutor.	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a evidencia de avances.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

9.2 Pruebas de color 9.3 Autorización a pie de máquina 9.4 Traslados y supervisión de acabados					

SEMANA 14: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
10. Entrega y distribución 10.1 Control de calidad: supervisión, selección y clasificación 10.2 Empaque y embalaje Distribución	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Presentación por parte del docente.	Presentación de evidencia de rúbrica de avances del tutor.	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente a evidencia de avances.

SEMANA 15: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
10. Entrega y distribución 10.1 Control de calidad: supervisión, selección y clasificación 10.2 Empaque y embalaje	Síncrona	Artículos online varios, videos varios publicados en la plataforma Microsoft Teams. Presentación por parte del docente.	Presentación del portafolio de evidencias	Sesión síncrona vía Microsoft Teams	Equivalente al portafolio de evidencias

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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):			

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Porcentajes
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.	
Portafolio de evidencias: Catálogo de piezas realizadas durante la EDE con la argumentación de los procesos de impresión, materiales y acabados propuestos en los entregables.	30%
Presentaciones de los alumnos: Tomando en cuenta las realizadas en la plataforma Microsoft Teams	30%
Bitácoras de estudio de caso Tomando en cuenta los realizadas y entregadas en la plataforma Microsoft Teams	15%
Entrega de avances Entregadas vía correo electrónico en las fechas estipuladas en el calendario.	25%
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.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
-Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume. -Iñigo, L., Makhlouf, A. (2014). Diseño editorial: Manual de conceptos básicos. México: Universidad Autónoma del Estado de Morelos. -Mason, D. (2008). Materiales y procesos de impresión. Barcelona: G. Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
Ambrose, G. (2015) Bases del diseño: Impresión y Acabados. Barcelona: Parramón. Johansson, K. (2011) Manual de producción gráfica. Recetas. Barcelona: Gustavo Gili. Morlok, F. (2018) Bookbinding. A comprehensive guide to folding, sewing & binding. The art of printing (2018) China: Send Points Publishing. - Estrada, S. (2014). Encuadernación: Do it yourself. S.l.: The Handy Books. -Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros. Barcelona: Gustavo Gili.

WEB
La Prestampa (2020) Web: https://laprestampa.com/ Behance.net

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
XX / Enero / 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL ENERO – JUNIO 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
UNIDAD DE APRENDIZAJE:	**Infografía**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Temático
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PRESENTACIÓN
En esta materia se conocerán los elementos de las diferentes infografías y los recursos gráficos para desarrollarlas. Además de su impacto en el Diseño Editorial y sus posibles aplicaciones. Se espera 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 a desarrollar	• Habilidad para sintetizar información • Capacidad para ilustrar • Capacidad para esquematizar • Habilidad para manipulación de imagen

Aprendizajes esperados	• 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.

Evaluación Diagnóstica	• Se establecerá el diálogo en la primera sesión para verificar los conocimientos previos de los estudiantes.

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

Contenidos:

SEMANA 1:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Presentación de la materia y evaluación diagnóstica	Enero del 2021 será síncrona a distancia.	N/A	Asignación de exposiciones a los estudiantes. El número de semanas con estas actividades dependen del número de estudiantes de la generación, por lo tanto, varían cada semestre.	N/A	N/A

SEMANA 2:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
1. El mundo visible y el mundo visualizado	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

U. A. E. M.
SECRETARIA GENERAL

1.1 Lo visible, lo virtual y el mundo visualizado					

SEMANA 3:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
2. Terminología y conceptos básicos 2.1. Terminología: diagrama, esquema, gráfico, infograma, infografía, esquemática, ilustración de datos. 2.2. Comunicación visual, virtual y programable. 2.3. Datos, información y conocimiento. Información cuantitativa y cualitativa	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 4:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
3. Infografía y comunicación 3.1. Objetivos del diagrama y la espera del destinatario. 3.2. Representación, abstracción e índices de iconicidad. 3.3. Visualización tecnocientífica	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

SEMANA 5:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de información. 4.1. Áreas del	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

U. A. E. M.
SECRETARIA GENERAL

diseño de información. 4.2. Objetos de infografía: anexos y conexos 4.3. Objetos de mayor escala					

SEMANA 6:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
5. Elementos de la infografía 5.1. Códigos comprensibles y compartidos. 5.2. Proporción y escala. 5.3. Interactividad.	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

SEMANA 7:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

6. Componentes de la infografía. 6.1. Objetos bidimensionales y tridimensionales. 6.2. El tiempo en infografías animadas. 6.3. Etiquetas, vectores, tipos de cabezas y significación.	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

SEMANA 8:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
7. Tipología y clasificación de diagramas. 7.1. Diagrama de proceso. 7.2. Diagrama de flujo. 7.3. Esquema. 7.4. Gráficos de divulgación. 7.5. Croquis y mapa. 7.6. Infografía	Síncrona	Investigación del estudiante designado	Exposición	Depende del estudiante	35 % al estudiante que expone

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

de prensa					

SEMANA 9:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

SEMANA 10:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 11:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

SEMANA 12:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

SEMANA 13:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

SEMANA 14:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

SEMANA 15:					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las	Recursos (Material: lectura, videos,	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	actividades (Síncrona o asíncrona)	actividades durante la sesión, etc.)		evidencias	
Repentina	Síncrona / asíncrona	Asignación de información primaria de temas actuales en el momento Investigación del estudiante	Infografía	Infografía digital	25 % en total

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	(X)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

		(Diagramas, etc.)	
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	**Porcentajes**
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.- Infografías (puntualidad y calidad)	25 %
4.- Exposiciones (calidad en la presentación)	35 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR
Conocimientos sobre Infografía, a nivel posgrado.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

• Cairo, Alberto. El arte funcional: Infografía y visualización de la información. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Cairo, Alberto. Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa. Ed. Almut, Madrid, 2011.
• Coates, Kathryn. Introducción al diseño de información. Ed. Párramon, Barcelona, 2014.
• Costa, Joan. La esquemática. Visualizar la información. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
• Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• Wang, Kai. Presentaciones de infografías y datos. Barcelona: Parramon, 2015. Print.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
• Mijksenaar, Paul. Una Introducción al diseño de información. Ed. G.G., Barcelona, 1998. • Willburn, Peter y Burke, Michael. Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Ed. G.G., Barcelona, 1998.

WEB
http://infografistas.blogspot.com/ http://alquimistas.evilnolo.com/

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
noviembre de 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL ENERO – JUNIO 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
NOMBRE DEL SEMINARIO:	**Dirección de arte editorial**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Temático
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

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 para que descubra nuevas formas de plasmar ideas.

Competencias a desarrollar	Personalidad creativa e innovadora. Desarrollar innovaciones y proponer soluciones a problemas a partir de métodos establecidos. Responder a problemas de comunicación. Ampliar la capacidad creativa para la resolución de productos editorial. Reforzar y potenciar las habilidades creativas y de interlocución en quipo par realizar proyectos editoriales. Conocimiento del entorno en todas sus manifestaciones.

Aprendizajes esperados	Comprender la dirección de arte editorial como un área integral y estratégica del diseño.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	Reconocer las responsabilidades de los procesos de la dirección de arte para solución de problemas editoriales. Generar propuestas de arte y diseño editorial

Evaluación Diagnóstica	Actividad exploratoria oral y explicación del plan semestral para conocer los temas, vinculación y profundización de contenidos con respecto a la dirección de arte editorial. Se explorará verbalmente la actitud del grupo en general, la integración y las fortalezas de los estudiantes a nivel actitudinal y en habilidades en puntos específicos: Conocimiento de la dirección de arte editorial. Habilidades creativas. Responsabilidades. Procesos creativos. Comunicación del equipo de trabajo. Estrategias en la dirección de arte.

Contenidos:

SEMANA 1: Sesión 1 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 1.- De diseñador a Director de Arte	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	1.- ¿Quién es un Director de Arte? 1a.- Conocimientos que debe tener un Director de Arte. 1b.- Responsabilidades del Director de Arte.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 2: Sesión 2 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 2.- Comunicación y contexto: el propósito de la Dirección de Arte	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	2.- Equipo de trabajo. 2a.- El trabajo del Director de Arte. 2b.- Diferencia entre Director de Arte y Diseñador.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 3: Sesión 3 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 3.- Lenguaje visual	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	3.- Análisis del lenguaje visual. 3a.- Estrategias de comunicación visual. 3b.- Semiótica y retórica	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

			aplicada a la comunicación visual.		

SEMANA 4: Sesión 4 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 4.- Psicología del color	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	4.- Conceptos básicos del color. 4a.- Color y forma. 4b.- Marketing emocional a partir del color.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 5: Sesión 5 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 4.- Psicología del color	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	4.- Conceptos básicos del color. 4a.- Color y forma. 4b.- Marketing	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

			emocional a partir del color.		

SEMANA 6: Sesión 6 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 5.- Tipografía que emociona	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	5.- Composición tipográfica. 5a.- Familias y fuentes tipográficas. 5b.- traking-kerning.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 7: Sesión 7 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 5.- Tipografía que emociona	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	5.- Composición tipográfica. 5a.- Familias y fuentes tipográficas. 5b.- traking-kerning.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 8: Sesión 8 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 6.- Construcción del mensaje	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	6.- ¿Qué es el Brief? 6a.- El concepto. 6b.- Slogan o copy.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 9: Sesión 9 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 6.- Construcción del mensaje	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	6.- ¿Qué es el Brief? 6a.- El concepto. 6b.- Slogan o copy.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 10: Sesión 10 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción	**Introducción**	**Introducción** Materiales solicitados.	7.- Conceptos	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

7.- Dirección de Arte en la fotografía	Síncrona / híbrida.		básicos de fotografía. 7a.- Elección óptima de fotógrafos/fotografías. 7b.- Presupuestos y gestión fotográfica.		ón, Limpieza y Precisión.

SEMANA 11: Sesión 11 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 8.- Ejercicio:	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	El alumno realizará un proyecto de arte y diseño editorial.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 12: Sesión 12 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 8.- Dirección de Arte en la Ilustración e infografía	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	8.- Conceptos básicos de ilustración e infografía.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

			8a.- Elección óptima de ilustraciones e infografías. 8b.- Presupuestos y gestión de ilustraciones e infografías.		

SEMANA 13: Sesión 13 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 8.- Dirección de Arte en la Ilustración e infografía	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	8.- Conceptos básicos de ilustración e infografía. 8a.- Elección óptima de ilustraciones e infografías. 8b.- Presupuestos y gestión de ilustraciones e infografías.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 14: Sesión 14 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 9.- Gestión de proyectos en la Dirección de Arte	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	9.- Elaboración de presupuestos. 9a.- Coordinación de equipo editorial. 9b.- Compromisos y responsabilidades.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

SEMANA 15: Sesión 15 / X enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Introducción 9.- Gestión de proyectos en la Dirección de Arte	**Introducción** Síncrona / híbrida.	**Introducción** Materiales solicitados.	9.- Elaboración de presupuestos. 9a.- Coordinación de equipo editorial.	*Microsoft Teams*	Originalidad, Calidad, Presentación, Limpieza y Precisión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

			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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

SEMANA 15: Sesión 15 / X enero 2021	
Actividades	
Platica en grupo sobre el curso	Entrega de calificaciones finales

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	**Porcentajes**
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.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
• 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. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana. • DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili. • GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México. • IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos. UAEM, México. • MARCH, M. Tipografía creativa. Ed. Gustavo Gili. • SWANN, A. El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color. Ed. Gustavo Gili. • Dirección de arte, Tony Seddon, Edit. GG.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

WEB
• www.fotonostra.com/grafico/diseno.htm

OTROS

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Enero / 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL ENERO – JUNIO 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
NOMBRE DEL SEMINARIO:	**Optativa: Diseño editorial y aprendizaje**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Temático: Optativa
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**4**

PRESENTACIÓN
En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento del diseño editorial como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social.

PROPÓSITOS
El estudiante podrá generar un diseño con base en ciencias cognitivas que permita la eficiencia y eficacia del mismo y con base en una postura teórico-crítica y ética, adquiriendo competencias y conocimientos profesionales para la práctica del diseño editorial, con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido, aplicando en ellos principios formales compositivos de jerarquía y flujos de información. Se estará involucrando en la parte del diseño mediante el uso y aplicación de estrategias creativas, exploración de materiales, aplicando un sentido de responsabilidad social destinadas a influir en el comportamiento del público, generando soluciones gráficas y conceptualmente eficaces.

Competencias a desarrollar	Ampliar la capacidad creativa y de pensamiento, fomentar el aprendizaje de conocimientos concretos para identificar los diferentes usos del diseño editorial y fortalecer la capacidad crítica y autocrítica para valorar un proyecto de carácter editorial, donde, además, demuestre el uso correcto del un método o procedimiento. Reforzar la capacidad de investigación y potenciar las habilidades para buscar, procesar y analizar información para relacionar e interpretar los conocimientos adquiridos y realizar un proyecto editorial.

Aprendizajes esperados	Comprender al diseño editorial como un área integral del diseño, así como los objetivos de comunicación, características y funciones.

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

	Reconocer los procesos editoriales a través de los recursos semánticos, sintácticos y tecnológicos correspondientes para solucionar las necesidades de comunicación de los usuarios, considerando al equipo editorial y la interacción laboral que se requiere para producir publicaciones editoriales. Atender las diversas necesidades de la población en general y, en particular con propuestas de diseño que presenten un medio de ayuda para la formación de personas ya sea en el ámbito laboral, social o para el desarrollo de su autonomía.

Evaluación Diagnóstica	Actividad exploratoria oral y explicación del plan semestral para conocer los temas, vinculación y profundización de contenidos con respecto al diseño gráfico. Se explorará verbalmente la actitud del grupo en general, la integración y las fortalezas de los estudiantes a nivel actitudinal y en habilidades en puntos específicos: **Para la clase:** Puntualidad y asistencia, entrega puntual de trabajos, actitud crítica y analítica, participación. Manejo de software **En el caso de exposiciones:** Formalidad al momento de la presentación, uso de elementos gráficos que apoyen el texto, contenidos sustanciales, citación y referencia de fuentes de información (bibliográficas, de páginas web, de revistas, de videos, entre otras), diseño y legibilidad de todos los elementos colocados en la presentación. **En el caso de entrega de proyectos:** Cumplimiento con las características solicitadas, precisión y limpieza en el proyecto presentado, argumentación sólida sobre las decisiones ejecutadas **En el caso de ensayos:** Redacción, ortografía, estructura, citación y referencia de fuentes de información (bibliográficas, de páginas web, de revistas, de videos, entre otras).

Contenidos:

SEMANA 1					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades	Recursos (Material: lectura, videos,	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.)	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	(Síncrona o asíncrona)	actividades durante la sesión, etc.)		evidencias	
Introducción y encuadre	Síncrona	Presentación en PDF Evaluación exploratoria Se explorará de forma verbal y práctica el conocimiento y relación de los estudiantes con la materia.	Planteamiento de proyecto 1 Planteamiento de proyecto 2 Planteamiento de proyecto 3	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 2					
Sistema visual Elementos estructurales y funcionales del ojo humano Funcionamiento del sistema visual Percepción del tamaño y forma Participación del otros receptores en la percepción visual	Síncrona	Presentación en PDF	Exploración de programa de diseño editorial Libros, Revistas, Periódicos y artículos. Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 3

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Psicología de la percepción visual Relación entre percepción visual, diseño y ergonomía Percepción visual y comunicación Procesos de atención, sensación y percepción	Síncrona	Presentación en PDF	- Computadora - Presentación - Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	5%

SEMANA 4					
La Gestalt	Síncrona	Presentación en PDF	Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 5					
Multisensorialidad Concepto de sensación, percepción y estimulación Los sentidos: la vista, la audición y el tacto	Síncrona	Presentación en PDF	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Usos y aplicaciones de la multisensorialidad					

SEMANA 6					
Estudio del desarrollo humano Estudios del desarrollo humano: conceptos básicos El desarrollo cognoscitivo por etapas	Síncrona	Presentación en PDF	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 7					
Inteligencia humana y su desarrollo Que es la inteligencia El origen de la inteligencia y el conocimiento La inteligencia sensorio-motriz o práctica	Síncrona	Presentación en PDF		Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 8					
Perspectivas psicopedagógicas Antecedentes teóricos del	Síncrona	Presentación en PDF	- Exploración de programa de diseño editorial	Microsoft Teams Actividad en Forms	5%

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

desarrollo infantil El aprendizaje constructivista La aportación de Vygotsky Aprendizaje significativo			- Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.		

SEMANA 9					
La influencia de Jerome Bruner Las inteligencias múltiples	Síncrona	Presentación en PDF	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 10					
Diseño Editorial ¿Qué es el diseño editorial?	Síncrona	Presentación en PDF	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.	Microsoft Teams Actividad en Forms	5%

SEMANA 11					
Bruno Munari: La propuesta editorial para los sentidos	Síncrona	Presentación en PDF		Microsoft Teams Actividad en Forms	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

SEMANA 12					
El libro como recurso educativo Recurso educativo y material didáctico ¿Qué son? Diseño multisensorial Elementos que intervienen al diseñar un recurso didáctico editorial Lineamientos de diseño editorial del recurso didáctico multisensorial	Síncrona	Presentación en PDF		Microsoft Teams Actividad en Forms	5%

SEMANA 13					
Exploración de proyecto	Síncrona	Presentación en PDF	Proyecto 1 Periódico Proyecto 2 revista Proyecto 3 libro	Microsoft Teams Actividad en Forms	

SEMANA 14					
Presentación de proyecto	Síncrona	Presentación en PDF	Proyecto 1 Periódico Proyecto 2 revista	Microsoft Teams	20% 20% 20% 20%

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Entrega de ensayo			Proyecto 3 libro	Actividad en Forms	

SEMANA 15					
Entrega de calificaciones finales	Síncrona	Presentación en PDF		Microsoft Teams Actividad en Forms	

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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	**Porcentajes**
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.- Proyecto 1 Periódico	20 %
2.- Proyecto 2 revista	20 %
3.- Proyecto 3 libro	20 %
4.- Participación en clase	20 %
5.- Entrega de ensayo de participación a actividad editorial	20 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR
Maestro o doctor en áreas afines a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas y diseño editorial. Conocimiento general de teorías de diseño.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

- Pasantes, Herminia, *De neuronas, emociones y motivaciones,* Col. La ciencia para todos, núm. 158, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, pp. 9-37
- Blanco, Manuel J, *Psicofísica,* Editorial Universitas, S. A., España, 1996.
- Noyola Piña, Lorena, *Diseño e imagen digital de interfaz,* México, 2014.
- Chomsky, Noam, *Lenguaje, sociedad y cognición,* Ed. Trillas, México, 2001.
- Norman, Donald A., *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos,* Paidós Transiciones, España, 2005.
- Pérez Cortés, Francisco, *Ciencias y Artes para el Diseño,* UAM-X, México, 1998.
- Pérez Cortés, Francisco, *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales,* UAM-X, 2003
- Arheim, Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós, España, 1986
- Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje,* Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- León, L. R. (2009). *Percepción visual 1. Elementos teóricos para el diseño.* Mexico: Universidad de Guadalajara.

WEB

https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses?utm_campaign=tedspread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare
https://youtu.be/YeHAxnApHQw

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Enero / 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

EJE PROYECTO TERMINAL

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL AGOSTO – DICIEMBRE 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
NOMBRE DEL SEMINARIO:	**Presentación de avance del proyecto terminal 50%**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Proyecto terminal
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**5**

PROPÓSITO U OBJETIVO DE LA MATERIA:
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 a desarrollar	Generación y aplicación de conocimiento: Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo. Capacidad de crítica y autocrítica. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis. Capacidad creativa. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Sociales: Capacidad de expresión y comunicación. Capacidad para organizar y planificar el tiempo. Capacidad de trabajo en equipo. Aplicables en contexto: Habilidad para trabajar de forma colaborativa. Habilidad para trabajar de forma autónoma. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. Capacidad para formular y gestionar proyectos. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes. Capacidad para tomar decisiones. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	Éticas: Compromiso con la calidad. Compromiso ético.

Aprendizajes esperados	Al terminar el semestre el estudiante manejará y aplicará teorías sociales a sus trabajos de tesis y al análisis de los objetos de estudio.

Evaluación Diagnóstica	Se explorará de forma verbal interactiva avances y necesidades teóricas de los estudiantes.

Contenidos:

SEMANA 1: 7 de septiembre de 2020					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Encuadre. **Presentación docente-alumnos.** Límites y alcances del programa y objetivos. Requerimientos y sistema de evaluación. Evaluación diagnóstica de los conocimientos del estudiante.	Síncrona				N/A

SEMANA 2: 14 de septiembre de 2020					
Justificación del Proyecto:	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates	Reportes en One Note,	Rúbrica especificada en criterios

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

-Planteamiento del problema. -Focalización del objeto de investigación. -Formulación de los objetivos del proyecto. -Metodología. -Bibliografía -Conclusiones			Alumno	espacio individual	de evaluación.

SEMANA 3: 21 de septiembre de 2020					
Etapa del diseño y elaboración de un proyecto: -Etapa de planeación y definición del proyecto -Etapa de proyección y concreción del proyecto -Elaboración y diseño inicial del proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 4: 28 de septiembre de 2020					
Estudio de contexto: -Etapa de planeación y	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

definición del proyecto -Etapa de proyección y concreción del proyecto -Elaboración y diseño inicial del proyecto					

SEMANA 5: 5 de octubre de 2020					
Diseño de prototipo editorial - Técnicas y materiales - Maqueta prototipo inicial	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 6: 12 de octubre de 2020					
Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Diana	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 7: 19 de octubre de 2020					
Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 8: 26 de octubre de 2020					
Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 9: 9 de noviembre de 2020

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 10: 23 de noviembre de 2020					
Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 11: 30 de noviembre de 2020					
Exposición estudiante de su proyecto	Síncrona	Depende de cada estudiante	Exposición y debates Alumno	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

SEMANA 12: 7 de diciembre de 2020					
Entrega del escrito final y resolución de dudas para presentación de coloquio. Revisión de exposiciones para el coloquio interno.	Síncrona	Depende de cada estudiante	Entrega del escrito final Exposición y debates	Reportes en One Note, espacio individual	Rúbrica especificada en criterios de evaluación.

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Y ACREDITACIÓN:	
Trabajo final: Avances de la tesina	60%
Asistencia y puntualidad	10%
Participación en clase	10%
Exposición Capacidad de sintaxis Presentación ppt (diseño de diapositivas) Capacidad de análisis y expresión verbal MIN 20 MINUTOS	20%
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia, para tener derecho a extraordinario requieren el 50% de asistencia y para tener derecho a titulo requieren el 20% de asistencia.	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS:
Donis, D.A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ed. G.G., Barcelona, 1985. Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?* Ed. G. G., Barcelona, 1983. Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Ed. Paidos, Barcelona, 2004. Martinell, Alfons. *Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Madrid, 200. DE BUEN UNNA, J. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana. GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México. Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume. Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). *Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros*. Barcelona: Gustavo Gili. Dieterich, Heinz, (1996), Nueva guía para la investigación científica, Ariel.

Vínculo al espacio destinado a la clase (Asignado por administración):
Correo institucional del profesor: noyola@uaem.mx; lorena.noyolap@uaem.edu.mx

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
AGOSTO DE 2021	

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

PLAN DE CLASES SEMESTRAL ENERO – JUNIO 2021

DATOS GENERALES:	
ESPECIALIDAD EN:	DISEÑO EDITORIAL
NOMBRE DEL DOCENTE:	
UNIDAD ACADÉMICA:	**FACULTAD DE DISEÑO**
NOMBRE DEL SEMINARIO:	**Presentación de avance del proyecto terminal 100%**
SEMESTRE Y GRUPO:	SEGUNDO
GENERACIÓN:	
CICLO:	Proyecto terminal
HORAS POR SEMANA:	**3 (tres)**
CRÉDITOS:	**5**

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 a desarrollar	1. Habilidad de sustentar teóricamente el proyecto realizado durante la especialidad, que será defendido ante un jurado. 2. Capacidad de concretar el trabajo realizado durante todo el programa en la articulación de la tesina final. 3. Capacidad de presentación y disertación sobre su proyecto.

Aprendizajes esperados	1. Analizar, investigar y sintetizar. 2. Planeación, discusión y evaluación. 3. Presentación de resultados.

Evaluación Diagnóstica	Cuestionario sobre metodología de proyectos editoriales.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Contenidos:

SEMANA 1: Sesión 1 / 26 enero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Encuadre del Seminario	1hr Síncrona	Entrega de programa, forma de evaluación fechas de presentación y entrega.		Teams	

SEMANA 2: Sesión 2 / 2 febrero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
1. Justificación del Proyecto (Libro, Revista, Periódico) 1.1 Planteamiento del problema. 1.2 Focalización del objeto de investigación.	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 3: Sesión 3 / 9 febrero 2021

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
1. Justificación del Proyecto (Libro, Revista, Periódico) 1.3 Formulación de los objetivos del proyecto. 1.4 Metodología. 1.5 Bibliografía.	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 4: Sesión 4 / 16 febrero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
2. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto (Libro, Revista, Periódico)	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

2.1 Etapa de planeación y definición del proyecto.					

SEMANA 5: Sesión 5 / 23 febrero 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
2. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto (Libro, Revista, Periódico) 2.2Etapa de proyección y concreción del proyecto.	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 6: Sesión 6 / 2 marzo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
2. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto (Libro,	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Revista, Periódico) 2.3 Elaboración y diseño inicial del proyecto.					

SEMANA 7: Sesión 7 / 9 marzo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
3. Estudio del contexto (Libro, Revista, Periódico) 3.1 Finalidades gráficas 3.2 Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto.	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 8: Sesión 8 / 16 marzo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

3. Estudio del contexto (Libro, Revista, Periódico) 3.3 Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 9: Sesión 9 / 23 marzo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de prototipo editorial 4.2.1 Maqueta final de Libro (revisión)	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 10: Sesión 10 / 13 abril 2021

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de prototipo editorial 4.2.1 Maqueta final de Libro (VoBo)	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 11: Sesión 11 / 20 abril 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de prototipo editorial 4.2.2 Maqueta final de Revista (revisión)	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 12: Sesión 12 / 27 abril 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

4. Diseño de prototipo editorial 4.2.2 Maqueta final de Revista (VoBo)	1hr Síncrona 2hr Asíncrona		Exposición y entrega sobre su proyecto.	Teams **Evidencia**: Entrega de tarea anterior.	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 13: Sesión 13 / 4 mayo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de prototipo editorial 4.2.3 Maqueta final de Periódico (revisión)	2hr Síncrona	Exposición y discusión plenaria alumnos		Teams **Evidencia**: Exposición	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 14: Sesión 14 / 11 mayo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
4. Diseño de prototipo editorial 4.2.3 Maqueta final	2hr Síncrona	Exposición y discusión plenaria alumnos		Teams **Evidencia**: Exposición	Valor: 5 puntos (5%)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

de Periódico (VoBo)					

SEMANA 15: Sesión 15 / 18 mayo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Exposición y entrega del 100% avance de Tesina y Proyecto Editorial	2hr Síncrona	Exposición y discusión plenaria alumnos		Teams **Evidencia**: Exposición	Valor: 5 puntos (5%)

SEMANA 16: Sesión 16 / 25 mayo 2021					
Contenidos TEMA Y SUBTEMA	Modalidad de las actividades (Síncrona o asíncrona)	Recursos (Material: lectura, videos, actividades durante la sesión, etc.)	Productos/ proyectos	Material virtual (*Teams*, *Forms* etc.) y evidencias	Rúbrica por proyecto
Evaluación Final	2hr Síncrona			Teams	

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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	**Porcentajes**
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.	

Valores para calificar: 0 = Deficiente; 1 = Bueno; 2 = Sobresaliente

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

*(La suma de los valores genera la calificación final)		VALOR 0	1	2
1	El alumno llego 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				

PERFIL DEL PROFESOR
Conocimiento sobre procesos de proyectos editoriales, a nivel posgrado.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
Dondis, D.A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ed. G.G., Barcelona, 1985. DE BUEN UNNA, J. (2003): *Manual de diseño editorial.* Ed. Santillana. GILLAM, R. *Fundamentos del diseño,* Ed. Limusa, México. Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume. Iñigo, L. Makhlouf, A. (2014): *Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos.* México: UAEM Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Ed. Paidos, Barcelona, 2004. Zappaterra, Y. *Diseño editorial. Periódicos y revistas.* Barcelona: Gustavo Gilli.

Nombre y firma del Profesor y fecha de elaboración	Fecha de Vo.Bo. de Consejo Técnico
Enero / 2021	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

NOTA: Debido a que este documento forma parte del PE aprobado por CU, es indispensable establecer que el CT de la Facultad de Diseño establece el formato de las tablas en las que se presenta la información, el cual puede ajustarse según las circunstancias del momento.

En enero de 2021 y debido a la contingencia sanitaria por el Covid-19, la modalidad no será presencial sino síncrona o asíncrona, pudiendo cambiar según lo que establezcan las autoridades pertinentes.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

ANEXO II. NÚCLEO ACADÉMICO

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Tabla 7. Perfil del Recurso Humano de la EDE			
Perfil académico	**Grado académico**	**Conocimientos aplicados a la EDE**	**Institución que otorgó el grado**
PITC Dra. Lorena Noyola Piña	Doctor	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	UAM, Doctor en Ciencias y Artes para el Diseño
PITC Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración, animación, cine	UAEM, Facultad de Diseño. Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Mtro. 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 Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial
PTC Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores	Maestro	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Diseño Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTC Mtra. Lorena Sánchez Adaya	Maestro	Coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestro en Producción Editorial

La lista de PTP de la UAEM que actualmente participan como profesores invitados de la Especialidad en Diseño Editorial son:

Tabla 7. Perfil del Recurso Humano de la EDE			
Perfil académico	**Grado académico**	**Conocimientos aplicados a la EDE**	**Institución que otorgó el grado**
PTP Dr. Antonio Makhlouf Akl	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración	UAEM, Facultad de Diseño. Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTP Mtro. Esteban Martínez Preciado	Maestro	Diseño gráfico, coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Diseño. Maestro en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PTP Dr. Fernando Garcés Poó	Doctor	Diseño, diseño editorial, ilustración, fotografía	UAEM, Facultad de Diseño. Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

ANEXO III. UNIDADES DE APRENDIZAJE

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

EJE BÁSICO

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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: Esteban Martínez preciado **Actualizada por:** Héctor C. Ponce de León Méndez	**Fecha de elaboración:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
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 para la investigación 5. Habilidades para buscar, procesar y analizar información. Sociales: 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Participación con responsabilidad social. 3. Capacidad de trabajo en equipo. Aplicables en contexto: 1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa. 2. Habilidad para trabajar de forma autónoma. 3. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. Éticas: 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
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**

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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 Noveau 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 exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

REFERENCIAS

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN 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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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 digitales.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
Generación y aplicación de conocimiento:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

1. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.
2. Capacidad de crítica y autocrítica.
3. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.

Sociales:

1. Capacidad de expresión y comunicación.
2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos.

Aplicables en contexto:

1. Habilidad para trabajar de forma colaborativa.
2. Habilidad para trabajar de forma autónoma.
3. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Éticas:

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

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.	**1. La comunicación como práctica social** 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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	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)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Básicas:	**Complementarias:**
Aparici, Roberto (coord). *La imagen. Análisis y representación de la realidad.* Ed. Gedisa. 2009 Barthes, Roland. *Elementos de Semiología*. Madrid: Alberto Corazón, Editor, 1971. Calabrese, Omar. *El lenguaje del Arte.* Barcelona, Paidós, 1987 Dondis, D.A., *Sintaxis de la imagen*. Introducción al alfabeto visual. Gustavo Gili, España. Eco, Humberto. *Obra abierta*. Barcelona, Planeta, 1992 _____, *Tratado de Semiótica General. Introducción; Hacia una Lógica de la cultura*. Barcelona. Lumen, quinta edición, 2000 Iñigo, L y Makhlouf, A. *Diseño y artes visuales. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México. Joly, Martine. *Introducción al análisis de la imagen.* La marca editora, Buenos Aires.	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Poloniato, A. *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes.* Ilce, México. Ramírez C, J. *Cómo analizar de todo.* Ed.UNA. 2016 Costa Rica	
Web:	**Otros:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020			
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	Semiesco-larizada
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

- Habilidades para buscar, procesar y analizar información.
- Participación con responsabilidad social.
- Capacidad para organizar y planificar el tiempo.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• Habilidad para trabajar de forma colaborativa. • Habilidad para trabajar de forma autónoma. • Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica. • Capacidad para formular y gestionar proyectos. • Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas. • Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. • Compromiso ético.
Competencias específicas
• Utiliza las prácticas administrativas en torno al cálculo de costos de una publicación para buscar las soluciones más económicas en beneficio del proyecto. • Gestiona los procesos correspondientes al registro de derechos de autor. • Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
El diseño como actividad profesional	• 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	• Justificación de costos
	• Modos de presupuestar
	  ○ Cálculo de costo por horas
	  ○ Cotización de proveedores
	  ○ Integración de presupuesto
	• Impuestos

Ley Federal del Derecho de Autor	• Obras y sus características como objeto de protección • Reglas generales • Derechos morales • Derechos patrimoniales • Transmisión de derechos • Contrato de la obra literaria • Contrato publicitario

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	• Obras fotográficas, plásticas y gráficas • Derechos conexos • De los Editores • Limitaciones de derechos
Registros	• Instituto Nacional de los Derechos de Autor • Registro de derecho de autor • Reserva de derechos • ISBN • ISSN
Contratos	• 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)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

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 de Presupuestos y Derechos de autor, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:	**Complementarias:**
Cuevas, Sergio, Peypoch, Joan y Salinas, Daniel. *Cómo y cuanto cobrar:*	Solorio Pérez Oscar Javier y colabs, *Derechos de Autor para Universitarios*, Universidad de Colima, 1a edición, México, 2007.

U.A.E.M. SECRETARIA GENERAL

Diseño gráfico en México. Editorial Gustavo Gil, México, 2012. Fleishman, Malcom. *Tu carrera como freelance: Ilustrador o diseñador gráfico*. Editorial Divine Egg. Barcelona, 2002. Parets Gómez, Jesús, *El Proceso Administrativo de Infracción Intelectual*, Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2007. Parets Gómez, Jesús. *Teoría y Práctica del Derecho de Autor*. Editorial Sista, S.A. de C.V., Primera Publicación, México, 2012. Pérez Fuentes, Gisela Maria, Parets Gómez Jesús y colabs, *La Propiedad Intelectual en la Era de la Globalización. Una Mirada al Ámbito Universitario*, Editorial Themis, S.A. de C.V., 1a edición, México, 2008.	
Web: Ley federal del derecho de autor. Vigente. *http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/pdf/122_130116.pdf*	**Otros:**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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

Generación y aplicación de conocimiento:

1. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
2. Capacidad creativa.
3. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Sociales: 1. Capacidad de expresión y comunicación. 2. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos. 3. Capacidad de trabajo en equipo. 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 identificar, plantear y resolver problemas. 5. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión. Éticas: 1. Compromiso con su medio socio-cultural. 2. Compromiso con la calidad. 3. Compromiso ético.
Competencias específicas
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. 6. 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

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

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 de Composición tipográfica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:

- De, B. U., & Scaglione, J. (2011). *Introducción al estudio de la tipografía*. Gijón (Asturias): Trea.
- Kane, J., & Dávila, M. (2005). *Manual de tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lupton, E. (2011). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes,*

Complementarias:

- Álvarez, R. M. (2013). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: GG.
- Calles, F. (2003). *Ensayos sobre diseño tipográfico en México*. México, D.F.: Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, A.C.
- Cheng, K. (2006). *Diseñar tipografía*. España: Gustavo Gili.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. • Pohlen, J. (2011). *Fuente de letras: (sobre tipos de letra)*. Köln: Taschen.	• Jennings, S. (2011). *Tipos de la calle: Un alfabeto urbano*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. • Müeller-Brockmann, J., Andrés, A. R., & Cavadas, F. P. (1982). *Sistemas de retículas: Un manual para diseñadores gráficos = Sistemas de grelhas: Un manual para desenhistas gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili. • Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla: Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes*. Barcelona: Gustavo Gili. • Unger, G., & Jansen, E. M. (2009). *¿Qué ocurre mientras lees?: Tipografía y legibilidad*. Valencia: Campgràfic. • Willberg, H. P., & Forssman, F. (2003). *Primeros auxilios en tipografía: Consejos para diseñar con tipos de letra*. Barcelona: GG.
Web:	**Otros:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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
Generación y aplicación de conocimiento:

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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.

Sociales:

1. Habilidades para trabajar en contextos culturales diversos.
2. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
3. Capacidad de trabajo en equipo.

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 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.

Éticas:

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

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. 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Introducción	**1. INTRODUCCIÓN** 1 Definición de Diseño. 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 Doblés y encuadernación.
5. Diseño y composición	**5. DISEÑO Y COMPOSICIÓN** 5.1 Composición. 5.2 Movimiento y equilibrio. 5.3 Textura.
6. Diseño base	**6. DISEÑO BASE** 6 Pertinencia del diseño. 7 Retícula y formato. 8 Creación de páginas maestras: Titulares, pie de imagen, cuerpo del texto e imágenes.
7. Color	**7. COLOR** 7.1 Efectos y psicología del color. 7.2 Modelo de color RGB y CMYK.
8. Medio tono y duo tono	8**. MEDIO TONO Y DUO TONO** 8.1 Escala tonal. 8.2 Aprovechamiento de alto contraste, medio tono y duo tono en publicaciones.
9. Tipografía	**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.
10. Gráficos	**10. GRÁFICOS** 10.1 El lenguaje de la imagen.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	10.2 Ilustración. 10.3 Fotografía. 10.4 Infografía (tablas, gráficas, etcétera).
11. Preprensa	**11. PREPRENSA** 11.1 Digitalización. 11.2 Resolución. 11.3 Características de salida. 11.4 Costos.
12. Impresión	**12. IMPRESIÓN** 12.1 Sistemas de impresión. 12.2 Supervisión de impresión. 12.3 Costos.
13. Revisión y corrección de productos finales	**13. REVISIÓN Y CORRECCIONES DE 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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Básicas:	**Complementarias:**
• DE BUEN UNNA, J. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana.	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili. • GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México. • IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos. UAEM, México. • MARCH, M. Tipografía creativa. Ed. Gustavo Gili. • MADRIZ, A. Educación artística. Concepto básico sobre artes visuales. Ed. Madriz y Llamosas, Caracas, Venezuela. • MUNARI, B. Diseño y comunicación visual, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 1975. • SWANN, A. Diseño y marketin. Ed. Gustavo Gili. • SWANN, A. El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color. Ed. Gustavo Gili. • www.fotonostra.com/grafico/diseno.html	
Web:	**Otros:**

EJE TEMÁTICO

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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
Generación y aplicación de conocimiento:

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

1. Capacidad creativa.
2. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Sociales:

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.

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.

Éticas:

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

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.
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.
7. Gestiona el proceso completo del diseño desde el planteamiento del proyecto hasta su reproducción.

CONTENIDOS

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 Doblez 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 Doblez, 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

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

Generación y aplicación de conocimiento:

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.

Sociales:

Capacidad de expresión y comunicación.

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.

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 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.

Éticas:

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

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.	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.	1. Objetivos del diagrama y la espera del destinatario. 2. Representación, abstracción e índices de iconicidad. 3. Visualización tecnocicientífica.
4. Diseño de información	1. Áreas del diseño de información. 2. Objetos de infografía: anexos y conexos 3. Objetos de mayor escala.
5. Elementos de la infografía	1. Códigos comprensibles y compartidos. 2. Proporción y escala. 3. Interactividad.
6. Componentes de la infografía	1. Objetos bidimensionales y tridimensionales. 2. El tiempo en infografías animadas. 3. Etiquetas, vectores, tipos de cabezas y significación.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

7. Tipología y clasificación de diagramas	1. Diagrama de proceso. 2. Diagrama de flujo. 3. Esquema. 4. Gráficos de divulgación. 5. Croquis y mapa. 6. 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)

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Básicas:

- Cairo, Alberto. *El arte funcional: Infografía y visualización de la información*. Ed. Almut, Madrid, 2011.
- Cairo, Alberto. *Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa*. Ed. Almut, Madrid, 2011.

Complementarias:

- Mijksenaar, Paul. *Una Introducción al diseño de información*. Ed. G.G., Barcelona, 1998.
- Willburn, Peter y Burke, Michael. *Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo.* Ed. G.G., Barcelona, 1998.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• Coates, Kathryn. *Introducción al diseño de información*. Ed. Párramon, Barcelona, 2014. • Costa, Joan. *La esquemática. Visualizar la información*. Ed. Paidós, Barcelona, 1998. • Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. *La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información.* Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print. • Wang, Kai. *Presentaciones de infografías y datos*. Barcelona: Parramon, 2015. Print.	
Web: http://infografistas.blogspot.com/ http://alquimistas.evilnolo.com/	**Otros:**

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Escola-rizada

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 para que descubra nuevas formas de plasmar ideas.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	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.- traking-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			

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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.	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Dirección de arte editorial, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:	**Complementarias:**
• 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. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana. • DONDIS, D.A. Sintaxis de la imagen. Ed. Gustavo Gili. • GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México. • IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos. UAEM, México. • MARCH, M. Tipografía creativa. Ed. Gustavo Gili. • SWANN, A. El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color. Ed. Gustavo Gili. • Dirección de arte, Tony Seddon, Edit. GG.	
Web: • www.fotonostra.com/grafico/diseno.htm	**Otros:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño	
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial	
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial y aprendizaje	**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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Semiesco-larizada

Programa (s) educativo (s) en los que se imparte:
Especialidad en Diseño Editorial

PRESENTACIÓN

En esta materia se abordarán conceptos base y clave para el entendimiento del diseño editorial como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social.

PROPÓSITOS

El estudiante podrá generar un diseño con base en ciencias cognitivas que permita la eficiencia y eficacia del mismo y con base en una postura teórico-crítica y ética, adquiriendo competencias y conocimientos profesionales para la práctica del diseño editorial, con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido, aplicando en ellos principios formales compositivos de jerarquía y flujos de información. Se estará involucrando en la parte del diseño mediante el uso y aplicación de estrategias creativas, exploración de materiales, aplicando un sentido de responsabilidad social destinadas a influir en el comportamiento del público, generando soluciones gráficas y conceptualmente eficaces.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias genéricas
1. Ampliar la capacidad creativa y de pensamiento, fomentar el aprendizaje de conocimientos concretos para identificar los diferentes usos del diseño editorial y fortalecer la capacidad crítica y autocrítica para valorar un proyecto de carácter editorial, donde, además, demuestre el uso correcto del un método o procedimiento. 2. Reforzar la capacidad de investigación y potenciar las habilidades para buscar, procesar y analizar información para relacionar e interpretar los conocimientos adquiridos y realizar un proyecto editorial.
Competencias específicas
1. Comprender al diseño editorial como un área integral del diseño, así como los objetivos de comunicación, características y funciones. 2. Reconocer los procesos editoriales a través de los recursos semánticos, sintácticos y tecnológicos correspondientes para solucionar las necesidades de comunicación de los usuarios, considerando al equipo editorial y la interacción laboral que se requiere para producir publicaciones editoriales. 3. Atender las diversas necesidades de la población en general y, en particular con propuestas de diseño que presenten un medio de ayuda para la formación de personas ya sea en el ámbito laboral, social o para el desarrollo de su autonomía.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Introducción y encuadre	Planteamiento de proyecto 1 Planteamiento de proyecto 2 Planteamiento de proyecto 3
Sistema visual Elementos estructurales y funcionales del ojo humano Funcionamiento del sistema visual Percepción del tamaño y forma Participación de otros receptores en la percepción visual.	Exploración de programa de diseño editorial Libros, Revistas, Periódicos y artículos. Páginas Web.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Psicología de la percepción visual Relación entre percepción visual, diseño y ergonomía Percepción visual y comunicación Procesos de atención, sensación y percepción	Computadora - Presentación - Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
La Gestalt	Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Multisensorialidad Concepto de sensación, percepción y estimulación Los sentidos: la vista, la audición y el tacto Usos y aplicaciones de la multisensorialidad.	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Estudio del desarrollo humano Estudios del desarrollo humano: conceptos básicos El desarrollo cognoscitivo por etapas	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Inteligencia humana y su desarrollo Que es la inteligencia El origen de la inteligencia y el conocimiento La inteligencia sensorio-motriz o práctica	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Perspectivas psicopedagógicas Antecedentes teóricos del desarrollo infantil El aprendizaje constructivista La aportación de Vygotsky Aprendizaje significativo	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
La influencia de Jerome Bruner Las inteligencias múltiples	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Diseño Editorial ¿Qué es el diseño editorial?	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

Bruno Munari: La propuesta editorial para los sentidos	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
El libro como recurso educativo Recurso educativo y material didáctico ¿Qué son? Diseño multisensorial Elementos que intervienen al diseñar un recurso didáctico editorial Lineamientos de diseño editorial del recurso didáctico multisensorial.	- Exploración de programa de diseño editorial - Libros, Revistas, Periódicos y artículos. - Páginas Web.
Exploración de proyecto	Proyecto 1 Periódico Proyecto 2 revista Proyecto 3 libro
Presentación de proyecto Entrega de ensayo	Proyecto 1 Periódico Proyecto 2 revista Proyecto 3 libro
Entrega de calificaciones finales	

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	( )	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			

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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	(X)
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.- Proyecto 1 Periódico	20 %
2.- Proyecto 2 revista	20 %
3.- Proyecto 3 libro	20 %
4.- Participación en clase	20 %

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

5.- Entrega de ensayo de participación a actividad editorial	20 %
Total	100 %
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Maestro o doctor en áreas afines a la materia. Experiencia docente comprobable y manejo de teorías de ciencias cognitivas y diseño editorial. Conocimiento general de teorías de diseño.

REFERENCIAS

- Pasantes, Herminia, *De neuronas, emociones y motivaciones,* Col. La ciencia para todos, núm. 158, Fondo de Cultura Económica, México, 1997, pp. 9-37
- Blanco, Manuel J, *Psicofísica,* Editorial Universitas, S. A., España, 1996.
- Noyola Piña, Lorena, *Diseño e imagen digital de interfaz,* México, 2014.
- Chomsky, Noam, *Lenguaje, sociedad y cognición,* Ed. Trillas, México, 2001.
- Norman, Donald A., *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos,* Paidós Transiciones, España, 2005.
- Pérez Cortés, Francisco, *Ciencias y Artes para el Diseño,* UAM-X, México, 1998.
- Pérez Cortés, Francisco, *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales,* UAM-X, 2003
- Arheim, Rudolf, *El pensamiento visual,* Paidós, España, 1986
- Pozo, Juan Ignacio, (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje,* Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid, Ediciones Morata, S. L., 2da edición, España.

Complementarias:
León, L. R. (2009). *Percepción visual 1. Elementos teóricos para el diseño.* Mexico: Universidad de Guadalajara.

Web:

Otros:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses?utm_campaign=tedspread&utm_medium=referral&utm_source=tedcomshare https://youtu.be/YeHAxnApHQw	

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

EJE PROYECTO TERMINAL

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE DISEÑO

Especialidad en Diseño Editorial

CONACYT Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología PNPC

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020

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	Semiesco-larizada

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
Generación y aplicación de conocimiento:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Sociales:

1. Capacidad de expresión y comunicación.
2. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
3. Capacidad de trabajo en equipo.

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. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Éticas:

3. Compromiso con la calidad.
4. 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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**
1. 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.

U.A.E.M.

SECRETARIA GENERAL

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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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 dividida entre dos genera la calificación final)	**VALOR**		
		0	**1**	**2**
1	El alumno llego 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			

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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

Básicas:

- Donis, D.A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ed. G.G., Barcelona, 1985.
- Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Ed. G. G., Barcelona, 1983.
- Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Ed. Paidos, Barcelona, 2004.
- Martinell, Alfons. *Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Madrid, 200.
- DE BUEN UNNA, J. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana.
- GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México.

Complementarias:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

• Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume. • Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). *Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros*. Barcelona: Gustavo Gili.	
Web:	**Otros:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

UNIDAD DE APRENDIZAJE

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:** 17/11/2020 **Fecha de revisión y actualización:** 17/11/2020			
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	Semiesco-larizada
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
Generación y aplicación de conocimiento:

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

7. Capacidad del pensamiento crítico y reflexivo.
8. Capacidad de crítica y autocrítica.
9. Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.
10. Capacidad creativa.
11. Habilidades en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación.
12. Habilidades para buscar, procesar y analizar información.

Sociales:

4. Capacidad de expresión y comunicación.
5. Capacidad para organizar y planificar el tiempo.
6. Capacidad de trabajo en equipo.

Aplicables en contexto:

9. Habilidad para trabajar de forma colaborativa.
10. Habilidad para trabajar de forma autónoma.
11. Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.
12. Capacidad para formular y gestionar proyectos.
13. Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
14. Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.
15. Capacidad para tomar decisiones.
16. Conocimiento sobre el área de estudio y la profesión.

Éticas:

5. Compromiso con la calidad.

Compromiso ético.

Competencias específicas

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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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
	Depende del proyecto específico de cada estudiante, así como del director y codirector de tesina asignados **INTRODUCCIÓN**
2. Justificación del Proyecto	4.3. Planteamiento del problema. 4.4. Focalización del objeto de investigación. 4.5. Formulación de los objetivos del proyecto. 4.6. Metodología. 4.7. Bibliografía 4.8. Conclusiones.
5. Etapa del diseño y elaboración de un proyecto	5.1. Etapa de planeación y definición del proyecto. 5.2. Etapa de proyección y concreción del proyecto.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

	5.3. Elaboración y diseño inicial del proyecto.
6. Estudio de contexto	6.1. Finalidades gráficas. 6.2. Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto. 6.3. Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.
7. Diseño de prototipo editorial	7.1. Técnicas y materiales 7.2. 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	( )

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

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)

		VALOR		
		0	**1**	**2**
1	El alumno llego 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.

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimiento sobre procesos de proyectos editoriales, a nivel posgrado.

REFERENCIAS

Básicas:	**Complementarias:**
• Donis, D.A. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Ed. G.G., Barcelona, 1985. • Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?*. Ed. G. G., Barcelona, 1983. • Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Ed. Paidos, Barcelona, 2004. • Martinell, Alfons. *Diseño y elaboración de proyectos de cooperación cultural*. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI), Madrid, 200. • DE BUEN UNNA, J. Manual de diseño editorial. Ed. Santillana. • GILLAM, R. Fundamentos del diseño, Ed. Limusa, México. • Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume. • Rivers, C., & Smith, E. K. (2015). *Cómo hacer tus propios libros: Nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros*. Barcelona: Gustavo Gili.	
Web:	**Otros:**

U.A.E.M.
SECRETARIA GENERAL