



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial para medios audiovisuales				Ciclo de formación: Profesional Eje general de formación: Teórico técnico Área de conocimiento: Producción creativa Área terminal: Medios audiovisuales Semestre: 4			
Elaborada por: Mtra. Jael Araceli González Pérez				Fecha de elaboración: Noviembre, 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT21-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño de publicaciones digitales, mediante el uso de software especializado.
Propósito: Que el alumno diseñe, y estructure proyectos editoriales digitales al término de la unidad de aprendizaje, que le permitan la creación, construcción, proyección y comercialización de piezas digitales mediante el uso de software especializado, que satisfagan las demandas del mercado y las necesidades del lector.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas CB1. Lectura, análisis y síntesis. CB2. Comunicación oral y escrita. CB3. Aprendizaje estratégico.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CB4. Razonamiento lógico-matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG3. Creatividad

CG10. Búsqueda, valoración y gestión de información

CG12. Creación de contenidos digitales

CG13. Seguridad en la red

CG14. Resolución de problemas técnicos

Transferibles para el trabajo

CL1. Digitales para el trabajo

CL2. Socioemocionales para el trabajo

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CD4. Aborda e identifica problemas de diseño, conceptualización y producción en Medios Audiovisuales mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<p>I. <i>Diseño editorial digital</i></p> <p>II. <i>Epub</i></p> <p>III. <i>Estructura de proyecto</i></p> <p>IV. <i>Creación</i></p>	<p>I. <i>DISEÑO EDITORIAL DIGITAL</i> <i>¿Qué es?</i> <i>Publicaciones electrónicas</i></p> <p>II. <i>EPUB</i> <i>Definición</i> <i>Características</i> <i>Dispositivos</i> <i>Formatos</i> <i>Apps</i></p> <p>III. <i>ESTRUCTURA</i> <i>Sintaxis</i> <i>Lenguaje</i> <i>Elementos que la componen</i></p> <p>IV. <i>CREACIÓN</i> <i>Formato</i> <i>Texto</i> <i>Propiedades</i> <i>Estilos</i> <i>Imágenes</i> <i>Tabla de contenido</i> <i>Exportación</i></p>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

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



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

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

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
Estudios de caso	20%
Ejercicios prácticos	20%
Asistencia	10%
Avances de proyecto	20%



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESOR

Formación en diseño gráfico y editorial con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas: Zapaterra, Yolanda. <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2014. Lupton, Ellen, <i>Tipografía en Pantalla</i> . Barcelona: 2014. Bhaskar, Michael. <i>La Máquina de Contenido</i> . México FCE, 2014. Bringhurst, Robert. <i>Los elementos del estilo tipográfico</i> . México: FCE, 2014.
Complementarias: De Buen, Unna, Jorge. <i>Manual de diseño editorial</i> . Gijón: Trea, 2008.
Web: Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial
Otras:

Nota: Es importante mencionar que, si los organismos evaluadores o acreditadores externos a la UAEM solicitan algún elemento no contemplado en este formato, deberá ser atendido por la comisión curricular correspondiente.