



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

FACULTAD DE
DISEÑO

D Especialidad en Diseño Editorial

PLAN DE ESTUDIOS

DIPLOMA A OTORGAR:
Especialista en Diseño Editorial

MODALIDAD:
Escolarizada

ORIENTACIÓN:
Profesionalizante

DURACIÓN:
1 año

Consejo interno de posgrado: febrero de 2024

Consejo técnico: febrero de 2024

Comisión académica de Consejo Universitario: marzo de 2024

Consejo universitario: 22 de marzo de 2024

U.A.E.M.
Cuernavaca, Morelos: marzo de 2024



DIRECTORIO INSTITUCIONAL

Rectora

Dra. Viridiana Aydeé León Hernández

Secretaria General

Mtra. María Delia Adame Arcos

Secretaria Académica

Dra. Elisa Lugo Villaseñor

Directora de Investigación y Posgrado

Dra. Irene Perea Arango

Encargada de Despacho de la Dirección de la Facultad de Diseño

Mtra. Bianca Vanessa Farias Bahena

Coordinador de la Especialidad en Diseño Editorial

Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez



COMISIONES DE DISEÑO Y REESTRUCTURACIÓN CURRICULAR

COMISIÓN DE DISEÑO CURRICULAR 2018

Coordinación

Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Dra. Lorena Noyola Piña

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Mtro. Fernando Garcés Poó

Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

Mtro. Antonio Makhlof Akl

Dr. Juan Carlos Bermúdez Rodríguez

Comisión de Asesoría Técnica Metodológica

MPD Mónica Martínez Peralta

Lic. Brenda Castañeda Bernal

COMISIÓN DE DISEÑO CURRICULAR 2020

Coordinación

Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Dra. Lorena Noyola Piña

Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud

Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores

Comisión de Asesoría Técnica Metodológica

MPD Mónica Martínez Peralta

Lic. Néstor González Jaramillo

COMISIÓN DE REESTRUCTURACIÓN CURRICULAR 2023

Coordinación

Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez

Dra. Lorena Noyola Piña

Comisión de Asesoría Técnica Metodológica

MPD Mónica Martínez Peralta

Lic. Ana Velia Martínez García

Psic. Brenda Priscila Ocampo León



FECHAS DE APROBACIÓN POR LOS ÓRGANOS COLEGIADOS

Creación del nuevo plan de estudios 2018

Consejo Interno de Posgrado: 25 de mayo de 2018

Consejo Técnico: 25 de mayo de 2018

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

Consejo Universitario: 28 de septiembre de 2018

Reestructuración Curricular 2020

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.

Consejo Universitario: diciembre de 2020

Reestructuración Curricular 2024

Consejo Interno de Posgrado: febrero de 2024

Consejo Técnico: febrero de 2024

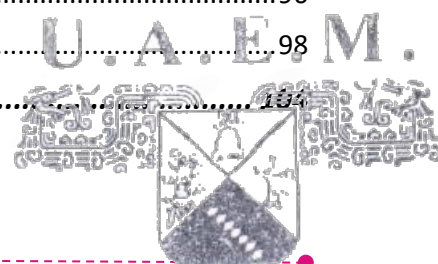
Comisión Académica de Consejo Universitario: marzo de 2024

Consejo Universitario: 22 de marzo de 2024



ÍNDICE

1. PRESENTACIÓN.....	7
2. JUSTIFICACIÓN.....	13
3. FUNDAMENTACIÓN.....	17
3.1. Fundamentos de política educativa	20
3.2. Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural	33
3.3. Avances y tendencias en el desarrollo de la disciplina o disciplinas que participan en la configuración de la profesión	35
3.4. Mercado de trabajo	39
3.5. Datos de oferta y demanda educativa	43
3.6 Análisis comparativo con otros planes de estudio.....	47
3.7 Evaluación del programa educativo a reestructurar.....	53
4. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS.....	65
5. OBJETIVOS CURRICULARES	68
5.1 Objetivo general.....	68
5.2 Objetivos específicos.....	68
5.3 Metas	69
6. PERFIL DEL ALUMNO	71
6.1 Perfil de ingreso	71
6.2 Perfil de egreso	76
6.2.1 Competencias.....	77
7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA	84
7.1 Flexibilidad curricular	84
7.2 Ciclos de Formación	88
7.3 Ejes generales de la formación	89
7.4 Tutorías	93
7.5 Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento	96
7.6 Vinculación.....	98
8. MAPA CURRICULAR.....	104



8.1 Ejemplo de Trayectoria Académica.....	106
9. MEDIACIÓN FORMATIVA	108
10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.....	111
11. UNIDADES DE APRENDIZAJE	115
12. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO.....	118
12.1 Requisitos de Ingreso	118
12.2 Requisitos de Permanencia	120
12.3 Requisitos de Egreso	121
13. TRANSICIÓN CURRICULAR.....	122
14. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN	124
14.1 Recursos humanos	125
14.2 Recursos financieros	128
14.3 Infraestructura	129
14.4 Recursos materiales	130
14.5 Estrategias de desarrollo.....	131
15. SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR.....	133
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135
ANEXO UNIDADES DE APRENDIZAJE	137
OPTATIVAS.....	212



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-espacio), 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 comunicación gráfica y divulgación de saberes en medios electrónicos e impresos, facilitando la transmisión de la información.

En resumen, la EDE busca consolidar la especialización en diseño editorial para crear proyectos sólidos, considerando aspectos gráficos, tipográficos y de estructuración en la página. Además, se reconoce la importancia del diseño de productos editoriales en la

comunicación, influencia e impacto social y cultural, y se promueve la especialización en esta área para resolver problemas de comunicación gráfica y difusión de conocimientos en medios electrónicos e impresos.

La EDE tiene una duración de 12 meses divididos en dos semestres, en los cuales, el estudiantado profundizará las temáticas específicas relacionadas con el diseño de piezas editoriales y desarrollará una tesina y tres piezas editoriales: libro, revista y periódico, cuyo resultado final refleje calidad y coherencia entre el concepto visual y el contenido temático.

Este documento, se encuentra dividido por apartados, para la correcta operatividad de la EDE y para garantizar la formación académica de calidad del alumnado. En resumen, las secciones subsecuentes a esta presentación son:

El segundo apartado 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 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 Institucional de Desarrollo 2018-2023 (PIDE). 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 plan de estudios, en las cuales se destacan la incorporación de las innovaciones curriculares, la orientación del mismo, periodicidad, número de créditos;



se menciona la mediación formativa, la función del sistema tutorial y de forma general la flexibilidad.

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

En el sexto apartado, se establece el PERFIL DEL ALUMNO, describiendo el conjunto de rasgos que deberán reunir los aspirantes como perfil de ingreso y el perfil de egreso de la especialidad, especificando los conocimientos necesarios, habilidades y actitudes. De acuerdo con los lineamientos establecidos en la UAEM, también se describen las competencias genéricas establecidas en el Modelo Universitario (MU 2022), 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 Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC) que los Profesores Investigadores y las Profesoras Investigadoras de Tiempo Completo (PITC) del Núcleo Académico (NA) desarrollan en concordancia con los objetivos de este programa educativo y se hace mención de la vinculación con diferentes Instituciones de Educación Superior (IES) y empresas que requieren de los servicios especializados en el área. Dentro de la estructura del plan de estudios, se describe la asignación del sistema de créditos. La especialidad en su totalidad cubre 48 créditos.

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

En el apartado noveno, MEDIACIÓN FORMATIVA se describen los lineamientos en los que se basa este programa MU 2022, 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 estudiantado 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 unidades de aprendizaje.

En el décimo apartado, EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE, se muestra el sistema de evaluación que se aplicará al estudiantado 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 plan de estudios), una evaluación formativa (durante el ciclo del plan de estudios) y una evaluación sumativa (al final del plan de estudios). Todo ello basado en la resolución de problemas teóricos y prácticos, presentaciones orales y elaboración de proyectos editoriales.

En el onceavo apartado, UNIDADES DE APRENDIZAJE, se describen las características, ya sean del eje teórico-técnico, temático y 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 ubican en el anexo correspondiente e incluyen: descripción, objetivo general y específicos, las competencias por adquirir, contenido distribuido en bloques y temas por abordar, número de horas, perfil del profesorado, 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 quienes aspiran ingresar 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). 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 o directora y codirector o codirectora 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.

En el apartado treceavo, TRANSICIÓN CURRICULAR, se informa que los cinco años de vida que lleva la EDE, (2018 - 2023), han sido decisivos para, hasta el momento, no generar cambios estructurales en los ejes generales de la formación del plan de estudios.

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. Los recursos humanos se refiere a los profesores del NA, así como otros asociados al plan de estudios como Profesor de Tiempo Parcial (PTP). El NA adscrito al programa educativo está integrado por PITC de la UAEM, que cuenten con la habilitación correspondiente para impartir cátedra en este posgrado. En los recursos financieros, se describe la procedencia de los recursos económicos necesarios para la operación del programa educativo; 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 Académica Interna, Coordinación del

Programa Educativo, Director o Directora y Codirector o Codirectora de Tesina del estudiantado y su Comité Tutorial.

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 Interna quien vigile el cumplimiento de los objetivos y metas estipulados en el plan de estudios, así como detectar y sugerir correcciones a las posibles deficiencias académicas del mismo.

2. JUSTIFICACIÓN

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

En este sentido, la Facultad de Diseño (FD) busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el Estado de Morelos.

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

Que el profesional ingrese a la 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 que le permitan contribuir al aumento de la oferta, calidad y variedad de productos en el ramo editorial a nivel nacional, de acuerdo con la información publicada anualmente por la



Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana¹ (CANIEM), sobre las estadísticas correspondientes a la producción y comercialización de productos del ramo.

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

Lo anterior, referido a que muchas de éstas carecen de calidad tanto en su diseño formal como en su contenido textual, por lo que se presenta un reto importante para que se generen planes de estudio novedosos e innovadores correspondientes al diseño editorial para medios impresos y digitales que permitan difundir el conocimiento producido en nuestro país y específicamente en nuestro Estado, 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 vulnerables a los que ayude a generar condiciones de vida mejores. En la EDE consideramos que quien se especialice 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 quinto lugar en número de Institutos y Centros de investigación, después de la Ciudad de México³, lo que hace profundamente pertinente la existencia de este posgrado, en orden de atender las necesidades de

¹ <https://caniem.org/produccion-y-comercializacion-del-libro/>

² chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://caniem.org/wp-content/uploads/2023/12/Booklet_ISEP-2023_azul.pdf

³ <https://datos.gob.mx/busca/dataset/innovacion-ciencia-y-tecnologia/resource/bd39b0ef-430a-4a09-b24f-c0718f160>

divulgación de las investigaciones que se generan en dichos lugares, a través del diseño de piezas editoriales.

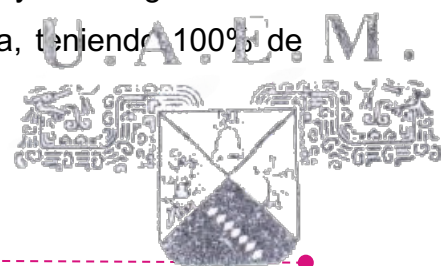
A partir de que se creó la EDE, en 2018, la FD ha otorgado 18 diplomas a tres generaciones, la cuarta (un estudiante) en proceso de obtención de diploma, y la quinta (seis estudiantes) que se encuentran cursando estudios. Dentro de los logros de la EDE se puede mencionar lo siguiente:

En primer lugar, han participado docentes especialistas expertos en la materia, para integrarlos al NA incidiendo directamente en las LGAC de la EDE y los proyectos del alumnado, lo cual permea en que desarrollen capacidades analíticas y conceptuales, mismas que garantizan que, en un futuro, las personas egresadas se mantengan dentro de la industria editorial en las mejores condiciones, sin importar el cambio de procesos, procedimientos o equipos específicos.

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 del estudiantado en distintos ámbitos editoriales.

En tercer lugar, el estudiantado participa de manera activa y sobresaliente, como aliado creativo, diseñando piezas editoriales infográficas, 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 la rectoría de la UAEM, y la Academia de Ciencias de Morelos (ACMor) como claros ejemplos. 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.

En cuarto lugar, los especialistas que comprenden la primera, segunda y tercera generación terminaron sus estudios en tiempo y forma, de manera satisfactoria, teniendo 100% de



egresados con beca del CONAHCyT reconocido por el Sistema Nacional de Posgrados (SNP), lo cual coloca a la EDE 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.

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 profesionista necesita adquirir herramientas que desarrollen sus competencias en función de solucionar problemas vinculados a la comunicación visual actual.

El Diseño Editorial es un sector en constante evolución. Es importante que los profesionales en esta área conozcan a profundidad los elementos clave, constitutivos de la disciplina, que determinan las diferentes fórmulas de éxito en el momento actual, desde una perspectiva teórico-práctica, para poder anticiparse y mantenerse siempre a la vanguardia. La FD, de la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, ofrece una Especialidad, creada en 2018, reconocida, por su calidad, por el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACyT. En esta especialidad, se adquieren los conocimientos fundamentales para llevar a cabo un proceso de comunicación a través del lenguaje gráfico y visual, comprendiendo todos los factores que lo determinan. Además, de desarrollar proyectos editoriales, desde la concepción hasta su finalización, enriqueciendo las habilidades y conocimientos que le permitirá, a quienes egresan, tener ventajas en su inclusión laboral y académica, así como desarrollo de piezas editoriales.

Este plan de estudios conlleva importantes beneficios a nivel local, nacional e iberoamericano: es innegable que la escena social, y cultural, en el Estado de Morelos, se ha transformado

notoriamente a partir de las innovaciones curriculares que la UAEM lleva realizando. La formación de quienes participan en la EDE, coadyuva a comprender y reflejar este proceso transformativo del Estado de Morelos, del país y de Iberoamérica. Al mismo tiempo, un plan de estudios de nivel posgrado en diseño editorial, puede ser una alternativa para la habilitación de personal docente, cuya preparación impacte en la educación en todos los niveles educativos. Así, se vislumbra que quien egresa tendrá un nicho laboral en dónde insertarse tras la obtención de su diploma como Especialista en Diseño Editorial. Al mismo tiempo, el intercambio constante de propuestas académicas y de proyectos editoriales con los estados que conformamos la región centro – sur del país, y la propuesta simultánea de diversos planes de estudio de nivel posgrado con distintos cortes, hacen de esta región una punta de lanza en el acercamiento a la generación de proyectos editoriales con una base académica fundamentada en el reconocimiento de la interculturalidad, la transdisciplina y sobre todo ser formado éticamente, con miras propositivas y de mejora social.

El plan de estudios de la EDE, asimismo impacta beneficiosamente al personal docente de la UAEM, así como a quienes egresan de la Licenciatura en Diseño, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, y disciplinas afines, confiriéndoles la oportunidad de especializarse.

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 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 utilizan diversos soportes en función de soluciones de problemas de comunicación gráfica más integrales. En el caso de la EDE, que con base en los lineamientos curriculares es de corte profesionalizante, las unidades de aprendizaje están pensadas para que el alumnado adquiera 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.

La FD, tiene 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 el alumnado y docentes 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 el estudiantado profundice 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 una [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”⁴. Así, la FD tiene un concepto aplicado de interculturalidad desde el ámbito de los planes y programas de estudio.

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

Cabe resaltar que la misión y la visión de la FD estipulan que quienes egresan 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 ocupa la quinta posición en centros de investigación e investigadores tiene a nivel nacional⁵. 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 se ha mencionado antes.

3.1. Fundamentos de política educativa

Se menciona cómo el programa educativo se encuentra consistentemente vinculado con el marco educativo internacional, nacional e institucional. En particular, se analizará y mostrará con claridad cómo atiende a tales políticas.

⁴. México, Nación Multicultural en: <http://ru.ffyl.unam.mx/bitstream/handle/10391/380/11a.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

⁵ <https://datos.gob.mx/busca/dataset/innovacion-ciencia-y-tecnologia/resource/bd39b0ef-430a-4a09-b24f-c0718f160>

a) Referentes de política internacional y nacional

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

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

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

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

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

Por tratarse de un plan de estudios 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.

Organización de Cooperación y Desarrollo Económico (OCDE).

El 7 y 8 de diciembre de 2022, en la sede de la OCDE, se llevó a cabo la Reunión Ministerial del Comité de Políticas Educativas bajo el tema “Reconstruyendo una sociedad inclusiva y equitativa a través de la educación”. La OCDE proporciona informes, investigaciones y recomendaciones sobre diversos temas relacionados con la educación, la economía y el desarrollo. Estos informes y recomendaciones son de gran utilidad para el campo del Diseño Editorial, ya que proporcionan datos y análisis sobre la importancia de la educación, las competencias y la calidad en la formación de especialistas. La OCDE trabaja para mejorar la calidad y la equidad de la educación en los países miembros y no miembros a través de la promoción de políticas basadas en evidencia y el intercambio de buenas prácticas.

Se abordaron temas como la equidad a través de la educación, reinventando el aprendizaje y las habilidades para el futuro. Durante las discusiones, se habló sobre la formación como una inversión a futuro y se destacó como una herramienta promotora del desarrollo económico y social. También se hizo énfasis en la educación como un elemento que propicia la construcción de sociedades democráticas, la participación cívica, y que fomenta condiciones inclusivas y sustentables en la economía. En ese sentido, se señaló la necesidad de promover acciones, conocimientos y valores que aseguren un sistema educativo resiliente y equitativo. Además, se comentaron las estrategias y buenas prácticas implementadas por los países miembros de la OCDE para fomentar las oportunidades educativas que requieren de la integración del mundo del aprendizaje con el mundo laboral. Para eliminar las barreras a la participación en la enseñanza a largo plazo, se reconoció la necesidad de fomentar la coordinación entre diferentes actores como las autoridades nacionales y subnacionales, los socios de carácter social y los actores no gubernamentales. Además de identificar

capacidades y sistemas educativos alternativos, como impulsores del aprendizaje permanente inclusivo para modernizar la educación.

Por otra parte, se remarcó la importancia de ajustar el marco de las políticas públicas en materia de educación y sus competencias. También se discutió sobre el papel de la digitalización para fortalecer la equidad, relevancia e inclusión en la educación. Se propusieron acciones específicas que aseguren una transición hacia un mundo digital, verde y democrático; así como medidas que deben implementarse para innovar las instituciones educativas. El gobierno de México enfatizó el Programa Jóvenes Construyendo el Futuro como un ejemplo de oportunidades, capacitación, integración y desarrollo comunitario en nuestro país. Asimismo, menciona que el Gobierno de México implementó la Beca para el Bienestar y la Beca Universal para el Bienestar, Benito Juárez. Un sistema de becas escolares que va desde el jardín de niños hasta la educación superior.

Plan Nacional de Desarrollo

En el Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024 (PND 2019-2024)⁷, 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.

Lo anterior se relaciona directamente con la propuesta de la EDE en dos vertientes: la primera, porque coadyuva a la garantía constitucional de ofrecer educación laica, democrática

⁷. https://dof.gob.mx/nota_detalle.php?codigo=5565599&fecha=12/07/2019

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 estudiantado— y se amplía la oferta educativa de nivel superior; y la segunda, porque genera nichos importantes de inserción para quienes egresan de la EDE de la FD, a mediano y largo plazo, a nivel estatal y a nivel nacional, ya que se reconoce la importancia del diseño y la comunicación, incluyendo el diseño como un proceso comunicativo, en sus diferentes vertientes, y la necesidad intrínseca de profesionales éticos y críticos para ejercerla.

Plan Sectorial de Educación

El Plan Sectorial de Educación 2020-2024 (PSE) en México tiene como objetivo principal impulsar la transformación educativa en el país y promover la formación integral de quienes estudian. En el caso de la EDE, el PSE puede aportar en varios aspectos:

1. Actualización curricular: la EDE puede beneficiarse de actualizaciones en el currículo que reflejen las necesidades y tendencias actuales en el campo del diseño editorial.
2. Promoción de competencias: el PSE busca promover el desarrollo de competencias clave en los estudiantes. En el caso de la EDE, esto podría incluir la promoción de habilidades como el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación efectiva y el manejo de herramientas tecnológicas, que son fundamentales en el campo del diseño editorial.
3. Formación docente: el PSE también tiene como objetivo fortalecer la formación y actualización de los docentes. Esto puede beneficiar a la EDE al promover la capacitación y el desarrollo profesional de los y las docentes que imparten esta especialidad, lo que a su vez puede mejorar la calidad de la enseñanza en este campo.

La formulación del PSE 2020-2024, en el marco de lo dispuesto en el artículo 23 de la Ley de Planeación, tiene como base los principios rectores del PND 2019-2024, así como aquellas prioridades, disposiciones y previsiones que, por su naturaleza, le corresponden al sector educativo. En este sentido, el derecho a la educación, considerado dentro del Eje General 2. Política Social del PND 2019-2024, articulará las acciones del gobierno federal en el ámbito educativo. Corresponde a la Secretaría de Educación Pública (SEP) elaborar el PSE y

asegurar su congruencia con el PND, de acuerdo con lo establecido en el artículo 16, fracciones III y IV, de la Ley de Planeación, y en ejercicio de las facultades que le confiere el artículo 38 de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal. Asimismo, la SEP es la dependencia responsable de coordinar la publicación, ejecución y seguimiento del PSE.

Plan Estatal de Desarrollo

El 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 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 al estudiantado 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 las personas egresadas 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 2019-2024⁸ 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 transversaliza en su mapa curricular y su propuesta educativa en general.

b) Referentes de política institucional

Plan Institucional de Desarrollo (PIDE)

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.

Como visión establece (p. 10):

⁸ http://marcojuridico.morelos.gob.mx/archivos/reglamentos_estatales/pdf/PED2019-2024.pdf

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.

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 EDE, de la FD, 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 FD (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 ejes del PIDE 2018-2023, la EDE tiende a la internacionalización en dos vertientes: el reconocimiento de su calidad a través de organismos y universidades extranjeras que reciban al estudiantado y a sus docentes en movilidad, y la colaboración académica en eventos internacionales que permitan que el estudiantado 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 FD en su EDE impulsa el desarrollo y utilización de nuevas tecnologías en el sistema educativo para apoyar la inserción del estudiantado en la sociedad del conocimiento y ampliar sus capacidades para la vida, mediante la virtualización de las unidades de aprendizaje pertinentes y el uso de tecnologías que permitan realizar trabajos a distancia.

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

Una Especialidad en Diseño Editorial debe necesariamente contemplar los niveles de destrezas, habilidades, conocimientos y técnicas que demanda el mundo laboral, así como 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.

Modelo Universitario (2022)

En el MU (2022) se plantea mantener la formación basada en competencias, incorporando un enfoque actualizado con mayor énfasis en las competencias transferibles a diversas situaciones y contextos, que confieren a la persona una mayor adaptabilidad a un entorno dinámico que se agrupan en tres grandes áreas: Competencias básicas; Competencias genéricas y; Competencias laborales. 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.

El MU (2022) de la UAEM aporta los fundamentos teóricos y metodológicos, el perfil del egresado, el plan de estudios y la acción tutorial necesarios para el desarrollo de la Especialidad en Diseño Editorial. Estos elementos garantizan una formación integral y de calidad en esta área de especialización.

Plan de Desarrollo de la unidad académica

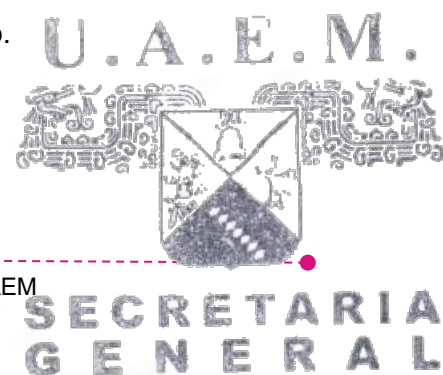
El plan de trabajo para el periodo 2020-2023 de la dirección de la FD, responde al cumplimiento cabal de la normativa institucional vigente referente a la Sección Séptima, artículo 116 del Estatuto Universitario (2015). Se vincula directamente con el MU (2022) vigente y el PIDE 2018-2023 de nuestra universidad. Así como también reconoce y respeta el contrato colectivo del Sindicato Independiente de Trabajadores Académicos (SITUAEM), el contrato colectivo del Sindicato de Trabajadores Administrativos (STAUAEM), y a la Federación de Estudiantes Universitarios de Morelos (FEUM).

La administración universitaria busca alcanzar los objetivos básicos para el desarrollo de la Universidad a través de un modelo integral y flexible que favorezca las innovaciones académicas mediante la optimización de sus recursos humanos y la funcionalidad de sus manuales de organización y procedimientos. Por su parte, la legislación universitaria se ha consolidado como un marco legal y referencial que permite guiar las acciones, normar criterios y alcanzar los rumbos que aseguran la misión de la institución, legitimando el MU (2022) al que aspiramos: un modelo acorde a las necesidades del desarrollo cultural y social que requiere el país. En este sentido, es claro que la UAEM ha sido congruente con las políticas de desarrollo estatal y nacional; por ello, siguiendo esta orientación, busca seguir contribuyendo al desenvolvimiento de las culturas en el Estado de Morelos a través de la FD.

En su intención inicial y continua, la FD, permite que se eleve considerablemente el nivel de profesionales relacionados al diseño y a estudios sobre la imagen en el estado de Morelos, y se asuma una postura teórico-crítica desde la mística de la universidad pública y bajo la óptica actual del PIDE 2018-2023 que plantea la excelencia académica con criterios de interculturalidad, inclusión, sustentabilidad y transdisciplinariedad.

Respecto a las propuestas académicas actuales y futuras de la FD, se considera siempre lo siguiente:

- El enfoque está centrado en el aprendizaje, es decir en el estudiantado.



- Las constantes transformaciones en el ámbito profesional.
- Los requerimientos del organismo acreditador.
- La flexibilidad curricular.
- El enfoque en competencias.

Por otra parte, y de manera resaltada, la FD tiene una visión intercultural, lo que le confiere características específicas que se deben hacer transversales en sus actividades, en los planes de estudio que en ella se imparten, y en el proceso de aprendizaje con base en el reconocimiento de la interculturalidad, contribuyendo al debate crítico, interno y externo de la diversidad, lo que se verá reflejado en la postura de quien egresa de la facultad, frente a los grandes problemas nacionales.

Asimismo, la FD, tiene una vocación transdisciplinar, es decir que se procura que quienes egresan puedan trascender las barreras disciplinares para generar productos mucho más holísticos, incluyentes, interculturales, sustentables, eficientes y eficaces. La formación que tendrán las personas egresadas de la FD estará orientada a la imagen y a los contenidos, diseños, medios y desarrollos que la circundan. El personal docente de la Facultad fungirán como mediador y promotor del buen uso del diseño, de los medios de comunicación y de la imagen, dando la importancia a los procesos de diseño y comunicación como promotores del discurso, del sentir de la comunidad, para engrandecer dicho discurso y difundirlo.

En la FD, la generación y aplicación del conocimiento (GAC) constituye un proceso de creación intelectual eminentemente socializador, mediante el cual se logran aportes que permiten conocer y transformar la realidad en el campo de la ciencia, la cultura, la tecnología y la sociedad en general. Por ello, en el MU (2022), la investigación se concibe como una función universitaria necesaria y socializadora, capaz de articular la acción institucional del proceso formativo con su entorno. Al articular la investigación con el desarrollo y la innovación, se potencializa la capacidad de la FD, de sus PITC y el estudiantado, ya que se impacta

favorablemente en los diversos contextos sociales, académicos y profesionales, por ejemplo: con la EDE y el fomento a la lectura para procurar el bienestar social.

3.2. Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural

Según el conteo de población y vivienda 2020 llevado a cabo por el INEGI, el Estado de Morelos a esa fecha tenía una población de 1,971,520 habitantes distribuidos en todos sus municipios, siendo Cuernavaca el que mayor población concentró con 378 mil 476 habitantes. Le seguían Jiutepec (municipio conurbano) con 215 mil 357 habitantes y Cuautla con 187 mil 118 habitantes. En comparación a 2010, la población en Morelos creció un 10.9%. En la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo, Nueva Edición (ENOE^N) Morelos, en el primer trimestre de 2022, en el sector primario y secundario tuvo un aumento de 13.6 y 1.7 puntos porcentuales, respectivamente. Mientras en el sector terciario disminuyó 15.3 puntos porcentuales. En el primer trimestre de 2022, 50.1% de los subocupados laboraba en el sector terciario, 32% lo hacía en el sector secundario y 17.5% trabajaba en el sector primario.

Cabe señalar que en ese mismo Censo de INEGI (2020), se reporta a nivel estatal, sólo un 4.44% de la población total como analfabeta, es decir, que no saben leer ni escribir.

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 estadísticas⁹ 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

⁹. <http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial>

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 quienes egresan se convierten en factores de cambio social. En el sector privado, la venta de ejemplares en México en el periodo 2017-2021 registró un incremento de 0.3% en 2021, alcanzando poco más de 99 millones de ejemplares vendidos.

Como parte de las actividades durante los estudios, el alumnado participa en diversos proyectos universitarios en los que involucran al estudiantado de la Licenciatura en diseño y público en general, como en el fomento a la lectura, dirigido al estudiantado de la Licenciatura en Diseño de la UAEM, y en coordinación con el profesorado integrantes del NA de la EDE, generan proyectos que impactan directamente en las necesidades que la sociedad demanda.

De igual manera el alumnado participa en diversos proyectos y actividades que realiza la Asociación Nacional de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE). Asimismo, apoya 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 presentando 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 XXI) 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 CAD¹⁰/CAM modifican los procesos de creación, impresión y distribución de las publicaciones, además de hacer posible el uso de soportes y formatos más variados que liberan al papel¹¹ 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-estructuralistas 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

¹⁰ Siglas del inglés que denominan *Computer-Aided Design* (diseño asistido por computadora) y *Computer-Aided Manufacturing* (fabricación asistida por computadora).

¹¹ <http://www.caniem.com/es/content/actividad-editorial>

con una serie de estrategias que permiten que el estudiantado genere sus propias metodologías para la creación y la realización proyectos editoriales.

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

El aporte que se realiza con 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 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 2018-2023 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 editorial¹²

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.

¹² 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 subapartado denominado “Estado del arte del campo del conocimiento del diseño editorial”

Más tarde llegaron 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 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 editorial¹³.

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 y las diseñadoras editoriales, ayudados por las nuevas tecnologías, creen diseños y maquetas originales que atraigan al lector para centrar su atención.

¹³ Tomado de: Mariana Eguaras, Consultoría Editorial el 9 Ene, 2018
Recuperado el 7 de julio de 2023, de: <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

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 quienes leen y lograr una comunicación exitosa. Es por eso que, durante los estudios de la EDE, el estudiantado desarrolla tres productos editoriales, libro, revista y periódico desde su parte teórica con una tesina, hasta la parte práctica generando 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.

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.¹⁴

¹⁴ Tomado de: Aranda Barrera, A. (2009, 9 junio). El contexto socioeconómico de la Industria Editorial Mexicana.

3.4. Mercado de trabajo

Es necesario tomar en cuenta los estudios y estadísticas de la CANIEM¹⁵, como se menciona en el apartado 3.2 en Fundamentos del contexto socioeconómico y cultural. 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.

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 quienes egresan 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, en el mercado mexicano, las ediciones de educación básica se mantienen como la temática más vendida, con una participación de 50.4% en volumen y 46.8% en el monto de venta, ubicando a la industria editorial formal en México, como una extraordinaria oportunidad de inserción laboral para quien egrese de la EDE.

Las personas egresadas 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 las personas egresadas de esta especialidad es que estarán formadas 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

¹⁵ <https://caniem.org/>

donde radiquen. Su preparación profesional les permitirá insertarse en cualquier estado del país e incluso a nivel internacional.

En este contexto la oferta cultural del estado ha tenido un impulso de propuestas contemporáneas, sin dejar de lado la tradición que caracteriza a la región, y además se han gestado empresas y despachos que requieren de profesionales del diseño, así como medios de comunicación alternativos como respuesta a la necesidad que tienen los diversos sectores sociales de comunicar su diario acontecer. Asimismo, en Morelos se encuentra una considerable suma de centros de investigación como: la Facultad de Ciencias del Deporte de la UAEM; Centro de Investigación en Dinámica Celular; Centro de Investigación en Ingeniería y Ciencias Aplicadas; Instituto Nacional de Electricidad y Energías Limpias; Instituto de Biotecnología (IBT), Campus Morelos de la UNAM; Unidad para la inclusión educativa y atención a la diversidad; Cinema Planeta A.C.; Gosports México; Dirección general de tecnologías de la información y comunicación; Centro de Investigación en Biodiversidad y Conservación; Dirección de diseño editorial de la Secretaría de Turismo y Cultura de Morelos; Facultad de Ciencias Agropecuarias; Taller de Ingeniería ESCAR; Garken Medical, S.A. De C.V.; Consultorio de asesoría nutricional del Instituto Nacional de Salud Pública; entre otros, y de investigadoras e 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.

Las personas egresadas de la EDE podrán 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 quienes egresan de la EDE pueden 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 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 y egresadas 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 o diseñadora editorial, de libros, revistas, periódicos, como diseñador o diseñadora editorial para medios digitales, en departamentos editoriales, director o directora de arte editorial, diseñador o diseñadora independiente en medios impresos y digitales, de proyectos de material impreso variado, de cubiertas de libros, en estudios de diseño gráfico, así como en agencias de publicidad, comunicación y en institutos.

El campo de trabajo de las personas egresadas 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, segunda y tercera generación de la EDE, se ha generado una demanda de Especialistas en Diseño Editorial que obedece a diversos factores, entre ellos:

- Acuerdos de colaboración con 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 diversificado, 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.

- 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 interés por quienes egresan de la EDE, 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 del 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 especialista 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 las personas egresadas de la EDE.

De los resultados obtenidos de la 1ra generación (2019-2020) 80% (4), en 2023, se encuentra estudiando el Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad de la Facultad de Diseño - UAEM, con apoyo del SNP y el 20% (1) labora en una empresa publicitaria de la Ciudad de México; los egresados de la 2da generación, (2020-2021), el 66.6% (4) laboran de manera independiente y sus principales actividades son la generación de libros electrónicos y el desarrollo de identidad; el 16.6% (1) trabaja en una empresa de programación y aplicación móvil; y el 16.6% restante (1) en el diseño y maquetación de la Revista Internacional de Contaminación Ambiental de la UNAM; mientras que los egresados de la tercera generación, (2021-2022), el 50% (2) no laboran; el 25% (1) como docente por asignatura en la Facultad de Diseño de la UAEM; 25% (1) dueño y autoempleado en la librería La Bigotona, en Cuernavaca, Morelos.

3.5. Datos de oferta y demanda educativa

La UAEM se ha vuelto un referente en programas de calidad sustentados por investigadoras e investigadores con reconocimiento a sus trayectorias y con acreditaciones externas como el perfil deseable que otorga la SEP. En el caso de la FD los planes de estudio están sustentados por profesionales que tienen interés en la formación de individuos 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 Superior¹⁶, ciclo escolar 2021-2022, sobre el número del estudiantado de nivel licenciatura en modalidad escolarizada, de educación pública en el país de todas las disciplinas es de 5 millones, 068 mil 493; mientras que, el estudiantado de universidades privadas corresponde a 1 millón 816 mil 659, de los cuales aproximadamente el 4.3% están estudiando carreras afines y pueden considerarse como potenciales candidatos.

En el censo de población y vivienda realizado por INEGI en 2020, se informa que en Morelos existe una población total de 1 millón 971 mil 520 habitantes, de los cuales 261, 572 personas cuentan con grado académico de licenciatura y son potenciales aspirantes a estudios de posgrado.

La cercanía con los estados de Puebla, Tlaxcala, Guerrero, Ciudad de México y Estado de México, propician que quienes egresan de la licenciatura busquen en Morelos oportunidades de estudios de posgrado.

De esta manera las cifras que INEGI revela en el censo de población y vivienda 2020 que en Puebla el 45.5% de 6 millones 583 mil 278 habitantes que representan el total de la población mayor de 15 años, puede acceder al Posgrado en la EDE.

¹⁶. <http://www.anui.es.mx/informacion-y-servicios/informacion-estadistica-de-educacion-superior/anuario-estadistico-de-educacion-superior>

Descarga aquí: Anuario Educación Superior – Técnico Superior, Licenciatura y Posgrado 2021-2022 V.1.1.

En Tlaxcala, el 19.6% de 1 millón 342 mil 977 personas, tiene un nivel educativo Superior. En el Estado de México el 10.6% de 16 millones 992 mil 418 personas tiene un nivel educativo superior, que se convierte de manera natural en el mercado potencial de la EDE. Además, datos de INEGI muestran que, en la Ciudad de México, el 34.6% de 9 millones 209 mil 944 personas son mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior. En Guerrero el 15.5% de 3 millones 540 mil 685 personas son mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior, mientras que en Hidalgo el 18.6% de 3 millones 082 mil 841 personas mayores de 15 años cuentan con un grado académico de nivel superior.

Así bien, la FD cuenta con un ingreso promedio de 110 personas 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 de 100 titulados entre todas las IES, sin tomar en cuenta a la FD de la UAEM.

Del mismo modo, y con base en el portal de estadísticas¹⁷ de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Xochimilco, en el cuarto informe de actividades 2018-2022, durante el primer año se atendió en el ciclo escolar 2018-2 a una población total de 2,982 estudiantes y en el 2019-1 a una población de 3,146 alumnos. En el segundo año, semestre 2019-2 se atendió a una población estudiantil de 2,973 personas y en el 2020-1 a 3,114 estudiantes. Durante el tercer año, en el periodo 2020-2 se atendió a una población de 2,974 estudiantes de la Facultad de Artes y Diseño y en el semestre 2021-1 a 3,254 estudiantes. Este conteo incluye, por supuesto, a la comunidad estudiantil de Taxco. En el cuarto año, semestre 2021-2 se atendió a 3,101 estudiantes. En el semestre 2022-1 se atendió a 3,298 y en el 2022-2 a 3,164 estudiantes.

¹⁷. http://www.estadistica.unam.mx/reportesinstitucionales/reporte_pobxcarrera.php?cve_dep=002&anio_sel=

Tomando en cuenta que el estudiantado que optó 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 quien egresa de la UNAM.

Asimismo, han requerido de los servicios de diseño editorial, como parte de la profesionalización del estudiantado lo cual les permitirá, en un futuro, insertarse en la vida laboral profesional en instituciones como: Centro de Investigación en Biotecnología (CEIB), Facultad de Artes, Dirección de publicaciones, Centro de Investigación en Ciencias Cognitivas (CINCOO), Centro de Investigación Transdisciplinar en Psicología (CITPsi). Y externos como: Editoriales de Morelos, Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico (CENIDET), Tecnológico Nacional de México, Centro de Biotecnología UNAM, Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias.

Oferta Educativa

De acuerdo con la Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico (ENCUADRE)¹⁸, existen en todo el país siete posgrados en Diseño Editorial, de los cuales tres son a nivel Maestría y cuatro a nivel Especialidad, lo cual demuestra una carencia en la oferta educativa de la disciplina, y un gran interés por parte de quien egresa 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 favorece en menor medida a los y las aspirantes provenientes de Estados de Guerrero, Oaxaca, Puebla entre otros; así como a los diseñadores y las diseñadoras gráficos del sur de la ciudad. Asimismo, la matrícula

¹⁸. https://encuadre.org/posgrados_encuadre/

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

Cabe destacar que el programa educativo 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 personas 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 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.

En la segunda convocatoria se recibieron once solicitudes, a través de un riguroso proceso de selección ingresaron seis personas, egresadas 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.

En la tercera convocatoria se cuenta con un ingreso de cuatro personas, egresadas de IES como: una de la Facultad de Diseño, dos de la Facultad de Artes de la UAEM; y una de la Universidad Internacional.

Otros aspirantes que no fueron aceptados provenían de IES como: de la Licenciatura en Artes del Claustro de Sor Juana; de la carrera de Comunicación de la UAEM; y de la Facultad de Artes de la UAEM.

Además, hay evidencias de una interesada en ingresar a la EDE en el 2021, con estudios de Diseño en Perú, pero por cuestiones ajenas ya no continuó con los trámites.

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

Tabla 1. Cuadro comparativo con otros planes de estudio

Nombre de la institución	Escuela de Diseño del Instituto Nacional de Bellas Artes (EDINBA)
Nombre del programa	Especialidad en Diseño Editorial
Objetivo	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.
Perfil de ingreso	Contar con experiencia en diseño gráfico y / o editorial. Los conocimientos, habilidades y destrezas requeridas son: Actitud crítica y participativa abierta para aceptar nuevos criterios, disposición al trabajo en equipo y discusión de ideas, tener hábitos de lectura, amplio universo cultural e interés por lo que acontece en la sociedad, facilidad para la expresión oral y escrita y conocimiento y experiencias básicas en producción editorial.
Perfil de egreso	Los egresados podrán diseñar todo tipo de publicaciones y proponer soluciones innovadoras con conceptos novedosos que a la vez logren productos eficaces y factibles desde el punto de vista económico, material y editorial. Serán capaces de dominar el uso tipográfico, las variables y variaciones que lo afectan, las reglas y criterios que lo regulan. De planear, supervisar y adaptarse a las diferentes condiciones de la producción abarcando la concepción de proyectos, su realización, reproducción, distribución, consumo y evaluación de los resultados, así como considerar los factores de la producción editorial que afectan el medio ambiente para evitar perjudicarlo. Para reconocer los valores sociales y culturales de la producción editorial, para formarse una visión informada y crítica de la industria editorial mexicana y participar en el desarrollo cultural del país y entablar una relación constructiva con la tecnología, sin complejos y con una visión innovadora.
Mercado de trabajo	Los egresados podrán incorporarse en instituciones públicas o privadas, despachos, editoriales o trabajar de forma independiente encabezando grupos creativos y proponer, gestionar e incluso coordinar proyectos editoriales.
Duración de la carrera	1 año
Modalidad	Presencial
Número de créditos	Son el producto de las horas de estudio que los alumnos emplean para realizar actividades de investigación, estudio, reflexión y práctica requerida para su aprendizaje fuera del aula . El total de horas extra clase se especifican en cada guía programática de las asignaturas.
Áreas de conocimiento	Diseño gráfico
Etapas	-----
Ejes o ciclos de formación	Diseño y proyectos, planeación y producción, contexto cultural y social
Mapa curricular	<p>1er semestre Está conformada por ocho asignaturas: Fundamentos de Diseño Editorial, Introducción a la industria editorial, Lector y usabilidad, Planeación editorial, Texto y contenido, Forma y lenguaje, Seminario de proyecto editorial, Investigación de la imagen.</p> <p>2do semestre Está conformado por seis asignaturas: Publicaciones y edición, Publicaciones y diseño, Producción de publicaciones 1 y 11, Proyecto editorial y Proyecto de diseño.</p>
Link	https://edinba.inba.gob.mx/oferta-educativa/especialidades/especialidad-en-diseno-editorial.html



Tabla 1. Cuadro comparativo con otros planes de estudio

Nombre de la institución	UDEM – UNIVERSIDAD DE MONTERREY
Nombre del programa	Especialidad en Diseño Editorial
Objetivo	Fortalecer la formación de profesionales de las áreas de mercadotecnia, diseño y comunicación que, a través del conocimiento y análisis del diseño editorial y 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.
Perfil de ingreso	Contar con conocimientos de comunicación, diseño y áreas afines, tener alto dominio en el manejo de la computadora, ser creativo, innovador, tener una actitud positiva hacia el cambio, ser adaptable al ambiente cultural internacional, tener fuerte inclinación a la toma de decisiones y el desarrollo de juicio.
Perfil de egreso	El egresado desarrolla conocimientos en la publicidad en medios impresos, en el tratamiento de imágenes, composición de medios informativos, periódicos, libros, revistas, boletines y folletos promocionales. Las habilidades adquiridas son: organización y jerarquización de la información; utilización de software para manejo editorial; trabajo en equipo multidisciplinarios; identificación, análisis, síntesis e interpretación de la información; desarrollo de una visión de negocios publicitarios y liderazgo y sensibilidad organizacional. Las actitudes alcanzadas serán: iniciativa y actitud propositiva al cambio; objetividad e independencia de juicio; ética y de responsabilidad en la presentación de la información.
Mercado de trabajo	Desempeñarse en empresas en áreas de diseño editorial, publicidad, Pre prensa, edición y texto.
Duración de la carrera	3 cuatrimestres
Modalidad	presencial
Número de créditos	45
Áreas de conocimiento	Diseño, comunicación y áreas de mercadotecnia
Etapas	---
Ejes o ciclos de formación	---
Mapa curricular	1 cuatrimestre: Texto y Retórica. 2 cuatrimestre: Diseño y Persuasión. Diseño Informativo. 3 cuatrimestre: Medios y Sistemas de Impresión y Generación de Originales. Estudio para el Desarrollo de Imágenes.
Link	https://crgs.udem.edu.mx/artes-arquitectura-y-diseno/academia/posgrado/especialidad-en-diseno-editorial-y-publicitario



Tabla 1. Cuadro comparativo con otros planes de estudio

Nombre de la institución	Universidad Gestalt de Diseño, Xalapa, Veracruz, México
Nombre del programa	Especialidad en Diseño Editorial
Objetivo	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.
Perfil de ingreso	Estudios de licenciatura en áreas afines al Diseño y Humanidades.
Perfil de egreso	El egresado desarrollará conocimientos teóricos-metodológicos para la elaboración de proyectos editoriales, será capaz de aplicar técnicas y herramientas para la producción de impresos y publicaciones y obtendrá conocimiento de terminologías empleadas en el desarrollo del diseño de libros, periódicos, revistas y otras publicaciones Las habilidades adquiridas serán el diseño de periódicos, revistas, libros; uso de la innovación en programas digitales
Mercado de trabajo	Propia empresa de diseño, despacho o imprenta
Duración de la carrera	Cuatro trimestres
Modalidad	Presencial
Número de créditos	-----
Áreas de conocimiento	Diseño y humanidades
Etapas	-----
Ejes o ciclos de formación	-----
Mapa curricular	<p>Primer trimestre Teoría e historia editorial de libros Diseño de la imagen y Formación editorial de libros Texto e imágenes digitales</p> <p>Segundo trimestre Teoría e historia del diseño editorial de periódicos Diseño editorial de periódicos Ilustración de imagen digital (infografía)</p> <p>Tercer trimestre Teoría e historia de revistas y publicaciones Diseño de la imagen de revistas y publicaciones Preprensa, impresión y acabado digital</p> <p>Cuarto Trimestre Seminario de investigación Taller de diseño editorial Proyecto terminal</p>
Link	https://gestalt.edu.mx/ede



Tabla 1. Cuadro comparativo con otros planes de estudio

Tabla 1. Cuadro comparativo con otros planes de estudio	
Nombre de la institución	TECH SCHOOL OF DESIGN MÉXICO
Nombre del programa	Master en Diseño Editorial
Objetivo	El objetivo de este máster en Diseño Editorial es ofrecer a los profesionales una vía completa para adquirir conocimientos y destrezas para la práctica profesional de este sector, mediante un aprendizaje basado en la praxis que le permitirá acabar la capacitación con los conocimientos necesarios para realizar su trabajo con total seguridad y competencia.
Perfil de ingreso	Conocimientos de diseño
Perfil de egreso	El egresado podrá trabajar en todos los ámbitos relacionados con este sector con la seguridad de un experto en la materia.
Mercado de trabajo	Desarrollo de proyectos de creación de medios de información tradicionales como libros, periódicos, revistas, así como productos digitales enfocados en el diseño web.
Duración de la carrera	1 año
Número de horas	1620
Modalidad	Hybrido
Número de créditos	---
Áreas de conocimiento	Diseño, comunicación y áreas de mercadotecnia
Etapas	---
Ejes o ciclos de formación	---
Mapa curricular	Módulos 1.- Historia del diseño 2.- Introducción al color 3.- Diseño editorial 4.- Metodología de diseño 5.- Diseño gráfico 6.- Ética, legislación y deontología profesional 7.- Imagen corporativa 8.- Tipografía 9.- Maquetación 10.- Arte final
Costo	\$73,500.00
Link	https://www.techtute.com/mx/disenomaster/master-diseno-editorial?qad=1&qclid=Cj0KCCQjw8NilBhDOARIsAHzpbLcaQXXYU-WLGK2e9q4SkkLRZUwY4v5t4lVeHflfhmxz4N37tcfZQmAAaAubwEALw_wcB

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 plan de estudios.



En los estudios que implementa la EDE este tipo de competencias novedosas impactan la maquetación, por medio de la Dirección de arte 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 el estudiantado de la EDE aborda y diseña, desde diferentes problemáticas editoriales, culturales, sociales, políticas y económicas, 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, del profesorado del NA y del alumnado, dependiendo de las necesidades que la sociedad demanda. De esta manera el plan de estudios 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.

En relación con la flexibilidad curricular, a diferencia de la EDE que ofrece al menos cinco seminarios optativos con 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 tecnológicas, 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 estudiantado cuenta con un director o directora, y codirector o codirectora personalizado que acompañan al alumnado 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 docentes que se encuentran activos en el diseño de piezas editoriales además de que participan en sus diferentes procesos.
5. La EDE cuenta con reconocimiento del SNP del Consejo Nacional de Humanidades, Ciencias y Tecnologías (CONAHCyT).

3.7 Evaluación del programa educativo a reestructurar

La evaluación interna integrará información sobre los siguientes aspectos:

a) Evaluación interna

Como lo marca el PIDE 2018-2023 las competencias genéricas de la UAEM, el objetivo de la EDE es consolidar a la especialidad como un programa educativo incluyente y reconocido por su excelencia académica, a través del fortalecimiento de sus programas educativos para que atiendan la formación integral del estudiantado, 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.

La evaluación interna integrará información sobre los siguientes aspectos:

Programa educativo

La EDE se implementó ante la necesidad de cubrir una gran carencia a nivel nacional de estudios de posgrado en el diseño editorial, en virtud de que la cantidad de graduados de la Licenciatura de la Facultad de Diseño de la UAEM, es más alta y a su vez gran porcentaje de quienes egresan se encuentran interesados en el área gráfico, se vuelve una demanda para este nivel de estudios, que al no tener suficientes ofertas académicas tienden a migrar a universidades del extranjero, 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 refuerce estudios en el nivel de especialidad en ésta área.

Desde el 2018, el plan de estudios de la 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 estudiantado 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 estudiantado 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 social e inclusivo, Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales, Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor, Composición, diagramación, maquetación y tipográfica, Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual.
- **Eje temático:** tiene la intención de profundizar las competencias a través de tres campos profesionales: Composición del plano e infografía, Dirección de arte editorial, y una materia optativa que fortalece los conocimientos, habilidades, que profundiza en diversos campos del saber y apoyan en la especialización del estudiantado, situación que le permite prepararse para presentar exitosamente su tesina y productos editoriales finales.

- **Eje proyecto terminal**

Presentación de avance del 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 estudiantado 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.

Presentación de avance del 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 estudiantado prepara su exposición de avances de la tesina y tres productos editoriales, libro, revista y periódico, desde los puntos más básicos hasta sus últimos detalles. De esta manera se integran, los conocimientos 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, con 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 estudiantado, que aporta 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. Permite desarrollar proyectos en los sectores públicos y en la iniciativa privada, 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. Genera competencias específicas en dirección de arte editoria. 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 el estudiantado, 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 estudiantado. Cada uno, tiene la cualidad de atravesar todas las áreas y actividades que se desarrollan en la EDE.

Estudiantes

- Trayectoria escolar del estudiantado

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, segunda y tercera generación de la EDE, se tiene un registro del 100% de egresados, en tiempo y forma.

- Eficiencia de titulación-reprobación, deserción, rezago

El estudiantado de la primera (5), de la segunda (6) y de la tercera (4) generación cumplieron en tiempo y forma con sus estudios, contando con una eficiencia terminal del 100% en cada generación.

- Servicios de apoyo y atención al estudiantado (tutorías, asesorías de apoyo al aprendizaje)

Para llevar a cabo los objetivos de la EDE, el programa cuenta con los directores(as)-tutores(as) y codirectores(as) de tesina suficientes para apoyar la demanda que pueda reflejarse al lanzar una convocatoria para estudios de este nivel, lo cual implica que el estudiantado cuente con un director(a)-tutor(a) y un codirector(a) que lo guíen 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 que con 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 EDE al ser reconocido en el SNP.

- **Prácticas profesionales**

Las prácticas profesionales se llevan a cabo en el primero o 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 de Diseño, 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 profesorado 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 el estudiantado desarrolle 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 el estudiantado 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 programa educativo, al ser de corte profesionalizante, orienta la práctica educativa al especificar los contenidos, los aprendizajes a desarrollar por el estudiantado, 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 el estudiantado y docentes pueden apoyarse para el logro de los propósitos establecidos, entre los que se encuentran:

- Favorecer redes de aprendizajes que permitan, 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 persona, 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 del estudiantado (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 al alumnado para recuperar su opinión respecto a la satisfacción de haber estudiado el posgrado. En ésta el estudiantado marca los valores de evaluación que consideran pertinentes: Insatisfactorio, Poco satisfactorio, Ni insatisfactorio, Satisfactorio y Muy satisfactorio. Se



le invita al estudiantado 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 el estudiantado.

Docentes del NA:

- El Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez es PITC. Doctor en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.
- La Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud es PITC. Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad, por la UAEM.
- La Dra. Lorena Noyola Piña es PITC. Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño, por la UAM.
- La Dra. Lorena Sánchez Adaya es PITC y Mtra. en Producción Editorial, por la UAEM.

Docentes invitados:

- El Dr. Antonio Makhoulf Akl 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.

- La Mtra. Jael Araceli González Pérez es PTP. Maestra en Producción Editorial, por la UAEM.
- La Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores es PTP. Maestra 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 programa educativo es que cuenta con cuatro PITC para la LGAC del programa.

- **Breve descripción de las características de la planta académica**

La planta académica está conformada por profesionales en el área con una amplia experiencia en diseño editorial. Cada profesora y 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 cuatro PITC y cuatro PTP, lo cual garantiza estabilidad en la producción y aplicación del conocimiento, provee seguridad académica al estudiantado en sus líneas, además de propiciar la pluralidad de enfoques al ser inclusiva. Este programa, a diferencia de las otras universidades del país, contiene el seminario Dirección de Arte Editorial con un enfoque transdisciplinar, y cuenta con el reconocimiento del SNP.

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 y PTP que a su vez tienen una línea de investigación-producción individual acorde a los objetos e intereses del programa educativo. 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, es congruente con los objetivos del plan de estudios y el perfil de egreso. Además de que la planta docente y el estudiantado 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 plan de estudios, las tutorías y la codirección de tesina.

Los proyectos del estudiantado impactan directamente en las LGAC de la planta docente 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.

Infraestructura

La FD de la UAEM, en donde se alberga la EDE al año 2024 se encuentra en un edificio ubicado en el Campus Norte, el cual cuenta con 700 metros cuadrados de construcción, lo que se traduce en cinco aulas con capacidad para 30 personas, cada una con una Smart TV de 65 pulgadas; dos laboratorios de cómputo, uno con equipos iMac y otro con equipos con sistema operativo Windows; cada laboratorio cuenta con una Smart TV de 75 pulgadas.

Además, cuenta con cinco aulas-taller móviles con capacidad de 20 personas, correspondientes a 125 metros cuadrados de construcción, mismas que están equipadas para talleres de maderas, taller de gráfica, taller de dibujo, taller de metales, un taller de edición de video y fotografía y una cabina de radio.

De lo anterior un espacio estará destinado para sala de usos múltiples, en donde se podrán realizar actividades como coloquios, seminarios, conferencias, titulaciones, etc.

Fortalezas y debilidades de sus espacios físicos

El programa educativo 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 del profesorado, personal administrativo y de confianza, y al estudiantado, se ha trabajado de manera virtual a distancia en plataformas como *Microsoft Teams*, *Skype* y por medio de *Whatsapp*.

Equipamiento

En el 2023, 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 dos centros de cómputo con aire acondicionado, equipado con 52 equipos funcionales con conexión a internet; software de diseño especializado, modelado y animación; equipo fotográfico nuevo; equipo para radio; equipo y materiales de carpintería; equipo para trabajo con metales.

Gracias a los fondos extraordinarios Fondo de Aportaciones Múltiples (FAM) 2023, se cuenta con equipo de cómputo nuevo; dos IMAC; dos pantallas de 50 pulgadas; un multifuncional de alta capacidad; 8 tabletas WACOM, cuatro no break y materiales nuevos de iluminación, para fotografía; así como mesas, pizarrones y sillas nuevas para equipar cuatro aulas. A través del FAM 2023, se recibieron equipos especializados para metales (tornillo de banco y cortadoras) 10 equipos de cómputo (ocho HP y dos IMAC, así como una mezcladora profesional para la cabina de radio.

Lo anterior beneficia directamente a todos los programas educativos de la Facultad de Diseño incluida la EDE.

- **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 con 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. A continuación en la “Tabla 2 Recomendaciones recibidas” se presentan dichas observaciones y, posteriormente, se presenta cómo se atendieron en 2023:

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 plan de estudios. En el caso de que el programa no lo contemple deberá acudir al institucional. En caso de que tampoco

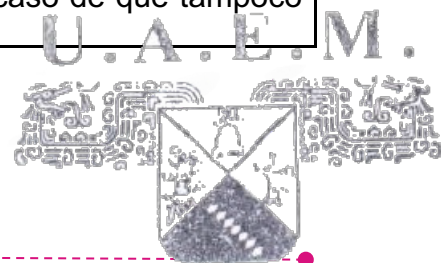


Tabla 2 Recomendaciones recibidas

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 programa educativo 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.
- 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 el estudiantado presenta 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.

4. PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS

La Especialidad en Diseño Editorial (EDE) es un programa profesionalizante que se cursa en 12 meses, con períodos semestrales, en los cuales se cubre un total de 48 créditos.

La EDE se enmarca en dos vertientes; la primera se basa en la profundización profesional de la ejecución de la disciplina, donde el estudiantado, 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, aprende y lleva 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.

Además, 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 plan de estudios, 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 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, quien egrese de la EDE, como Especialista en Diseño 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 plan de estudios, está planteado mediante cursos teóricos y prácticos presenciales e híbridos, los cuales centrarán el proceso de aprendizaje en el estudiantado, posicionando al docente como un mediador del conocimiento, contando con horas prácticas fuera del aula que le permitirán experimentar de forma individual y grupal, con los diferentes conocimientos aprendidos, además, contará con asesorías, tanto presenciales como virtuales con docentes; estas últimas a través de distintas plataformas digitales.

Durante el posgrado, el estudiantado cuenta con asesorías personalizadas con un director o directora y un codirector o codirectora de tesina, previamente solicitado por los postulantes y acordado en Comisión Académica Interna (CAI), de acuerdo con el proyecto individual y la LGAC del NA. Cuya finalidad es conducir al estudiantado 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 unidad de aprendizaje optativa, y por 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 cursan las unidades de aprendizaje correspondientes al ciclo básico (Historia del diseño editorial social e inclusivo, Fundamentos del diseño editorial y



análisis de la imagen en productos editoriales, Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor, Composición, diagramación, maquetación y tipografía, Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual), así como la Presentación de avance del proyecto terminal 50%, correspondiente al eje formativo denominado proyecto terminal.

Para el segundo semestre, se cursan en el eje general de la formación, denominado, temático las unidades de aprendizaje: Prácticas profesionales (en caso de no haberlas terminado durante el primer semestre), Composición del plano e 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 estudiantado deberá acreditar la Presentación de avance del proyecto terminal correspondiente al 100%. Es entonces, que el programa educativo se centra en el desarrollo de las capacidades del alumnado, mediante la integración de cursos teóricos y prácticos, que apoyarán al mismo en la profundización en el área del diseño editorial, aplicando sus conocimientos en proyectos de la disciplina, donde participará a lo largo del proceso, tomando en cuenta aspectos de dirección, gestiones administrativas y de derechos de autor, así como en la ejecución de las propuestas.

El programa educativo 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 el estudiantado será capaz 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 alumnado culmine el plan de estudios acreditando el total de los créditos, y ante la defensa de su tesina y proyectos editoriales, demostrará haber adquirido las competencias y conocimientos necesarios, que le permitirán obtener el diploma como Especialista en Diseño Editorial y de esta manera convertirse en un actor indispensable dentro de la industria editorial y del conocimiento.

5. OBJETIVOS CURRICULARES

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

5.1 Objetivo general

Formar especialistas en diseño editorial, mediante las bases teórico-prácticas y temáticas para el diseño de piezas editoriales, en medios electrónicos e impresos que contribuyan a la divulgación de la ciencia y las culturas, con sentido de responsabilidad social.

5.2 Objetivos específicos

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

- Conocer la historia del diseño editorial social e inclusivo a través de ejemplos de productos editoriales, líneas de tiempo y procesos creativos para el diseño de piezas editoriales asertivas y con beneficio social.
- Analizar los fundamentos y propuestas del diseño editorial, a través de aspectos teórico-prácticos con ejemplos, para la generación de piezas editoriales que impacten en la sociedad.
- Conocer el registro y derechos de autor, considerando los lineamientos establecidos en el INDAUTOR, para el registro y protección de las piezas editoriales.
- Desarrollar conocimientos y competencias sobre múltiples medios y narrativas visuales en Diseño Editorial, considerando las necesidades del usuario final, tomando en cuenta las variantes existentes en el área disciplinar, para la elaboración de piezas editoriales.
- Desarrollar en quien se especializa en Diseño editorial el uso de las herramientas tecnológicas, a partir de la composición, diagramación y tipografía, considerando las novedades del sector, para la implementación de nuevos instrumentos a su disposición, obtención de los resultados optimizados al máximo y la generación de piezas editoriales.

- Sintetizar la información mediante el análisis del entorno en temas sociales, culturales, políticos, económicos y cognitivos, para su representación infográfica y ubicación en el plano.
- Generar piezas editoriales mediante la planeación, estructuración, presupuesto y ejecución para la atención de las necesidades del usuario.
- Practicar el diseño editorial de forma integral a través de su participación en el ámbito profesional para la adquisición de experiencia que lo convierta en especialista.
- Fortalecer las competencias profesionales del diseño editorial a través de la selección de contenidos especializados para la generación de piezas editoriales asertivas.
- Desarrollar el 50% de la tesina y tres piezas editoriales prácticas: libro, revista y periódico, (impreso y digital), mediante la asesoría individual y colegiada, para la obtención del diploma de la Especialidad en Diseño Editorial.
- Desarrollar el 100% de la tesina y tres piezas editoriales prácticas: libro, revista y periódico, (impreso y digital), mediante la asesoría individual y colegiada, para la obtención del diploma de la Especialidad en Diseño Editorial.

5.3 Metas

- Que el 80% del estudiantado asista, cada semestre a seminarios, coloquios y tutorías, que aborden la problemática del análisis de la imagen del diseño editorial, desde el punto de vista socio-cultural y enfoque inter, multi y transdisciplinar, para garantizar la formación integral del estudiantado.
- Mantener el 100% del grado de eficiencia terminal de la Especialidad en Diseño Editorial, mediante el seguimiento y acompañamiento cercano del estudiantado, directora, director, codirectora, codirector y comité tutorial, para contrarrestar el rezago educativo.
- Garantizar que el 100% del estudiantado egrese de la especialidad, con sentido de responsabilidad y comprometido con la sociedad, capaz de planear, proyectar, implementar, administrar y supervisar las diferentes etapas (preproducción, producción y postproducción) así como aspectos gráficos y tipográficos de proyectos de diseño editorial.
- Cada ciclo lectivo, promover la vinculación de los proyectos del estudiantado 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, mediante la

ratificación de tres escenarios de prácticas con la finalidad de contribuir en los sectores sociales, dando seguimiento correspondiente.

- Una vez al año, difundir la convocatoria a nivel estatal, nacional e internacional para captar en los procesos de admisión mayor número de aspirantes, manteniendo los estándares del proceso de selección, a partir de la actualización de exámenes y preguntas de entrevista, para seguir detectando aquellos postulantes que cuenten con conocimientos y habilidades requeridas.
- Una vez al año, realizar las gestiones administrativas necesarias ante las instancias correspondientes, para fortalecer el NA de la EDE con especialistas en el área y así garantizar el seguimiento y cumplimiento de la formación integral y las trayectorias académicas del estudiantado.

6. PERFIL DEL ALUMNO

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

6.1 Perfil de ingreso

Quienes aspiran a ingresar a la EDE deberán cubrir el perfil siguiente:

Conocimientos

- Contar con conocimientos del nivel inmediato anterior en las áreas de: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines¹⁹.
- 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.
- Contar con competencias lectoras y de comprensión en un idioma adicional a la lengua materna y al español.
- 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.
- 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.

¹⁹ En caso de disciplinas afines la Comisión Académica Interna revisa y emite el dictamen que corresponda.

Habilidades

- 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.

Destrezas o aptitudes

- Desarrollar capacidades para el manejo y jerarquización de la información, interrelacionar ideas con conocimientos; así como tener interés en la exploración de situaciones nuevas.

Actitudes

- 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.

Proceso de selección

El proceso de selección es académico, por lo que no debe interferir en el proceso administrativo o las instancias administrativas.

El proceso de selección del estudiantado es riguroso y objetivo. Dicho proceso considera a los postulantes que cumplan con los requisitos establecidos en la convocatoria, lo cual permite que a su egreso puedan contribuir al bienestar social, la sustentabilidad y el desarrollo cultural y económico del Estado de Morelos y del país. En el diseño de los procedimientos de ingreso, se toman en cuenta diversos criterios de selección para evaluar el potencial de un aspirante al posgrado.

El ingreso a la EDE, se realiza anualmente y se publica la Convocatoria, a través de material impreso y digital, en la página Institucional de la Facultad de Diseño de la UAEM (<https://diseno.uaem.mx/oferta-educativa/posgrado/especialidad-en-diseno-editorial/>); así como medios radiofónicos. En dicha convocatoria se describirán detalladamente: objetivos de

la EDE, LGAC y requisitos de ingreso que deberán cumplir quienes aspiran durante el proceso de selección.

El proceso de selección se realizará en dos etapas:

Primera etapa

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

- I. Original del acta de nacimiento, sin importar su antigüedad, pudiendo ser exhibida de manera física o electrónica.
- II. Título profesional de licenciatura, expedida de manera física o electrónica en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines.
- III. Copia del certificado de estudios (con promedio mínimo de 8) en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines con fecha de expedición anterior a la fecha de ingreso al primer semestre del programa de posgrado emitido de manera física o electrónica. Las y los aspirantes egresados de instituciones educativas no pertenecientes al sistema educativo nacional están obligados/as 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.
- IV. Formato de solicitud de inscripción al programa de posgrado en que fue aceptado, emitido por la Unidad Académica.
- V. Currículum vitae actualizado, con documentos probatorios.
- VI. Identificación oficial con fotografía y Clave Única de Registro de Población (CURP).
- VII. 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. 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. Los

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

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

IX. 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.

X. Carta de aceptación para ingresar a la Especialidad en Diseño Editorial en formato oficial, firmada por el Coordinador del programa educativo de la Facultad de Diseño.

XI. Documento firmado donde el alumno 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.

XII. Los demás previstos por el programa educativo y la normatividad vigente.

XIII. Pago por derecho a participar en el proceso de selección y entregarán el comprobante, en las oficinas de la FD, (no habrá reembolso en el caso de que el aspirante no sea aceptado en el programa).

XIV. Carta de exposición de motivos.

XV. Aceptación del Código Ético de la UAEM.

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

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 su expediente, continúan con los exámenes de competencias teórico y práctico.

En la convocatoria se establecerá la fecha de aplicación del:

- **examen de competencias teórico**, que consta de reactivos, de opción múltiple, elaborados por el NA en los que se abordan: Conceptos básicos de diseño, Análisis de la imagen, Teoría del color y la forma, Tipografía, Introducción al alfabeto visual;
- **examen de competencias práctico**, en el que quien postula analiza y sintetiza información para la representación gráfico-visual de un producto editorial. Además de aportar 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.

En ambos exámenes elaborados por el NA y centrados en la disciplina se verifica que quien solicita cuenta 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: resultado del **examen de competencias teórico**, **examen de competencias práctico**, y se hayan analizado los proyectos derivados del examen práctico y su pertinencia con base en la LGAC, se pasa a la segunda etapa.

Segunda etapa

1. Serán convocados a una entrevista con un jurado que se integrará según determine la Comisión Académica Interna de la EDE, en la que se analiza y asienta en una ficha de evaluación; si llegó a tiempo, lo que le interesa aprender en la EDE, si podrá estudiar sin beca, si trabaja actualmente, si puede estudiar de tiempo completo, y cuál es su segunda opción si no es aceptado. Además, presentarán un portafolio de trabajo de diseño editorial o gráfico actualizado (pdf), pertinente al posgrado que muestre proyectos como: diseño de libros, revistas, periódicos,

folletos, dípticos, trípticos, fotografías, ilustraciones, gráficos, logotipos, publicidad, entre otros. La valoración del portafolio se pondera en una ficha que se suma a la ficha de la entrevista.

Como resultado final del proceso de selección de aspirantes, se extiende una ficha de evaluación de la Comisión Académica Interna, en la que se asientan las calificaciones y porcentajes obtenidos del examen teórico y práctico, correspondiente al 50%, y el resultado de la entrevista, correspondiente al 50%, especificando si fue o no aceptado, y en la que firman los evaluadores. La Comisión Académica Interna de la Especialidad, con el quórum requerido y por unanimidad, asienta los resultados de ingreso en un acta del proceso de selección de los aspirantes.

Finalmente, el Consejo Interno de Posgrado emitirá un acta en dónde se avalan los resultados del proceso de selección, con base en el artículo 26, numeral XI del RGEP.

Los resultados se publican en la página web de la Especialidad de Diseño Editorial <https://diseno.uaem.mx/oferta-educativa/posgrado/especialidad-en-diseno-editorial/>

Además, se extiende la Carta de aceptación, en formato oficial, a cada uno de los aspirantes aceptados, para ingresar a la EDE, firmada por el Coordinador o Coordinadora del programa educativo, cuyo valor jurídico es acreditarle como persona aspirante ante la universidad hasta que concluya su proceso de inscripción y cuyo alcance se circunscribirá al proceso de selección vigente.

6.2 Perfil de egreso

El Especialista en Diseño Editorial es un profesional altamente capacitado que aporta ideas y soluciones gráficas. Se distingue por su iniciativa y su comprensión de la composición, la jerarquía y la funcionalidad de los elementos gráficos y tipográficos que constituyen esta disciplina. Su labor se desarrolla tanto en el sector público como en la iniciativa privada, abarcando áreas como el diseño, la supervisión y la ejecución. Su objetivo principal es generar proyectos que respondan de manera efectiva a necesidades específicas en la reproducción,

producción y posproducción de proyectos en Diseño Editorial, ya sea para medios impresos o digitales.

6.2.1 Competencias

En el MU (2022) se plantea mantener la formación basada en competencias, incorporando un enfoque actualizado con mayor énfasis en las competencias transferibles a diversas situaciones y contextos, que confieren a la persona una mayor adaptabilidad a un entorno dinámico que se agrupan en tres grandes áreas:

6.2.1.1. Competencias básicas

A. Lectura, análisis y síntesis

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.

B. Comunicación oral y escrita

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

C. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

D. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

E. Razonamiento científico

- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

6.2.1.2. Competencias genéricas

A. Cognitivas-metacognitivas

Construir ideas y propuestas con sentido de responsabilidad y compromiso social a necesidades específicas del usuario final para la abstracción, análisis y síntesis, de la información de textos, imágenes y datos en piezas editoriales, a través de medios impresos y digitales.

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la

solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

B. Socioemocionales genéricas:

- Trabajo colaborativo

Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.

- Cuidado de sí

Desarrolla piezas editoriales para generar responsabilidad, conciencia social, ambiental e intercultural con estrategias que valoran las necesidades físicas, psicológicas, sociales y financieras, mediante un comportamiento respetuoso, compromiso ético consigo mismo y con la sociedad.

- Orientación al logro

Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.

- Gestión emocional

Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.

- Apertura a la experiencia

Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- Relación con otros/as

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y



relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

C. Digitales genéricas:

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Seguridad en la red**
Aplica medidas de seguridad y de protección al utilizar las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación), para proteger el acceso, el uso y la integridad personal en la red comprendiendo los riesgos y amenazas de los entornos en línea, a través del reconocimiento, análisis de las tecnologías digitales y su uso.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

D. Socioculturales genéricas:

- Integridad personal

Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.

- Comunicación en un segundo idioma

Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.

- Interculturalidad

Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- Responsabilidad social y ciudadana

Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- Aprecio por la vida y la diversidad

Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.

- Emprendimiento

Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

6.2.1.3. Competencias laborales

6.2.1.3.1 Específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

6.2.1.3.2 Transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

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

7. ESTRUCTURA ORGANIZATIVA

La estructura organizativa del plan de estudios de la Especialidad en Diseño Editorial se compone de tres ejes generales de la formación: teórico-técnico, temático, y de proyecto terminal.

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

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

7.1 Flexibilidad curricular

La planeación y desarrollo de un plan de estudios flexible centrado en el estudiantado, se conforma de ejes generales de la formación en los que se desarrollan habilidades, tal y como se plantea en el MU (2022), 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. [...]

El plan de estudios de la EDE plantea un esquema flexible. Lo anterior permite que el estudiantado con el apoyo de su director o directora y codirector o codirectora 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 EDE tiene un currículum flexible ya que cumple con las siguientes características:

- a) La organización y estructura curricular está concebida bajo ejes generales de la formación y considera la aplicación del sistema de créditos, por lo cual no tiene asignaturas seriadas, lo cual evita el rezago del estudiantado.
- b) Introduce en el proceso enseñanza-aprendizaje métodos y tecnologías que tienden a fomentar en el estudiantado 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.
- c) Considera un sistema de tutorías, conformado por personal académico de tiempo completo, destinado a guiar y orientar los procesos de formación del estudiantado.
- d) El diseño del plan de estudios está concebido bajo directrices que enfatizan el aprendizaje centrándose en el estudiantado, ubicando al docente como un facilitador y guía.
- e) 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.
- f) Incentiva la movilidad académica del estudiantado hacia otras unidades académicas de la UAEM para cursar asignaturas comunes, así como la materia optativa. Además promueve la movilidad académica del estudiantado y docentes con otras instituciones educativas nacionales o extranjeras.
- g) 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 al estudiantado en una acción de carácter transdisciplinario.
- h) Fomenta la vinculación con los sectores sociales a través de diversas actividades como el trabajo de campo, donde el estudiantado tiene la oportunidad de aplicar sus conocimientos en situaciones reales; las prácticas profesionales, que les permiten sumergirse en entornos



educativos diferentes; y donde el estudiantado adquiere experiencia laboral. Además, se promueve la retribución social, la cual busca contribuir al bienestar de la comunidad. Para oficializar la vinculación, se establecen convenios y se intercambian cartas de intención, reconociendo así los estudios y experiencias formativas provenientes de otras instituciones educativas y sociales. Dicha información se encuentra en el apartado 7.6.

Se encuentra en proceso la implementación de otras acciones que contribuyen con un currículum flexible:

- a. Incorpora la nuevas modalidad virtual o híbrida en las unidades de aprendizaje optativas por parte de profesores externos nacionales o internacionales.

Los contenidos de las unidades de aprendizaje del programa educativo de la EDE, cuentan con la posibilidad de modificarse o ampliarse de acuerdo con los avances tecnológicos, nuevas teorías disciplinares y las necesidades tanto de los proyectos como del interés del discente; asimismo, la planta docente será capaz de actualizar e incorporar nuevas temáticas que considere pertinentes a la unidad de aprendizaje.

Todos los seminarios básicos (primer semestre) son obligatorios para el estudiantado, ya que proporcionarán los conocimientos y habilidades básicas para el desarrollo de la trayectoria académica; sin embargo, con base en las sugerencias del director o directora y codirector o codirectora, si el estudiantado reprueba una asignatura de cualquier eje, podrán cursarla por segunda ocasión mediante cursos intensivos intersemestrales con la duración de hora/semana/mes por el número de semanas que tiene un semestre.

Los contenidos del eje teórico-técnico permitirán al estudiantado 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 estudiantado 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 alumnado adquirirá las competencias para liderar equipos multidisciplinarios para la planeación, proyección, diseño, cuidado y gestión de proyectos editoriales; asimismo, contarán con los conocimientos especializados en el diseño de información, todas las asignaturas de este eje, salvo la materia optativa, son cursos comunes.

Se incentiva al estudiantado 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 del estudiantado.

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 estudiantado 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 teórico, fomentando la reflexión y fundamentándose 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 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 programa educativo de la EDE está contemplado que el estudiantado realice las prácticas profesionales vinculatorias con el área disciplinar, mediante la aplicación de los conocimientos aprendidos en proyectos editoriales. Dicha práctica podrá llevarse a cabo en diferentes unidades académicas 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 el alumnado lleva 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 estudiantado en su autonomía, autorregulación y formación, responsabilizándose de su trayectoria académica.

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

7.2 Ciclos de Formación

Tomando como base el MU (2022) en el posgrado, los ciclos formativos corresponden al enfoque del programa, por lo que, para la EDE, el eje teórico-técnico corresponde al ciclo básico, y el eje temático corresponde al ciclo profesional. El eje de proyecto terminal en donde el estudiantado realiza un proyecto terminal 50% del ciclo básico y el 100%, que corresponde al ciclo profesional, como se indica en el siguiente cuadro:

Tabla 3: Ciclos de formación		
Ejes generales de la formación	Básico	Profesional
Teórico-Técnico	Historia del diseño editorial social e inclusiva	

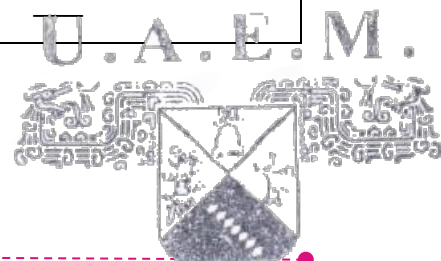


Tabla 3: Ciclos de formación

Ejes generales de la formación	Básico	Profesional
	Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales	—
	Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor	—
	Composición, diagramación, maquetación y tipografía	—
	Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual	—
Temático	—	Composición del plano e infografía
	—	Prácticas profesionales (no es frene a grupo)
	—	Dirección de arte editorial
	—	Optativa
Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	Presentación de avance del proyecto terminal 100%

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.

Formación teórico-técnica

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

Este eje [...] se construye a partir de la delimitación de los campos o áreas de conocimiento disciplinares, interdisciplinares y multidisciplinarios. En este eje se especifican los saberes teóricos y técnicos a partir de los cuales se desarrollarán y desagregarán las competencias y los contenidos de 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 quien egresa 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 plan de estudios de la EDE, organiza el mapa curricular en tres ejes generales de la formación: teórico-técnico, 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 estudiantado.

Eje teórico-técnico

El eje, se desarrolla a través de unidades de aprendizaje teóricas y prácticas, en donde se profundizan las competencias teórico prácticas, conceptuales, administrativas básicas y de diseño editorial.

Permite desarrollar habilidades y competencias para reconocer y elaborar los aspectos técnicos y conceptuales involucrados en el análisis y discurso visual, para llevar a cabo la planeación, la toma de decisiones sobre las particularidades del lenguaje visual y aplicar criterios y lineamientos básicos de composición en los ejercicios tipográficos para realizar piezas de diseño editorial que permitan expresar y transmitir conceptos que demanda nuestra sociedad actual. Lo anterior, para consolidar una visión de la historia del Diseño Editorial como producto cultural, reflexionando las transformaciones del gusto y el estilo dentro del imaginario de una sociedad.

Por otra parte, permite al estudiantado profundizar los conocimientos 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; además; los conocimientos básicos de Diseño Editorial impreso y digital para que el estudiantado pueda realizar el Diseño Editorial con asertividad.

Eje temático

El eje temático se desarrolla a través de unidades de aprendizaje teóricas y prácticas en donde se consolidan las competencias especializadas en la preproducción, producción y posproducción de proyectos editoriales. Será en este eje cuando el estudiantado refuerce y/o potencialice las 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. De igual manera, comprenderá que la Dirección de Arte Editorial cumple con responsabilidades de liderazgo que administra y regula pasos, procesos y personas. Habilidades que serán reflejadas mediante el desarrollo de las prácticas profesionales²⁰, mismas que les permiten aplicar los conocimientos adquiridos en un entorno real de trabajo, colaborando con empresas y profesionales del sector editorial. Siendo una oportunidad para que el estudiantado adquiera experiencia laboral y pongan en práctica sus habilidades.

Así mismo, será mediante la implementación de unidades de aprendizaje optativas como se fortalezca la formación disciplinar, interdisciplinar, multidisciplinar o transdisciplinar.

Eje de proyecto terminal

El eje de proyecto terminal se desarrolla a través de la tutoría individualizada con quien dirige y codirige la tesina. Tiene como meta la planeación, diseño y avances de la tesina y los tres proyectos editoriales. El estudiantado deberá presentarse ante los miembros del comité tutorial al final de cada semestre para exponer los avances correspondientes de su tesina y producto editorial.

La retribución social, que consta de 100 h, se refiere a las actividades extracurriculares que realiza un estudiante como parte de su formación académica y que contribuyen de manera positiva a la sociedad, siendo la principal actividad la participación en el taller de fomento a la lectura. Las actividades complementarias que el estudiantado realiza son designadas por el director o directora de tesina, entre las que se encuentran:

- Crear materiales multimedia y de comunicación social con resultados de investigación.
- Presentar resultados de su investigación ante grupos sociales, productivos e instituciones.

²⁰ Los estudiantes deben cumplir con 100 horas para realizar un Informe Parcial y 200 horas (en total), para finalizar sus Prácticas Profesionales, así como entregar una Carta de terminación junto con la documentación señalada en el Programa.

Las prácticas profesionales y la retribución social que deben realizar quienes estudian será en uno de los dos semestres y a consideración de la CAI de la EDE.

- Impartir cursos o talleres de formación e innovación social.
- Colaborar en actividades de animación socio-cultural.
- Participar en foros de intercambio de experiencias sociales/institucionales.
- Apoyar a los programas de posgrado registrados en el SNP para dar cursos, talleres, conferencias, etc., sobre los temas en los que se es experto.
- Divulgar la ciencia y tecnología a niños y jóvenes, mediante cursos y pláticas.
- Participar y organizar eventos culturales (conciertos, obras de teatro, recitales, exposiciones).

7.4 Tutorías

Desde el ingreso a la EDE las tutorías serán de tipo individual-profesional para las cuales se avalará un director o directora y un codirector o codirectora a cada estudiante, con base en los Artículos 65 y 69 del Reglamento General de Estudios de Posgrados, y en la disponibilidad de cada persona académica del NA del programa de estudios.

La asignación del comité tutorial la solicita el director o directora de tesina, se pone a consideración de la Comisión Académica Interna de la EDE y posteriormente lo avala el Consejo Interno de Posgrado, tomando en cuenta la coherencia entre, el campo de conocimiento del proyecto a desarrollar por el estudiantado y la LGAC que desarrolla el director o directora y el codirector o codirectora, estos dos últimos y un miembro del NA constituyen al Comité Tutorial. La función de dicho Comité es acompañar al estudiantado durante el desarrollo de su formación y su proyecto terminal.

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

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

- a) Apoyar y asesorar al estudiantado en la elaboración de su trabajo de tesina.

- b) Calificar el desempeño académico referente al trabajo de tesina del estudiantado 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 estudiantado, de forma oficial, en los periodos asignados para la realización de evaluaciones tutorales.
- d) El Comité Tutorial podrá recomendar cursos remediales en caso que se considere necesario.
- e) Recibir con 10 días de antelación a la fecha de la presentación de avance del proyecto terminal y devolverlo con comentarios en tiempo y forma para que el estudiantado atienda las observaciones correspondientes.
- f) Otorgar el visto bueno al trabajo cuando este se encuentre debidamente terminado para que el estudiantado 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 RGEP²¹.

Las responsabilidades del estudiantado incluyen:

- a) Coordinar las fechas y horarios para la revisión de los avances del proyecto con el director o directora y codirector o codirectora.
- b) Entregar un documento escrito con los avances del proyecto de tesina a los miembros del Comité Tutorial, diez días antes de la fecha concertada para la evaluación. El documento deberá estar avalado por quien dirige la 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 Interna.
- d) Discutir permanentemente el trabajo académico con quien dirige y codirige tanto en forma colegiada como individual.
- e) Para cualquier cambio en las fechas programadas para la presentación de la evaluación tutorial, el estudiantado deberá presentar una justificación por escrito dirigida a la Comisión Académica Interna, con el visto bueno de quien dirige y codirige la tesina.
- f) En casos de incumplimiento, se aplicará lo previsto en el RGEP.

²¹ Reglamento General de Estudios de Posgrado.

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

En caso de que el estudiantado pida cambio de dirección o codirección de la tesina, debe presentar por escrito una solicitud argumentada, la cual será evaluada por los miembros de la Comisión Académica Interna y avalada, en su caso, por el Consejo Interno de Posgrado de la Facultad de Diseño. El estudiantado sólo podrá presentar solicitudes de cambio en un tiempo no mayor a la mitad de la duración del programa educativo de posgrado, previa autorización de la Comisión Académica Interna. Los casos no previstos serán resueltos por el Consejo Técnico de la Facultad de Diseño tras previo análisis de la Comisión Académica Interna y del Consejo Interno del Posgrado.

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

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

El estudiantado debe avanzar en su proyecto terminal en un 50% el primer semestre y en un 100% el segundo. Quien dirige o codirige es quien asienta la calificación final del seminario de proyecto terminal, que resultará del promedio de las calificaciones emitidas por el Comité Tutorial.

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

7.5 Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento

La EDE tiene como Línea de Generación y Aplicación del Conocimiento (LGAC).

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

En la reestructuración del plan de estudios de 2023 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 del estudiantado, 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.

Con base en lo anterior, a través de la LGAC se fomenta la lectura para la generación de conocimiento, desarrollo humano y difusión de los saberes, en miras de un bienestar social.

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. Dicho personal académico realiza proyectos de investigación y producción en diseño y dirección en arte editorial, parte de la producción académica se vincula directamente con la LGAC y otra parte está dirigida a la concientización de la importancia del Diseño como disciplina base para fomentar la lectura y con ello procurar modificar las conductas en búsqueda de contextos interculturales, sustentables e inclusivos. 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 del estudiantado impactan directamente en las LGAC del profesorado 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 (PITC) para la LGAC del programa. Además de contar con cuatro PTP lo cual garantiza estabilidad en la producción y aplicación del conocimiento, y provee seguridad académica al estudiantado 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, el estudiantado, los proyectos, las tesinas y los productos editoriales con un enfoque transdisciplinar 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, la planta docente y el estudiantado son congruentes con los objetivos del plan de estudios y el perfil de egreso. Además de que el profesorado y el estudiantado 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 plan de estudios, las tutorías y la co-dirección de tesina.

La LGAC contribuye al proceso formativo del estudiantado lo cual se manifiesta a lo largo de la estructura y organización del plan de estudios a partir de sus tres ejes generales de la formación: Teórico-técnico, 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 del estudiantado, y que se refleja en el hecho que el 100% 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, único en México, y cuenta con el reconocimiento del SNP.

7.6 Vinculación

La EDE, tiene varias estrategias de vinculación con el entorno, entre las que se encuentran las estancias académicas, la movilidad estudiantil y las estancias profesionales, amparados por los convenios generales firmados por la UAEM. Los propósitos de las vinculaciones académicas y sociales son insertar al estudiantado 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 Instituciones de Educación Superior nacionales e internacionales.

Dentro del diseño de la EDE y de las estrategias de desarrollo, se han contemplado mecanismos para que el estudiantado pueda 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).

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 a las que podrá acceder el estudiantado, quedando a criterio de la Comisión Académica Interna 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 alumnado debe ir a Instituciones de Educación Superior nacionales o internacionales a realizar actividades afines a su formación y presentar un informe final a su regreso.
- Movilidad estudiantil.- el estudiantado realiza movilidad estudiantil a otras Instituciones de Educación Superior que cuenten con plan de educación permanente 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 plan de estudios de la EDE, a criterio del Consejo Técnico. También se plantea como posibilidad de interacción con otros planes de educación permanente 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 básicas, genéricas y laborales antes mencionadas (apartado 6.2.1.1, 6.2.1.2 y 6.2.1.3).

El programa educativo está directamente vinculado con el sector público productivo dentro del Estado de Morelos lo que ha permitido al estudiantado, desde sus estudios y como parte de sus prácticas, participar en proyectos editoriales necesarios para diferentes instituciones públicas dentro del sector editorial en el que se han generado colaboraciones a través de los convenios de prácticas profesionales con unidades académicas y centros de investigación de la UAEM, como la Facultad de Psicología; Facultad de Farmacia; el Centro de Investigación Transdisciplinar en Psicología; Facultad de Artes, la propia Facultad de Diseño; 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 otras unidades académicas de la propia UAEM. A través de estos mecanismos podemos vincular al estudiantado 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 FD 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 programa educativo se consideran las prácticas profesionales como parte de la formación del alumnado, mismas que deben realizar en un escenario resultado de dichos convenios.

El programa educativo también colabora con otras instituciones privadas y públicas para que el estudiantado realice sus prácticas profesionales:

1. Tecnológico Nacional de México/Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico (TecNM/CENIDET)
2. Dirección de Diseño Editorial - Secretaría de Turismo y Cultura de Morelos
3. Dirección de Comunicación Universitaria UAEM
4. Centro de Investigación Transdisciplinar en Psicología, UAEM

5. Editoriales de Morelos S.A. de C.V.
6. Centro Regional de Investigaciones Multidisciplinarias UNAM
7. Centro de Investigación en Ciencias UAEM
8. Unidad de atención a Víctimas de la Violencia
9. Centro de Investigación en Biotecnología UAEM
10. Junta de Gobierno de la UAEM
11. Dirección de Publicaciones UAEM

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 lo fue el Covid-19. De hecho, como parte de los proyectos que realiza el alumnado de la EDE de la FD de la UAEM lanzó 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 elaboraron 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 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 al alumnado 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 el estudiantado pusiera en práctica los conocimientos adquiridos en el aula bajo la supervisión del profesorado y quien coordina la especialidad.

La FD 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.

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 el profesorado de la materia y por quien coordina 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 del estudiantado 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 2023 se contaba con una producción aproximada de 100 infografías entre las que destacan las de prevención de contagio y uso de tapabocas de forma correcta, entre otras.

La EDE pretende establecer convenios con empresas editoriales como: Altamira Estudio; El Sol de Cuernavaca; La Unión de Morelos; Diario de Morelos; Grupo Editorial Mediterráneo; Grupo Editorial Tlahuica, así como instituciones gubernamentales entre las que se pueden mencionar: el Gobierno del Estado de Morelos; la Secretaría de Educación Pública; la Secretaría de Cultura del Estado de Morelos; el Museo de Amatlán de Quetzalcóatl del municipio de Tepoztlán; la Dirección de Educación, Cultura y Recreación de Atlatlaucan; la Dirección de Arte y Cultura de Cuautla; el Instituto de Cultura de Cuernavaca; la Dirección de Cultura y Turismo de Jonacatepec; la Dirección de Cultura de Temixco; y la Dirección de Cultura, Recreación y Protección del Patrimonio Cultural de Tepoztlán. Lo cual permitirá al estudiantado realizar sus prácticas profesionales.

8. MAPA CURRICULAR

El mapa curricular del programa educativo de la Especialidad en Diseño Editorial consta de tres ejes generales de la formación.

Éstos le permitirán el desarrollo profundo de las competencias que se perfilan en el aspirante, al mismo tiempo que ahondará en la visión del estudiantado 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
Técnico-teórico	Historia del diseño editorial social e inclusivo	2	1	5
	Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales	1	2	4
	Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor	1	2	4
	Composición, diagramación, maquetación y tipografía	1	2	4
	Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual	1	2	4
Temático	Prácticas profesionales (no es frente a grupo)	0	0	0
	Composición del plano e infografía	1	2	4
	Dirección de arte editorial	2	1	5
	Optativa	1	2	4
Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	2	3	7
	Presentación de avance del proyecto terminal 100%	2	3	7
Total		14	20	48

Asignación del Sistema de Créditos

La asignación de los créditos de la EDE, 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:

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 estudiantado en una hora de clase a la semana, durante un semestre, los cuales se aplicarán de la siguiente manera:

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



que todas las unidades de aprendizaje son de corte teórico y 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.

8.1 Ejemplo de Trayectoria Académica

El ejemplo de trayectoria académica, se refiere a las estrategias educativas desde un punto de vista semestral. Es importante mencionar que el plan de estudios de la EDE tiene una duración de dos semestres, en los cuales el estudiantado desarrolla su proyecto terminal al mismo tiempo que cursa y acredita las unidades de aprendizaje correspondientes. En el caso de la EDE, el estudiantado puede realizar las prácticas profesionales en el primero o segundo semestre, mismas que no son frente a grupo pero que tienen una carga crediticia de 4 créditos. En los ejes básico y temático se implica que quienes estudian tengan dos horas de clase en aula y una de trabajo independiente que tiene carga crediticia.

Tabla 6. Ejemplo de la trayectoria académica

Ejes generales de la formación	1er Semestre	2do Semestre
Teórico-Técnico	Historia del diseño editorial social e inclusivo	—
	Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales	—
	Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor	—
	Composición, diagramación, maquetación y tipografía	—
	Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual	—

Tabla 6. Ejemplo de la trayectoria académica

Tabla 6. Ejemplo de la trayectoria académica		
Temático	***Prácticas profesionales	
	–	Composición del plano e infografía
	–	Dirección de arte editorial
	–	*Optativa
Proyecto Terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	Presentación de avance del proyecto terminal 100%
	**Retribución Social: 100 h.	
<p>Nota: *La materia optativa cambia dependiendo de los requerimientos de cada generación. **Retribución Social: Participación en el taller de fomento a la lectura y cualquiera de las actividades complementarias que sugiera quien dirige la tesina. ***Las prácticas profesionales que deben realizar quienes estudian será en uno de los dos semestres y a consideración de la CAI de la EDE.</p>		

En el eje de proyecto terminal, las unidades de aprendizaje son de una hora frente a grupo y tres de trabajo independiente. Cabe especificar que las horas de trabajo independiente de los ejes no son una relación laboral ni comprometen a una remuneración económica con quienes las imparten en caso de ser profesores externos al NA.

La materia optativa, tiene como fin fortalecer las competencias profesionales del diseño editorial a través de la selección de contenidos especializados para la generación de piezas editoriales asertivas.

La retribución social realizada en la EDE, implica realizar diversas actividades que permiten al estudiantado fortalecer sus conocimientos teóricos y prácticos de la disciplina.

9. MEDIACIÓN FORMATIVA

La mediación formativa de la Especialidad en Diseño Editorial (EDE) está basada en competencias y centrada en el aprendizaje del estudiantado en el eje de proyecto terminal mediante el acompañamiento del director o directora y el codirector o codirectora del proyecto, durante los dos semestres del plan de estudios.

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 estudiantado adquirir las competencias necesarias para su desarrollo profesional en el campo del diseño editorial.

Este sistema depende en gran medida de que el profesorado cuente 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 estudiantado;
- Competencias específicas;
- Formación transdisciplinar e intercultural;
- Flexibilidad curricular y modal;
- Tutorías;
- Evaluación al ingreso, permanencia y egreso.

La enseñanza de la EDE, está orientada y promueve los cuatro pilares de la educación que se plantean en el MU (2022):

- 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 EDE, 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 docente en ejercicio de su libertad de cátedra y basándose en las unidades de aprendizaje establecidas dentro de este plan de estudios se evalúe al estudiantado que aspiran a su curso de forma que pueda plantear estrategias para su óptimo desarrollo.

Al mismo tiempo, al ser un plan de estudios basado en el aprendizaje centrado en el estudiantado, se requiere de habilidades disciplinares. La Comisión Académica Interna podrá recomendar al estudiantado, 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 Tutorial (PAT), es acorde con el MU (2022), permitiendo que el estudiantado 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 y práctico. En el caso de los cinco cursos del eje teórico-técnico, se dispondrá para cuatro de ellos cuatro créditos, distribuidos en una hora teórica y dos prácticas, considerando la hora teórica y una de las dos horas prácticas como presenciales; y un curso de dos horas teóricas y una práctica correspondiente a cinco créditos, considerando una hora teórica y una hora práctica como presenciales; siendo la segunda hora práctica 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.

En el caso de los cuatro cursos del eje temático, se dispondrá para la materia prácticas profesionales (no es frente a grupo) de cuatro horas prácticas, en las que el alumnado participará en un escenario asignado cumpliendo con las 200 horas establecidas. En el caso de dos cursos se dispondrá de cuatro créditos, ambos con una hora teórica y dos horas prácticas; y un curso de cinco créditos con dos horas teóricas y una hora de práctica, siendo una de trabajo individual o grupal fuera del aula, teniendo de esta manera la posibilidad de hibridar los cursos a través de una plataforma virtual que favorezca las necesidades del programa.

10. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

La evaluación del aprendizaje está orientada al aseguramiento de logros académicos y a la apropiación de habilidades y conocimientos que muestren la adquisición de las competencias señaladas en el plan de estudios. Su aplicación se desarrolla en función de la estructura organizativa de la especialidad, la cual favorece la participación del estudiantado en su proceso de formación con el apoyo de tutorías, así como de un impulso permanente para 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 plan de estudios, 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 de egreso. Para cumplir con esta evaluación, quien imparte la clase 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 de la FD al inicio de cada semestre. Para evaluar el desarrollo de las competencias, el profesorado y directores(as) deben realizar una comparación de los aportes del estudiantado 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 los estudios y se basa en competencias que giran en torno 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 estudiantado 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.
- **Evaluación Formativa:** Se evaluará al estudiantado de manera semestral, por medio de rúbricas, 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, una persona estudiante desea cambiar tanto de director o directora de tesina como de proyecto, deberá presentar documentación debidamente fundamentada ante la Comisión Académica Interna 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 Interna en pleno deberá manifestarse a favor o en contra fundamentando a su vez su decisión. El estudiantado sólo podrá presentar solicitudes de cambio en un tiempo no mayor a la mitad de la duración del programa educativo de posgrado, previa autorización de la Comisión Académica Interna.
- **Evaluación Sumativa:** En este plan de estudios el director o directora y codirector o codirectora son los responsables de verificar el avance del trabajo para la obtención del diploma; apoyando al estudiantado en el desarrollo de su proyecto terminal. También sugieren al estudiantado profundizar las temáticas que le permitan aplicar el conocimiento que a su vez posibilite cumplir con los requisitos de la EDE.

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:

- **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. Es una herramienta

que permite identificar fortalezas y áreas de mejora personal. A través de la autoevaluación, se puede evaluar de manera objetiva su progreso y establecer metas realistas para el futuro.

- **La coevaluación:** Se basa en la valoración y retroalimentación que realizan los integrantes del grupo del alumnado. Es un proceso en el cual el estudiantado se evalúa mutuamente. Promueve la colaboración y el aprendizaje. Al participar en la coevaluación, el alumnado puede brindar retroalimentación constructiva y compartir diferentes perspectivas sobre el desempeño de los demás. Esto fomenta un ambiente de apoyo y crecimiento personal.
- **La heteroevaluación:** Es la valoración que el profesorado o agentes externos realizan al desempeño del alumnado, aportando elementos para la retroalimentación del proceso de aprendizaje. Esta evaluación puede provenir del profesorado, un cliente o cualquier otra persona con autoridad o conocimiento en el área del diseño editorial. La heteroevaluación proporciona una visión externa e imparcial del desempeño del alumnado y puede ser útil para identificar áreas de mejora y desarrollo profesional.

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 Interna 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 estudiantado al inicio contra el final del semestre. Para que un estudiantado 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 con los parámetros académicos explícitos para dicha materia. Asimismo, a consideración de la Comisión Académica Interna, puede conformarse un grupo de docentes 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 planes de estudio de posgrado no existe la aprobación de asignaturas en examen extraordinario o a título de suficiencia; asimismo,

cuando el estudiantado 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 del estudiantado al evaluar individualmente a cada uno de ellos en sus procesos y desarrollos. Con base en la libertad de cátedra, cada docente tiene la prerrogativa de establecer métodos de evaluación según las necesidades de la unidad de aprendizaje, pero la Comisión Académica Interna, se encargará de vigilar que se cumplan cabalmente los propósitos curriculares. Asimismo, el profesorado tienen la obligación de entregar al inicio del semestre las cartas programáticas de cada unidad de aprendizaje al estudiantado y a la Jefatura de Posgrado de la FD.

11. UNIDADES DE APRENDIZAJE

La Comisión Académica Interna de la Especialidad en Diseño Editorial (EDE), es la responsable de actualizar los contenidos cada semestre, así como de diversificar las disciplinas que cada unidad de aprendizaje cubrirá para el desarrollo de las competencias tal y como se estipula en el apartado de perfil del estudiantado de este documento.

Cabe aclarar que en el plan de estudios se presentan los lineamientos que indican al docente cuáles competencias deben desarrollarse en cada una de las unidades de aprendizaje. Depende tanto del proyecto terminal planteado en el protocolo del estudiantado, como del interés de los directores y directoras y del profesorado.

Cabe señalar que las unidades de aprendizaje optativas se pueden modificar, eliminar y añadir según las necesidades del plan de estudios. Toda propuesta de inclusión o modificación de contenidos semestrales están obligados a someterse a la Comisión Académica Interna 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 al mismo nivel de comunicación a través de disciplinas distintas, así se estaría cumpliendo con el desarrollo de competencias y ofreciendo al estudiantado diversidad que le aporta flexibilidad e incrementa su capacidad como especialista en diseño editorial. Los contenidos de las unidades de aprendizaje se encuentran desarrollados en el anexo correspondiente.

La EDE, consta de tres ejes generales de la formación. 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 estudiantado.

Las unidades de aprendizaje pertinentes para esta especialidad son:

Obligatorias. Son aquellas unidades de aprendizaje, de los ejes generales de la formación teórico-técnico, temático y proyecto terminal, que el estudiantado deberá cursar para obtener el diploma de su especialidad que son imprescindibles para su formación en función de los objetivos o propósitos y áreas establecidas en el mapa curricular.

En el caso de los cursos intensivos, el costo del mismo deberá ser cubierto por el estudiantado interesado, para el salario del académico y los gastos administrativos.

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 alumnado o regularizar su situación escolar. Las cuales tendrán una duración equivalente a quince semanas efectivas de clase, correspondiente a dos horas presenciales, y una hora de trabajo independiente, por semana, como señala el mapa curricular, cubriendo los mismos contenidos y número de horas por semestre que en las unidades de aprendizaje ordinarias.

Las unidades de aprendizajes del eje teórico-técnico son:

- Historia del diseño editorial, social e inclusivo;
- Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales;
- Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor;

- Composición, diagramación, maquetación y tipografía;
- Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual.

El eje temático cuenta con las siguientes unidades de aprendizaje:

- Prácticas profesionales (no es frente a grupo);
- Composición del plano e infografía;
- Dirección de arte editorial;
- Optativa.

*El abanico propuesto para la unidad de aprendizaje optativa es:

- Dibujo para la ilustración;
- Ilustración científica;
- Diseño UX (Experiencia del Usuario);
- Pre-prensa;
- Diseño Editorial y Aprendizaje.

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 correspondiente.

12. REQUISITOS DE INGRESO, PERMANENCIA Y EGRESO

Para el ingreso a la Especialidad en Diseño Editorial (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.

12.1 Requisitos de Ingreso

Los aspirantes a ingresar a la EDE deberán contar con los requisitos siguientes:

a) Académicos:

- Copia del título de licenciatura, expedida de manera física o electrónica en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines. Pudiendo, excepcionalmente presentar el acta de examen profesional correspondiente como indicio de terminación de su antecedente académico, teniendo el alumnado la obligación impostergable de entregar el original de su título profesional en un plazo máximo de seis meses contados a partir del inicio del primer periodo lectivo de la Especialidad en Diseño Editorial.
- Copia del certificado de estudios (con promedio mínimo de 8) en: Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Diseño de la Comunicación Gráfica, o disciplinas afines con fecha de expedición anterior a la fecha de ingreso al primer semestre del programa de posgrado emitido de manera física o electrónica. Las y los aspirantes egresados de instituciones educativas no pertenecientes al sistema educativo nacional están obligados/as 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:

- Original del acta de nacimiento, sin importar su antigüedad, pudiendo ser exhibida de manera física o electrónica.
- Formato de solicitud de inscripción al programa de posgrado en que fue aceptado/a, emitido por la Facultad de Diseño.
- Currículum vitae actualizado, con documentos probatorios.
- Identificación oficial con fotografía
- Clave Única de Registro de Población (CURP).
- Las personas aspirantes extranjeras deberán presentar el permiso migratorio correspondiente emitido por la autoridad competente, que le permita cursar el posgrado en la UAEM.
- Carta compromiso firmada por la/el aspirante donde manifieste que los documentos presentados para su inscripción como persona alumna 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.
- Carta de aceptación para ingresar al programa educativo en formato oficial, firmada por el Coordinador/a del programa educativo de la Facultad de Diseño, cuyo valor jurídico es acreditarle como persona aspirante ante la Universidad hasta que concluya su proceso de inscripción y cuyo alcance se circunscribirá al proceso de selección vigente.
- Documento firmado donde el estudiante 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.

c) De selección:

- 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. 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.

- Las y los aspirantes extranjeros cuya lengua materna no sea el español, deberán presentar un documento que acredite el dominio del idioma español.

12.2 Requisitos de Permanencia

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

1. Ser estudiantado debidamente inscrito y cubrir los pagos correspondientes y demás trámites en los periodos establecidos, como lo marque la normatividad vigente en el Reglamento General de Estudios de Posgrado de la UAEM.
2. Deberá cumplir con el 80% de asistencia a cada curso o seminario a los que estuviere inscrito.
3. No incurrir en faltas graves en perjuicio de maestros, estudiantado, personal de confianza y administrativo, daño y extracción injustificada de equipo.
4. Entregar constancia de participación en la Evaluación del Desempeño del Personal Académico o el instrumento equivalente de la UAEM. El estudiantado tendrá máximo la primera semana del semestre siguiente lectivo para entregarla a la jefatura de posgrado de la Facultad de Diseño.
5. Presentar ante el comité tutorial los avances del 50% y 100% de la tesina y piezas editoriales prácticas: libro, revista y periódico, (impreso y digital) en cada periodo escolar y cuando el comité considere necesario, de acuerdo con el plan de estudios.
6. 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.
7. En caso de reprobador dos asignaturas, o una asignatura en dos ocasiones el estudiantado causará baja definitiva, durante la vigencia del programa educativo, con base en el Reglamento General de Estudios de Posgrado de la UAEM.
8. Realizar las actividades académicas que determine el programa educativo en los plazos y criterios explicitados.
9. Asistir a las sesiones de tutoría con el profesorado designado. La periodicidad de las sesiones estará determinada por la naturaleza del proyecto.
10. El estudiantado inscrito en la EDE, del SNP del CONAHCYT, debe comprometerse a cumplir en tiempo y forma con los requisitos establecidos por esta instancia, como las horas de la Retribución social.

El estudiantado 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 de la Facultad de Diseño, y con el aval de quien dirige la tesina. Asimismo, la baja definitiva se apegará a la legislación vigente en los términos establecidos. Cualquiera que sea la causa de la baja definitiva, quien se interese 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 estudiantado deberá cumplir con lo siguiente:

a) Académicos

- Aprobar el 100% de las unidades de aprendizaje, y las actividades establecidas en el mapa curricular del plan de estudios, acreditando un total de 48 créditos. Con un promedio mínimo de 8.0.
- Tramitar certificado total de estudios ante la Dirección General de Servicios Escolares de la UAEM.
- Apegarse y cumplir con todos los requisitos de titulación establecidos en el Reglamento General de Estudios de Posgrado vigente de la UAEM.

b) Legales

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

Modalidad de obtención del diploma de la especialidad

La modalidad de titulación de la Especialidad en Diseño Editorial, es la presentación y defensa pública de la tesina y proyecto terminal: libro, revista y periódico (impreso y digital).

13. TRANSICIÓN CURRICULAR

La transición curricular se refiere a la posibilidad que tiene el estudiantado de transitar de un plan de estudios a la reestructuración del mismo. Por ser un programa educativo de corta duración (dos semestres), el estudiantado de la Especialidad en Diseño Editorial no cuenta con la posibilidad de realizar la transición curricular.

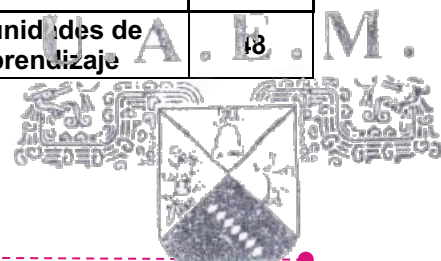
En el caso del estudiantado que por causas de fuerza mayor solicite una baja temporal en su segundo semestre, o realice una transición curricular de una materia sin equivalencia, deberán cursar y aprobar los créditos correspondientes de su mismo plan de estudios en un curso intensivo, cuyo costo correrá por su cuenta. Dicho curso intensivo 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 plan de estudios, con lo que estará en posibilidad de obtener el diploma en tiempo y forma.

El estudiantado que se dio de baja temporal en el plan de estudios 2020, de acuerdo con lo que estipula en el Reglamento General de Estudios de Posgrado de la UAEM vigente podrán solicitar la conclusión de sus estudios de la especialidad en el plan de estudios de 2024, con base en la tabla 7. En caso de que un estudiante repuebe una materia del Plan 2020, podrá ofertarse en el siguiente semestre.

Tabla 7: Transición curricular

PLAN DE ESTUDIOS					
2020			2024		
Ejes generales de la formación	Unidad de aprendizaje	Créditos	Ejes generales de la formación	Unidad de aprendizaje	Créditos
Básico	Historia del diseño editorial	4	Básico	Historia del diseño editorial social e inclusivo	5
	Análisis de la imagen / lenguaje visual	4		Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales	4
	Presupuestos y derechos de autor	4		Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor	4
	Composición tipográfica	4		Composición, diagramación, maquetación y tipografía	4
	Diseño editorial para medios impresos y digitales	4		Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual	4
Temático	Prácticas profesionales (no es frente a grupo)	0	Temático	Prácticas profesionales (no es frente a grupo)	0
	Impresión y acabados	4		N/A	
	Infografía	4		Composición del plano e infografía	4
	Dirección de arte editorial	4		Dirección de arte editorial	5
	Optativa	4		Optativa	4
Proyecto Terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	5	Proyecto terminal	Presentación de avance del proyecto terminal 50%	7
	Presentación de avance del proyecto terminal 100%	5		Presentación de avance del proyecto terminal 100%	7
Total	11 unidades de aprendizaje	46	Total	11 unidades de aprendizaje	48



14. CONDICIONES PARA LA GESTIÓN Y OPERACIÓN

La operatividad de la Especialidad en Diseño Editorial (EDE) 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 programa educativo opere de forma adecuada:

1. Realización de asambleas generales del estudiantado y académicos;
2. Reuniones de Comisión Académica Interna 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 Facultad de Diseño.

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.

14.1 Recursos humanos

El personal que labore e imparta docencia en la EDE debe corresponder a las tendencias académicas y profesionales de las diversas áreas de conocimiento que implica este programa educativo, así como tener una aproximación a la interculturalidad y la transdisciplina. Asimismo, deberá tener grados de posgrado, mínimamente de especialidad, y participar en al menos un curso de capacitación al año. Los recursos humanos con los que cuenta la EDE son PITC y PTP, es decir, por horas. A continuación se presenta una tabla con los PITC y PTP de la FD que participan en la EDE. (Ver tabla 8)

Tabla 8. Perfil del recurso humano de la EDE NA			
Perfil académico	Grado académico	Conocimientos aplicados a la EDE	Institución que otorgó el grado
PITC Dra. Lorena Noyola Piña	Doctora	Diseño gráfico, internet, hipertextualidad, programación, ciencias cognitivas	UAM, Doctora en Ciencias y Artes para el Diseño
PITC Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud	Doctora	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, ilustración, animación, cine	UAEM, Facultad de Diseño. Doctora en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Dr. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León Méndez	Doctor	Diseño gráfico, diseño editorial, pintura, dibujo, ilustración, fotografía	UAEM, Facultad de Diseño Doctorado en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad
PITC Dra. Lorena Sánchez Adaya	Doctora	Coordinación editorial, diseño editorial, gestión	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestra en Producción Editorial El Colegio de Morelos. Doctora en Ciencias Políticas y Sociales

Tabla 8. Perfil del recurso humano de la EDE Profesores invitados			
Perfil académico	Grado académico	Conocimientos aplicados a la EDE	Institución que otorgó el grado
PTP Dr. Antonio Makhlof 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 Mtra. Jael Araceli González Pérez	Maestra	Diseño gráfico, diseño editorial, infografía, gestión de marca y producto, divulgación científica	UAEM, Facultad de Humanidades. Maestra en Producción Editorial
PTP Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores	Maestra	Diseño, diseño gráfico, diseño editorial, infografía	UAEM, Facultad de Diseño. Maestra en Imagen, Arte, Cultura y Sociedad

Cabe establecer que el NA puede modificarse, con la integración de aquellos académicos que soliciten y sean aprobados por la Comisión Académica Interna de la EDE y la Dirección de la FD, demostrando previo reconocimiento de la calidad y pertinencia de su producción académica y profesional.

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

- a) Autoevaluación docente;
- b) Evaluación docente a partir de la opinión del estudiantado;
- c) Producción académica;
- d) Producción profesional.

El programa se encuentra adscrito a la FD de la UAEM, y está atendido por la Secretaría de Investigación y la Jefatura de Posgrado que son personal de la facultad, adicionalmente cuenta con dos Técnicos de Cómputo de Tiempo Completo, y además se cuenta con toda la estructura organizativa de la misma que apoya a la EDE en distintos procesos. El NA cuenta con el número necesario de PITC para sostenerlo según los indicadores de CONAHCYT, es decir cuatro PITC especialistas y cuatro PTP para la matrícula contemplada. El número de PTP aumenta dependiendo de los cursos ofertados y las necesidades de los mismos. El profesorado 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 del estudiantado.

Asimismo, en el MU (2022) 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 MU (2022).

Conocimientos sobre:

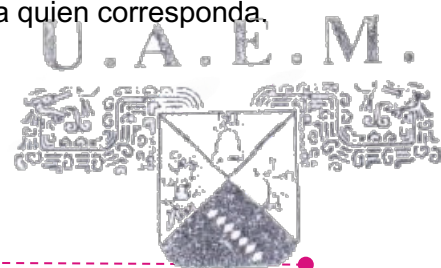
- La materia que imparte, está integrada a un currículo y a un contexto determinado;
- Las orientaciones pedagógicas;
- Cuándo y cómo utilizar actividades de investigación con el estudiantado;
- Utilización y el manejo adecuado de las nuevas tecnologías;
- La forma de planear las actividades de aprendizaje;
- Cómo coordinar el trabajo de su grupo;
- La manera de crear ambientes propicios para promover el aprendizaje;
- Los estilos de aprendizaje del estudiantado.

Las estrategias de motivación para que el estudiantado indague y tenga una participación activa en el grupo.

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

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 al estudiantado a desarrollar los conocimientos, habilidades y valores necesarios para aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos, y aprender a ser;
- Lograr un nuevo planteamiento de las relaciones educativas, en donde existe confianza en el estudiantado, compromiso, respeto y empatía;
- Trabajar y aprender en equipo;
- Detectar oportunamente problemas entre el estudiantado y canalizarlos a quien corresponda.



Actitudes de:

- Compromiso firme con la misión y visión de la universidad, así como con sus valores y principios;
- Dedicación en su trabajo para contribuir al logro de los objetivos institucionales;
- Responsabilidad de sus acciones y decisiones, reconociendo que sus actos tienen un impacto directo en el desempeño y la reputación de la universidad;
- Cumple con sus obligaciones y tareas de manera puntual y eficiente;
- Fomenta la colaboración y el trabajo en equipo;
- Promueve la creatividad y la búsqueda constante de nuevas soluciones y enfoques;
- Actúa de manera ética y profesional, respetando los valores y normas de la universidad.

14.2 Recursos financieros

Por lo que se refiere a los recursos financieros, se obtienen del Programa Operativo Anual (POA), para su implementación y operatividad. Además, con el programa reconocido por el SNP, desde el 2018 hasta el 2023 se garantiza la exclusividad para la formación de la calidad en el estudiantado aceptado ya que estos reciben una beca que les permiten dedicarse 100% al programa con el reconocimiento de calidad educativa.

La gestión de recursos financieros se realiza desde dos ámbitos: la FD, y la institución por medio de recursos extraordinarios. La FD genera recursos autogenerados que permiten dar 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,. Por otra parte, desde la FD se gestionan programas de apoyo financiero extraordinario como el Fondo de Aportaciones Múltiples (FAM) y los que convoca el CONAHCYT. 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 quienes estudian realicen prácticas profesionales y que se adentren a posibilidades laborales reales.

También, la gestión para la organización de coloquios y del posgrado, en donde el estudiantado muestra 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.

14.3 Infraestructura

La FD de la UAEM, en donde se alberga la Especialidad en Diseño Editorial actualmente se encuentra en un edificio, ubicado en el Campus Norte, el cual cuenta con 700 metros cuadrados de construcción, lo que se traduce en:

1. Siete aulas equipadas para atender un promedio de 30 estudiantes cada una con pantalla plana de 50 pulgadas.
2. Dos laboratorios de cómputo; uno con equipos iMac y otro con equipos con sistema operativo Windows y un taller especializado de maderas.
3. Una cabina de radio.
4. Red inalámbrica abierta y alámbrica para los equipos de la Facultad.
5. Espacios para llevar a cabo reuniones, presentaciones, así como espacios abiertos y áreas verdes.
6. Equipo básico que complementará las herramientas del estudiantado, y que incluye equipo de fotografía, video y multimedia.
7. Espacio para profesores para asesorías y trabajos colegiados.
8. Sanitarios diferenciados para el estudiantado y docentes.

Además, cuenta con:

- Cinco aulas móviles con capacidad de 30 personas, correspondientes a 125 metros cuadrados de construcción de las cuales cuatro de ellas están equipadas como taller de dibujo, de gráfica, de metales y de edición de videos, cada una cuenta con conexión inalámbrica de internet, con proyector y pantalla de proyección. El aula restante ha sido acondicionada como una sala de actos con capacidad para 50 personas.
- Cabina de radio (mezcladora profesional);
- Sala de docentes;

- Equipo de cómputo y tecnológico: 52 equipos funcionales con conexión a internet y Software de diseño especializado, modelado y animación, indispensables para satisfacer las necesidades académicas de la comunidad académica y estudiantil;
- Equipo y materiales de carpintería;
- Equipo para trabajo con metales (tornillo de banco y cortadoras)
- Dos pantallas de 50 pulgadas;
- Un multifuncional de alta capacidad;
- Cuatro no break;
- Materiales nuevos de iluminación, para fotografía;

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

Desde principios de 2019, la FD, con todos sus planes de estudios, está incorporada a ENCUADRE Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico <https://encuadre.org/>

Se cuenta con acceso a:

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

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. Un taller equipado para carpintería y metales.
5. Equipo fotográfico y para radio.
6. Un 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 personas cada una, destinando una en particular para la EDE, con pantalla de 50 pulgadas y conexión WiFi.
8. Un 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 estudiantado, y que incluye estudio de fotografía, video y multimedia.

Es por lo anterior, que la FD 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, así como cualquier otra actividad académica, la UAEM tiene un área especializada en la gestión y seguimiento de convenios para la movilidad estudiantil y docente. En específico la EDE, tiene un convenio activo con la UNAM en donde quienes estudian han realizado sus prácticas profesionales y su retribución social. Asimismo, los miembros del Cuerpo Académico Consolidado, *Investigación y Creación en Imagen Digital*, del NA han tenido colaboración académica con la UAM-X, de lo que se tienen publicaciones y seminarios concretados. Además, se tiene contacto con académicos de la Universidad Autónoma de Barcelona, España, y la Universidad Nacional de Costa Rica. En términos generales, cualquier convenio firmado por la UAEM, con otra IES, confiere a la EDE la posibilidad de intercambios y colaboraciones académicas adecuadas para su desarrollo.

Asimismo, a futuro se pueden establecer las siguientes estrategias:

- Concreción de proyectos que nos permitirán recaudar 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.

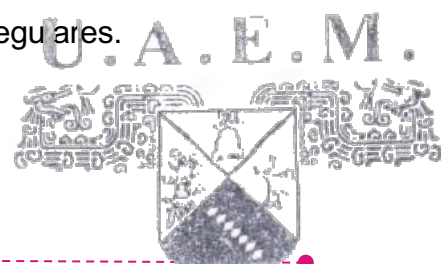
En cuanto a la planta académica se tiene la necesidad institucional de habilitarla al máximo grado académico existente a la fecha, a los PITC que se consideran dentro de los perfiles viables para impartir docencia en este Posgrado.

Asimismo, la planta docente del posgrado debe mantenerse activa ya sea a través de actividades planteadas en el seno de su Cuerpo Académico (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 en una constante evaluación docente por parte del estudiantado 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.

En general las estrategias de desarrollo para la EDE están basadas en los de FD 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 FD 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 FD implementará medidas adecuadas en colaboración con la Comisión Académica Interna para asegurar la continuación de la formación del estudiantado y trabajos académicos del profesorado.

La administración de la FD se responsabilizará del seguimiento académico de la implementación y desarrollo del plan de estudios de la EDE. También los académicos y el personal de confianza mantendrán permanentemente procesos de interacción con el estudiantado para conocer aquellas circunstancias que pudieran generar situaciones académicas irregulares.



15. SISTEMA DE EVALUACIÓN CURRICULAR

La EDE estará sometida a una constante evaluación en la que participará el estudiantado (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, de la FD, 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 de la FD es la autoridad colegiada que está a cargo de la revisión, en su caso aprobación o de sugerir modificaciones. Cada ciclo escolar la CEC deberá realizar un informe en el que dé cuenta de los hallazgos encontrados, de tal forma que permitan saber si es necesario realizar modificación o reestructuración del plan de estudios.

La evaluación deberá servir también para conocer la correspondencia entre la operación, aplicación y cumplimiento de los propósitos del plan de estudios y de las unidades de

aprendizaje, conocer el progreso del estudiantado, obtener información que apoye a la planta docente 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 del profesorado, quienes tienen la responsabilidad de reflejar la actualidad de su quehacer dentro del aprendizaje del estudiantado. De esta manera, se previene la fosilización del plan de estudios, al mismo tiempo que se prevé que quienes egresan representen siempre una opción viable e innovadora para el mercado laboral.

Por otra parte, el plan de estudios 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 programa educativo debe cumplir con los requerimientos necesarios para la evaluación del SNP, mediante el cual se verifica su calidad.

Finalmente, los casos no previstos los podrá resolver la dirección de la FD y/o el Consejo Interno de Posgrado siempre apegándose a la legislación vigente en la UAEM.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Amorós Pons, A., & Fontán Maquiera, M. O. (s.f.). Soportes y formatos en la nueva producción audiovisual. Evolución, Características, Tendencias. Asociación española de investigación de la comunicación. Recuperado de <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/210.pdf>
2. Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024.
3. Plan Estatal de Desarrollo 2019-2024.
4. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. (2010). Propuesta del MU (2022), aprobada por Comisión Especial del Consejo Universitario. Cuernavaca, Morelos.
5. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. (s.f.). Órgano Informativo Universitario "Adolfo Menéndez Samará", 59(20), 60 y 51. Cuernavaca, Morelos.
6. Universidad Autónoma del Estado de Morelos. (2018). Plan Institucional de Desarrollo Educativo 2018-2023.

Listado de citas:

1. Anuario de Educación Superior de Licenciatura 2014-2015, ANUIES. Recuperado de <http://anuies.mx>. Consultado el 23 de septiembre de 2020.
2. Consulta digital del Plan Nacional de Desarrollo 2019-2024.
3. Del Val Blanco, José. Proyecto Docente. México Nación Multicultural, Evangelina Mendizábal, coordinadora Proyecto Docente "México Nación Multicultural" Semestre 2014-2, UNAM, pág. 3, pp. 37.
4. Encuesta Nacional de hábitos, prácticas y consumo culturales, Morelos, CONACULTA. Recuperado de http://www.cobaculta.gob.mx/encuesta_nacional/#.VgQt_6J1M5k. Consultado el 23 de septiembre de 2020.

5. Fuente: ENLE (2015), Encuesta Nacional de Lectura y Redacción, Gobierno Federal. Recuperado de https://oibc.oei.es/uploads/attachments/234/encuesta_nacional_lectura_mexico.pdf. Consultada el 31 de agosto de 2023.
6. Fuente: INEGI (2010), Censo de población y vivienda 2010, Gobierno Federal. Recuperado de <http://www.inegi.org.mx/sistemas/mexicocifras/default.aspx>. Consultado el 23 de septiembre de 2020.
7. Fuente: INEGI presenta los resultados de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo Nueva Edición (ENOEN). Recuperado de https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2022/enoent/enoe_ie2022_05_Mor.pdf.
8. Fuente: OCDE (2023), Organización de Cooperación y Desarrollo Económico. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/803836/Mexico_en_la_OCDE_Boletin_No_6.pdf.
9. Fuente: PSE 2020-2024. Recuperado de https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/562380/Programa_Sectorial_de_Educacion_2020-2024.pdf.
10. INEGI (2010), Censo General de Población y Vivienda, Gobierno Federal.
11. Mariana Eguaras, Consultoría Editorial el 9 Ene, 2018. Recuperado el 2 de septiembre de 2020, de <https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>.
12. Fuente PED (2019-2024), Plan Estatal de Desarrollo. Recuperado de http://marcojuridico.morelos.gob.mx/archivos/reglamentos_estatales/pdf/PED2019-2024.pdf.
13. Fuente PIDE (2018-2023), Plan Institucional de Desarrollo. Recuperado de http://pide.uaem.mx/assets/PIDE_2018-2023.pdf.

ANEXO UNIDADES DE APRENDIZAJE

HISTORIA DEL DISEÑO EDITORIAL SOCIAL E INCLUSIVO

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Historial del Diseño Editorial Social e inclusivo				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Básico			
				Semestre: Primero			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 12 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de revisión y actualización: 12 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
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 estudiantado a consolidar una visión de la historia del Diseño Editorial social e inclusivo 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 Editorial.

PROPÓSITOS

Se realizará un mapeo histórico de la producción del Diseño Editorial social e inclusivo, desde la elaboración utilitaria artesanal impresa hasta aquella dirigida a transmitirse dentro de los medios de comunicación contemporáneos digitales.

El alumnado 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 social e inclusivo lo que permite generar nuevos recursos y procesos creativos.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

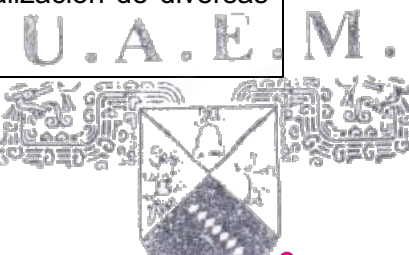
Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Cuidado de sí
Desarrolla piezas editoriales para generar responsabilidad, conciencia social, ambiental e intercultural con estrategias que valoran las necesidades físicas, psicológicas, sociales y financieras, mediante un comportamiento respetuoso, compromiso ético consigo mismo y con la sociedad.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional
Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.
- Apertura a la experiencia



Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- Relación con otros/as

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- Búsqueda, valoración y gestión de información

Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- Comunicación y colaboración en línea

Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.

- Creación de contenidos digitales

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- Resolución de problemas técnicos

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- Integridad personal

Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.

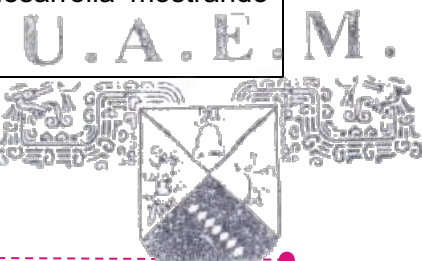
- Comunicación en un segundo idioma

Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.

- Interculturalidad

Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- Responsabilidad social y ciudadana



Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucren la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

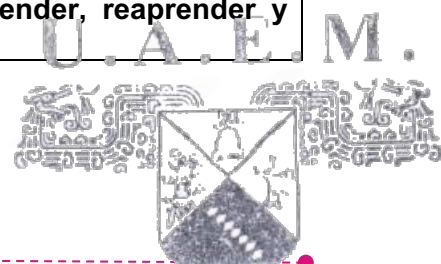
Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)



- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño Editorial social e inclusivo
Orígenes del diseño editorial	<ul style="list-style-type: none"> • La función social e inclusiva del diseño editorial. • Antecedentes históricos del diseño editorial. • Evolución de la impresión y la industria editorial.
Diseño editorial y sociedad	<ul style="list-style-type: none"> • Interacciones entre el diseño editorial y la sociedad. • Influencia en la opinión pública, la cultura y la política
Diseño inclusivo	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la inclusión en el diseño editorial. • Prácticas y estrategias que permiten crear diseños accesibles y que representen a diversas comunidades
Diseño editorial y tecnología	<ul style="list-style-type: none"> • Diseño editorial en la era tecnológica y digital. • El diseño para plataformas digitales. • La tipografía en pantalla. • Experiencia del usuario en publicaciones digitales.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	<input type="checkbox"/>	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	X
Trabajo colaborativo	<input type="checkbox"/>	Seminarios	X
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	X
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	<input type="checkbox"/>	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	X	Reporte de lectura	X
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión oral	X
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	X	Experimentación (prácticas)	<input type="checkbox"/>

Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	X	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	X
Estudio de Casos	X	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input type="checkbox"/>
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	<input type="checkbox"/>	Métodos de proyectos	X
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	<input type="checkbox"/>
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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 la Historia del Diseño Editorial social e inclusivo, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:
 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

Complementarias:

Ilin. M. (1945). *Historia del libro*. Ediciones Quinto Sol, S.A. México

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.

Meggs, P. B., & Purvis, A. W. (2009). *Historia del diseño gráfico*. Barcelona: RM.

Web: -----

Otros: -----

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL
Y ANÁLISIS DE LA IMAGEN EN PRODUCTOS EDITORIALES

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Fundamentos del diseño editorial y análisis de la imagen en productos editoriales				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Básico			
				Semestre: Primero			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 14 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud				Fecha de revisión y actualización: 14 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este curso-taller otorga los conocimientos fundamentales de Diseño Editorial impreso y digital para que el estudiantado 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 el estudiantado identifiquen y conozcan los diferentes procesos de la producción y diseño editorial.
Que diseñen y elaboren tres productos editoriales: revista, periódico y libro.
Que el estudiantado comprenda factores semánticos, sintácticos y pragmáticos que determinan la coherencia formal, funcional y estética de la imagen.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>



- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

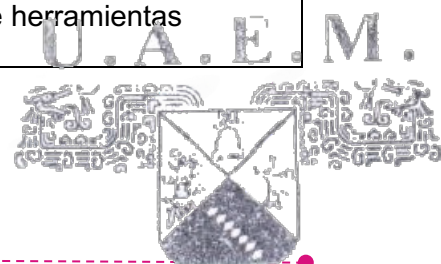
- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- Búsqueda, valoración y gestión de información
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.



- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

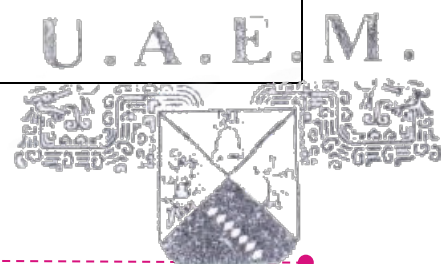
- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • Definición de Diseño. • Funciones del Diseño. • Análisis de la imagen.
Fundamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a la producción editorial. • Fases, procesos y flujos de trabajo. • Análisis de la imagen.
Soportes	<ul style="list-style-type: none"> • Materiales. • Peso (gramaje). • Aprovechamiento y formatos. • Interiores y forros. • Análisis de la imagen.
Formación y maquetación	<ul style="list-style-type: none"> • Partes de un libro o revista. • Compaginación y maquetación. • Doblés y encuadernación.



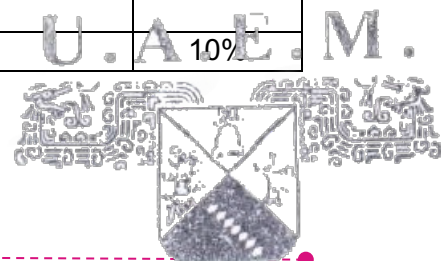
	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis de la imagen.
Diseño y composición	<ul style="list-style-type: none"> • Composición. • Movimiento y equilibrio. • Textura. • Análisis de la imagen.
Diseño base	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia del diseño. • Réticula y formato. • Creación de páginas maestras: Titulares, pie de imagen, cuerpo del texto e imágenes. • Análisis de la imagen.
Color Medio tono y duo tono	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos y psicología del color. • Modelo de color RGB y CMYK. • Escala tonal. • Aprovechamiento de alto contraste, medio tono y duo tono en publicaciones. • Análisis de la imagen.
Tipografía	<ul style="list-style-type: none"> • Familias y fuentes. • Alineación y tamaño de textos. • Tracking y kerning. • Uso pertinente tipográfico según el diseño y los lectores. • Análisis de la imagen.
Gráficos	<ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje de la imagen. • Ilustración. • Fotografía. • Infografía (tablas, gráficas, etcétera). • Análisis de la imagen.
Preprensa Impresión Revisión y corrección de productos finales	<ul style="list-style-type: none"> • Digitalización. • Resolución. • Características de salida. • Costos. • Sistemas de impresión. • Supervisión de impresión. • Análisis de la imagen.
El texto y su comportamiento Texto en la pantalla Organización y jerarquía	<ul style="list-style-type: none"> • Medición de los tipos. • Clasificación de los textos. • Forma y color de los textos. • Tipografía responsive. • Caracteres especiales. • Composición tipográfica. • Interlineado e interletrado. • Componentes de la página de texto. • Análisis de la imagen.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%



Participación en clase	30%
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, diagramación, maquetación y tipográfica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

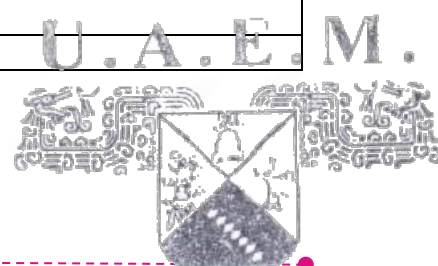
- DE BUEN UNNA, J. *Manual de diseño editorial*. Ed. Santillana.
 DONDIS, D.A. *Sintaxis de la imagen*. Ed. Gustavo Gili.
 GILLAM, R. *Fundamentos del diseño*. Ed. Limusa, México.
 IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. *Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México.
 MARCH, M. *Tipografía creativa*. Ed. Gustavo Gili.
 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.
 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, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
 Pohlen, J. (2011). *Fuente de letras: (sobre tipos de letra)*. Köln: Taschen.

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.
- 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: www.fotonostra.com/grafico/disenio.html

Otros: -----



PRESUPUESTOS, IMPRESIÓN Y ACABADOS Y DERECHOS DE AUTOR

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Presupuestos, impresión y acabados y derechos de autor				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Básico			
				Semestre: Primero			
Elaborado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: 12 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de revisión y actualización: 12 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
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 del estudiantado 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 básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto. <p>c. Aprendizaje estratégico</p>



- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

d. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

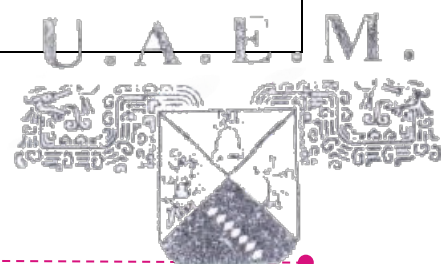
Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as



Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Seguridad en la red**
Aplica medidas de seguridad y de protección al utilizar las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación), para proteger el acceso, el uso y la integridad personal en la red comprendiendo los riesgos y amenazas de los entornos en línea, a través del reconocimiento, análisis de las tecnologías digitales y su uso.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.
- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una

perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:



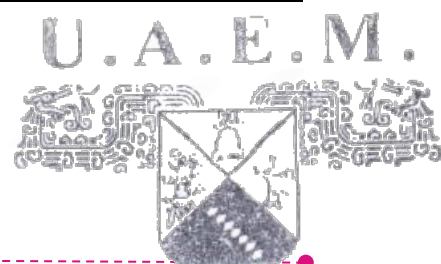
- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Presupuestos	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de la planificación económica en un proyecto editorial. • Elementos a considerar al elaborar un presupuesto para un proyecto editorial. • Métodos de estimación y cálculo de costos. • Optimización de recursos y control de gastos. • Análisis de rentabilidad y viabilidad económica.
Impresión y acabados	<ul style="list-style-type: none"> • Procesos y tecnologías de impresión utilizadas en la industria editorial. • Tipos de papel y su influencia en la calidad del producto final. • Acabados y técnicas de encuadernación. • Control de calidad en el proceso de impresión. • Innovaciones y tendencias en impresión y acabados.
Derechos de autor	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto y fundamentos de los derechos de autor. • Protección legal de obras literarias y artísticas. • Registro y gestión de derechos de autor. • Uso de materiales protegidos y licencias de uso. • Responsabilidad legal y consecuencias por infracción de derechos de autor.
Generación de contratos	<ul style="list-style-type: none"> • Importancia de los contratos en el ámbito editorial. • Elementos y cláusulas fundamentales en un contrato de diseño editorial. • Contratos con clientes y proveedores: condiciones, plazos y responsabilidades. • Resolución de conflictos y mecanismos de solución de controversias.



ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	<input type="checkbox"/>
Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	<input type="checkbox"/>	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	<input type="checkbox"/>	Reporte de lectura	X
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión 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	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	X	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	X
Estudio de Casos	X	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input type="checkbox"/>
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	<input type="checkbox"/>	Métodos de proyectos	X
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	<input type="checkbox"/>
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	X	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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, impresión y acabados y derechos de autor, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

Cuevas, Sergio, Peypoch, Joan y Salinas, Daniel. *Cómo y cuánto cobrar: 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.

Complementarias:

Solorio Pérez Oscar Javier y colabs. *Derechos de Autor para Universitarios*, Universidad de Colima, 1a edición, México, 2007.

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.

<https://www.indautor.gob.mx/normas-y-jurisprudencia.php>

Otros: -----

COMPOSICIÓN, DIAGRAMACIÓN, MAQUETACIÓN Y TIPOGRAFÍA

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Composición, diagramación, maquetación y tipografía				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Básico			
				Semestre: Primero			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 20 sept 2023			
Actualizado por: Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud				Fecha de revisión y actualización: 20 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este curso-taller otorga los conocimientos avanzados 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 el estudiantado identifique y conozca las diferentes leyes compositivas para aplicarlas en proyectos de diseño editorial.

Proporcionar las herramientas al estudiantado, para crear y aplicar elementos dentro de la comunicación visual, así como para desarrollar habilidades inherentes al diseño editorial como el manejo de composición, maquetación, diagramación y tipografía, cuidando que los productos sean claros y legibles, en busca de una comunicación exitosa.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas	
a.	<p>Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
b.	<p>Comunicación oral y escrita</p>



- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción

d. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

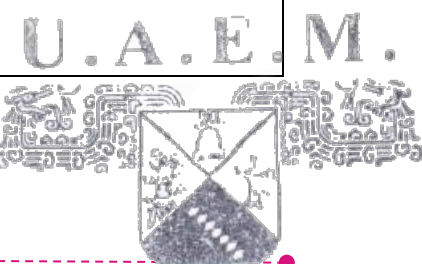
- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- Búsqueda, valoración y gestión de información



Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- **Comunicación y colaboración en línea**

Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.

- **Creación de contenidos digitales**

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- **Resolución de problemas técnicos**

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Responsabilidad social y ciudadana**

Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Emprendimiento**

Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

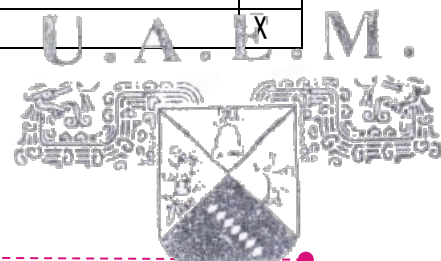
CONTENIDOS

Bloques	Temas
1. Introducción a la composición visual	1.1 ¿Qué es la composición visual?
2. Elementos conceptuales y visuales de la composición gráfica	2.1 Elementos conceptuales. 2.2 Elementos visuales. 2.3 Elementos de relación. 2.4 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
3. Factores que inciden en la composición	3.1 Equilibrio, Traslación, Rotación, Reflexión, Dilatación, Gravedad, Contraste, Tensión, Ritmo. 3.2 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.

4. Elementos que integran una composición de página	4.1 Texto. 4.2 Imágenes. 4.3 Espacios en blanco. 4.4 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
5. La composición áurea	5.1 Proporción áurea. 5.2 Uso de la proporción áurea. 5.3 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
6. La regla de tercios	6.1 La regla de tercios. 6.2 Uso de la regla de tercios. 6.3 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
7. Ley de la balanza y compensación de masas	7.1 La ley de balanza. 7.2 Uso de la ley de balanza. 7.3 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
8. Equilibrio	8.1 Equilibrio axial, radial y oculto. 8.2 Uso del equilibrio axial, radial y oculto. 8.3 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
9. Yuxtaposiciones o Contraste	9.1 Técnicas de comunicación visual (Dondis): Simetría/Asimetría; Regularidad/Irregularidad; Simplicidad/Complejidad; entre otras. 9.2 Uso de las técnicas de comunicación visual. 9.3 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.
10. Tipografía	10.1 Conocimientos tipográficos básicos. 10.2 El texto y su comportamiento. 10.3 Organización y jerarquía. 10.4 Organización por columnas. 10.5 Ortografía. 10.6 Aplicación en producto de Diseño Editorial (Impreso o digital), diagramación y maquetación.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	X
Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	X



Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	X	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	X	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	X	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	<input type="checkbox"/>	Experimentación (prácticas)	X
Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	<input type="checkbox"/>
Estudio de Casos	<input type="checkbox"/>	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	X
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	X
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	<input type="checkbox"/>	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	<input type="checkbox"/>
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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, diagramación, maquetación y tipográfica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

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.

IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. *Diseño y Artes Visuales. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México.

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.

KANE, J. *Manual de tipografía*. Barcelona: Gustavo Gili.

PONS, J. Y BULLICH, I. *Tipografía*. Universitat Oberta de Catalunya, España.

LUPTON, E. *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Complementarias: -----

Web: www.fotonostra.com/grafico/disenio.html

Elementos conceptuales y visuales de la Composición Gráfica. Recuperado de:

<https://rosaelemil.com/elementos-conceptuales-de-la-composicion-grafica/>

Composición Visual y Diseño Editorial. Recuperado de:

<https://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/modulo-composicion-2014.pdf>

Otros: -----

DISEÑO EDITORIAL PARA MÚLTIPLES MEDIOS Y NARRATIVA VISUAL

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial para múltiples medios y narrativa visual				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Básico			
				Semestre: Primero			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 14 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Laura Silvia Iñigo Dehud				Fecha de revisión y actualización: 14 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

Este curso-taller otorga los conocimientos avanzados de Diseño Editorial impreso y digital, para que el estudiantado 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 el estudiantado identifiquen y conozcan los diferentes procesos de la producción y diseño editorial.
 Que diseñen y elaboren tres productos editoriales: libro, revista y periódico.
 Que tengan seguimiento y avance de su proyecto de Diseño Editorial para su titulación.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas	
a.	<p>Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
b.	<p>Comunicación oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none"> Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.



c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones

de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

a. c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.



- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

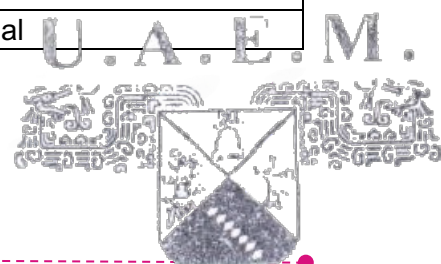
- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

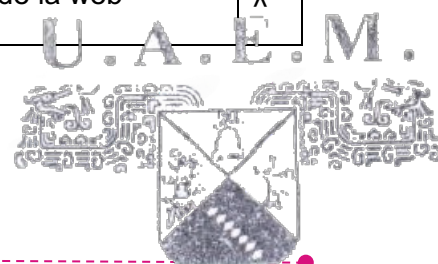
Bloques	Temas
1. Introducción	Género de diseño editorial y narrativa visual.
2. Diseño de Libros impresos y digitales	2.1 Componentes visuales
	2.2 Espacio y composición
	2.3 Color
	2.4 Movimiento y ritmo
	2.5 Estructura narrativa y visual



3. Diseño de Revistas impresas y digitales	3.1 Componentes visuales
	3.2 Espacio y composición
	3.3 Color
	3.4 Movimiento y ritmo
	3.5 Estructura narrativa y visual
4. Diseño de Periódicos impresas y digitales	4.1 Componentes visuales
	4.2 Espacio y composición
	4.3 Color
	4.4 Movimiento y ritmo
	4.5 Estructura narrativa y visual

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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



Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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 múltiples medios, y narrativa visual a nivel posgrado.
--

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas: DE BUEN UNNA, J. <i>Manual de diseño editorial</i> . Ed. Santillana. DONDIS, D.A. <i>Sintaxis de la imagen</i> . Ed. Gustavo Gili. GILLAM, R. <i>Fundamentos del diseño</i> , Ed. Limusa, México. IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. <i>Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos</i> . UAEM, México. MARCH, M. <i>Tipografía creativa</i> . Ed. Gustavo Gili. MADRIZ, A. <i>Educación artística. Concepto básico sobre artes visuales</i> . Ed. Madriz y Llamosas, Caracas, Venezuela. MUNARI, B. <i>Diseño y comunicación visual</i> , Ed. Gustavo Gili, Barcelona, España, 1975. SWANN, A. <i>Diseño y marketing</i> . Ed. Gustavo Gili. SWANN, A. <i>El color en el diseño gráfico. Principios y uso efectivo del color</i> . Ed. Gustavo Gili.
Complementarias: -----
Web: -----
Otros: -----

COMPOSICIÓN DEL PLANO E INFOGRAFÍA

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Composición del plano e infografía				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: 19 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de revisión y actualización: 19 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

El estudiantado aprenderá a desarrollar y potencializar sus habilidades y competencias en la producción de visualizaciones de la realidad mediante el lenguaje de la comunicación visual 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 gráfica.

PROPÓSITOS

Quienes estudian aprenderán a Aprender sobre los alcances y posibilidades de la interacción entre la información y los procesos de comunicación visual.
Quienes estudian sabrán aplicar criterios de selección y composición en ejercicios de infografías que le permitan realizar piezas de diseño (en el área editorial, de ilustración y animación, entre otros) para expresar y transmitir información, datos y conceptos, a partir de identificar los principios de la información, jerarquía y orden.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>



- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

d. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

e. Razonamiento científico

- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias genéricas

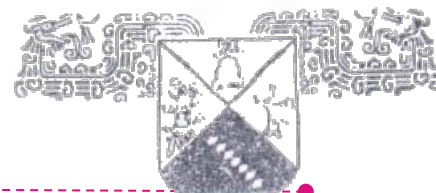
a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Cuidado de sí
Desarrolla piezas editoriales para generar responsabilidad, conciencia social, ambiental e intercultural con estrategias que valoran las necesidades físicas, psicológicas, sociales y financieras, mediante un comportamiento respetuoso, compromiso ético consigo mismo y con la sociedad.
- Orientación al logro

U.A.E.M.



Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.

- **Gestión emocional**

Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.

- **Apertura a la experiencia**

Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- **Relación con otros/as**

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**

Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- **Creación de contenidos digitales**

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- **Resolución de problemas técnicos**

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Integridad personal**

Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.

- **Interculturalidad**

Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y

profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

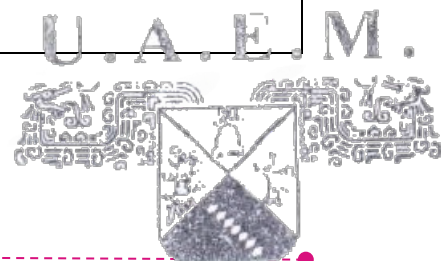
- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

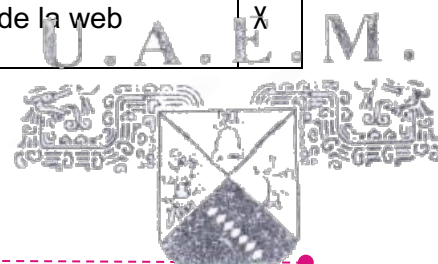
Bloques	Temas
El mundo visible y el mundo visualizado.	<ul style="list-style-type: none"> • Lo visible, lo virtual y el mundo visualizado.
Terminología y conceptos básicos	<ul style="list-style-type: none"> • Terminología: diagrama, esquema, gráfico, infograma, infografía, esquemática, ilustración de datos. • Comunicación visual, virtual y programable. • Datos, información y conocimiento. • Información cuantitativa y cualitativa. • Elementos compositivos (repaso): color, tipografía, líneas, plano, textura tamaño, valor y espacio.
Infografía y comunicación	<ul style="list-style-type: none"> • Objetivos del diagrama y la espera del destinatario. • Representación, abstracción e índices de iconicidad. • Visualización tecnocientífica. • Tipos de composición en planos .bidimensionales. • Formatos.
Diseño de información	<ul style="list-style-type: none"> • Áreas del diseño de información. • Objetos de infografía: anexos y conexos. • Objetos de mayor escala. • Reglas de composición. • Distintos tipos de proporciones
Elementos de la infografía	<ul style="list-style-type: none"> • Códigos comprensibles y compartidos. • Proporción y escala.



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

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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



Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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 Composición del plano e Infografía, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<p>Básicas: Cairo, Alberto. <i>El arte funcional: Infografía y visualización de la información</i>. Ed. Almut, Madrid, 2011. Cairo, Alberto. <i>Infografía 2.0: Visualización interactiva de la información de prensa</i>. Ed. Almut, Madrid, 2011. Coates, Kathryn. <i>Introducción al diseño de información</i>. Ed. Párramon, Barcelona, 2014. Costa, Joan. <i>La esquemática. Visualizar la información</i>. Ed. Paidós, Barcelona, 1998. Meirelles, Isabel, and Marta Armada Antolín. <i>La información en el diseño: introducción a las historias, las teorías y las mejores prácticas para la visualización eficaz de información</i>. Badalona, España: Parramón Arts & Design, 2014. Print. Wang, Kai. <i>Presentaciones de infografías y datos</i>. Barcelona: Parramon, 2015. Print.</p>
<p>Complementarias: Mijksenaar, Paul. <i>Una Introducción al diseño de información</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1998. Willburn, Peter y Burke, Michael. <i>Infográfica. Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1998.</p>
<p>Web: https://infografistas.blogspot.com/</p>
<p>Otros: -----</p>

DIRECCIÓN DE ARTE EDITORIAL

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			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 12 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de revisión y actualización: 12 sept. 2023			
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	Obligatoria	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

El estudiantado comprenderá que el Director de arte editorial es “una persona con responsabilidades de liderazgo que administra y regula pasos, procesos y personas”.
La dirección de arte editorial 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

El estudiantado comprenda cuáles son las actividades que desarrolla un Director de arte editorial para dirigir a un grupo de diseñadores y un proyecto, el cual debe tener conocimientos sociales, políticos y culturales globales, para generar proyectos editoriales que impacten en la sociedad.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones.

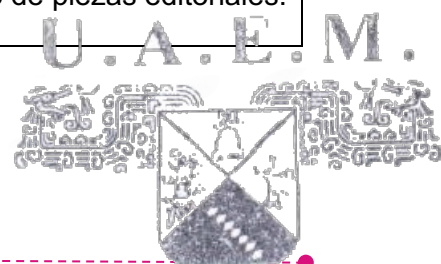
de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.
- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**



Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de

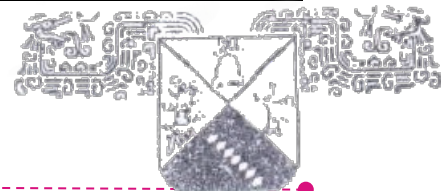
problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
De diseñador a Director de arte editorial	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Quién es un Director de Arte? • Conocimientos que debe tener un Director de arte editorial. • Responsabilidades del Director de arte editorial.
Comunicación y contexto: el propósito de la Dirección de arte editorial	<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo del Director de Arte. • Diferencia entre Director de Arte y Diseñador. Equipo de trabajo.
Construcción del mensaje	<ul style="list-style-type: none"> • Cultura y contexto. • Comunicación visual. • Lenguaje visual. • Diseño visual. • Estética y estilo. • Creatividad original.
Tipografía que emociona	<ul style="list-style-type: none"> • Composición tipográfica.
Dirección de arte editorial en la fotografía	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de fotografía • Elección óptima de fotógrafos/fotografías • Presupuestos y gestión fotográfica
Dirección de arte editorial en la Ilustración e infografía	<ul style="list-style-type: none"> • Conceptos básicos de ilustración e infografía • Elección óptima de ilustraciones e infografías • Presupuestos y gestión de ilustraciones e infografías
Gestión de proyectos en la Dirección de arte editorial	<ul style="list-style-type: none"> • Compromisos y responsabilidades • Coordinación de equipo editorial • Elaboración de presupuestos

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)		
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia <input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos <input checked="" type="checkbox"/>



Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	X
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	X	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	X	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	X	Experimentación (prácticas)	X
Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	X
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	X
Estudio de Casos	X	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	X
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input type="checkbox"/>
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	<input type="checkbox"/>
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	<input type="checkbox"/>	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
Puntualidad en la entrega de proyectos	60%
Total	100%
Nota: para tener derecho a calificación ordinaria requieren el 80% de asistencia.	

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Dirección de arte editorial, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

- 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.

Complementarias: -----

Web:

- <https://snd.org/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Pn8uypYOkH4>
- <https://proyectoidis.org/los-usos-de-las-imagenes/>
- <https://www.enfoquegaussiano.com/mejores-revistas-diseno-editorial-mundo/>
- <https://buttonpublish.com/es/blog/5-webs-diseno-editorial-inspirar/>
- https://www.canva.com/es_mx/aprende/disenos-editoriales-increibles/

Otros: -----

DISEÑO EDITORIAL Y APRENDIZAJE

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: (Optativa) Diseño editorial y aprendizaje				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 15 sept. 2023			
Actualizado por: Mtra. Cindy patricia Acuña Albores				Fecha de revisión y actualización: 15 sept. 2023			
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	Optativa	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

En esta unidad de aprendizaje se abordarán conceptos base y clave de las teorías psicopedagógicas, de las ciencias cognitivas para el entendimiento del diseño editorial como factor mediador y detonador de la generación del conocimiento y del cambio social.

PROPÓSITOS

Quien estudia adquirirá las herramientas que le permitan generar soluciones de diseño editorial que potencien el aprendizaje. Asimismo, será capaz de generar diseños editoriales a través del uso de herramientas manuales y digitales que permitan la eficiencia y eficacia del mismo.

Con base en una postura teórico-crítica y ética, quien estudia adquirirá competencias y conocimientos profesionales para la práctica del diseño editorial que le permitan comprender las necesidades de la sociedad.

Desarrollará 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.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

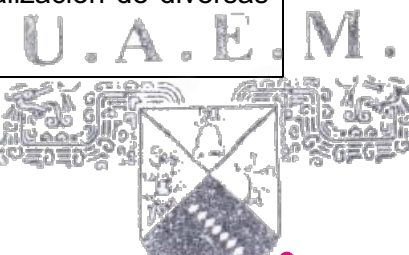
Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Cuidado de sí
Desarrolla piezas editoriales para generar responsabilidad, conciencia social, ambiental e intercultural con estrategias que valoran las necesidades físicas, psicológicas, sociales y financieras, mediante un comportamiento respetuoso, compromiso ético consigo mismo y con la sociedad.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional
Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.
- Apertura a la experiencia



Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- Relación con otros/as

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- Búsqueda, valoración y gestión de información

Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- Comunicación y colaboración en línea

Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.

- Creación de contenidos digitales

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- Resolución de problemas técnicos

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- Integridad personal

Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.

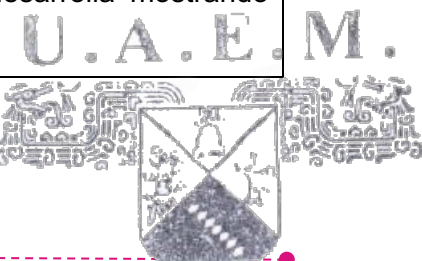
- Comunicación en un segundo idioma

Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.

- Interculturalidad

Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- Responsabilidad social y ciudadana



Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

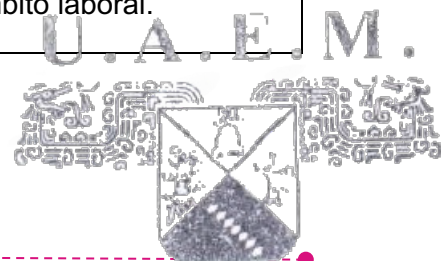
- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.



Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
<p>Introducción</p> <ul style="list-style-type: none"> • La educación y el aprendizaje • Proceso de aprendizaje • La Gestalt 	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento de proyectos
<p>Percepción y comunicación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los sentidos: la vista, la audición y el tacto • Procesos de atención, sensación y percepción • Relación entre percepción visual, diseño y ergonomía 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de Libros, Revistas, Periódicos • Páginas Web.
<p>Diseño y emociones</p> <ul style="list-style-type: none"> • El usuario del diseño y las emociones • Diseño emocional vinculado al aprendizaje • Diseño editorial infantil • Diseño editorial juvenil • Diseño editorial para adultos mayores • Diseño editorial e inclusión 	<ul style="list-style-type: none"> • Computadora • Presentación • Exploración de Libros, Revistas, Periódicos • Páginas Web.
<p>Diseño multisensorial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elementos que intervienen al diseñar un recurso didáctico editorial • Lineamientos de diseño editorial del recurso didáctico multisensorial 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de Libros, Revistas, Periódicos • Páginas Web.
<p>Elementos del diseño editorial orientados al aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Retícula • Tipografía • Cromática • Composición 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de Libros, Revistas, Periódicos • Páginas Web.
<p>Productos editoriales como potenciadores del aprendizaje</p> <ul style="list-style-type: none"> • Periódico • Libro • Revista • Medios digitales y alternativos 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de Libros, Revistas, Periódicos • Páginas Web.

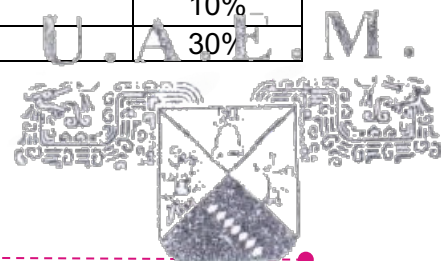


ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%



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 y aprendizaje, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

- Arheim, R. (1986) *El pensamiento visual*: Paidós.
- Bedoya, D. (2018). *Emociones y diseño. Sensaciones, percepciones y deseos*: Editorial Designio.
- Gavin, A., Aono-Billson, N. (2011). *Enfoque y lenguaje*: Parramón Diseño.
- Blanco, M. (1996) *Psicofísica*: Editorial Universitas, S. A.
- Noyola L. (2014) *Diseño e imagen digital de interfaz*: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Chomsky, N. (2001). *Lenguaje, sociedad y cognición*: Editorial Trillas.
- Gardner, H. (2015). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*: Paidós editorial.
- Norman, D. (2005) *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*: Paidós Transiciones.
- Pasantes, H. (1997). *De neuronas, emociones y motivaciones*, Col. La ciencia para todos, núm. 158: Fondo de Cultura Económica. Pp. 9-37
- Pérez Cortés, F. (1998). *Ciencias y Artes para el Diseño*: Universidad Autónoma Metropolitana, Plantel Xochimilco.
- Pérez Cortés, F. (2003). *Lo material y lo inmaterial en el arte-diseño contemporáneo. Materiales, objetos y lenguajes virtuales*: Universidad Autónoma Metropolitana, Plantel Xochimilco.
- Pozo, J. (1993), *Teorías cognitivas de aprendizaje*, Facultad de psicología, Universidad Autónoma de Madrid: Ediciones Morata, S. L.
- Rodríguez, L., Bedoya, D., Morales, N., López, E., Martínez, G., Gamboa, F. (2014). *Diseño centrado en el usuario. Métodos e interacciones*: Editorial Designio.

Complementarias:

- Allanwood, G., Beare, P. (2019). *Diseño de experiencias de usuario. Introducción práctica*: Parramón editorial.
- Gorodischer, H., Scaglione, J. (2020) *Legibilidad y tipografía. La composición de los textos*: Editorial Campgráfic.
- Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*: Art Blume.
- León, L. R. (2009). *Percepción visual 1. Elementos teóricos para el diseño*: Universidad de Guadalajara.
- Lupton, E. (2019). *El diseño como storytelling*: Editorial Gustavo Gilli.
- Weinschenk, S. (2021). *Diseño Inteligente. Las 100 cosas que todo diseñador necesita saber sobre las personas*: Anaya Multimedia.

Web:

- Gràffica, & Gràffica. (2015). *Daniel Weil: «Diseñar es una experiencia sensorial y racional»*.
 Gràffica. <https://graffica.info/daniel-weil-disenar-experiencia/>

Lee, J. (s. f.). *Design for all 5 senses [Video]*. TED Talks.
https://www.ted.com/talks/jinsop_lee_design_for_all_5_senses Happy Learning Español. (2017, 19 diciembre). EL CEREBRO | Vídeos educativos para niños [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=YeHAXnApHQw>
Pantone. (s. f.). *Pantone Connect*. Recuperado 13 de septiembre de 2023, de
<https://www.pantone.com/pantone-connect>
Technology Networks. (2022, September 13). *The Eye's Connections to the Brainstem Revealed for the First Time*. Neuroscience From Technology Networks.
<https://www.technologynetworks.com/neuroscience/news/the-eyes-connections-to-the-brainstem-revealed-for-the-first-time-365614>

Otros: -----

PRESENTACIÓN DE AVANCE DEL PROYECTO TERMINAL 50%

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			
Elaborado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de elaboración: 20 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Lorena Noyola Piña				Fecha de revisión y actualización: 20 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
N/A	1	3	4	5	Obligatoria	Posgrado	Presencial
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 estudiantado prepara su exposición de avances del proyecto terminal 50%, desde los puntos más básicos, hasta sus últimos detalles. 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 quienes estudian adquirirán las competencias necesarias para integrar los conocimientos logrados durante la EDE con su proceso personal, y para la realización de tres proyectos editoriales, así como de su defensa en la exposición final de los prototipos editoriales.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas	
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none">• Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.	
<p>b. Comunicación oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.	
<p>c. Aprendizaje estratégico</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.• Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.	
<p>d. Razonamiento lógico-matemático</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.	
<p>e. Razonamiento científico</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.	
Competencias genéricas	
<p>a. Cognitivas-metacognitivas</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.• Pensamiento crítico Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.	

- **Creatividad**
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- **Trabajo colaborativo**
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- **Cuidado de sí**
Desarrolla piezas editoriales para generar responsabilidad, conciencia social, ambiental e intercultural con estrategias que valoran las necesidades físicas, psicológicas, sociales y financieras, mediante un comportamiento respetuoso, compromiso ético consigo mismo y con la sociedad.
- **Orientación al logro**
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- **Gestión emocional**
Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.
- **Apertura a la experiencia**
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- **Relación con otros/as**
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de



procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.

- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Seguridad en la red**
Aplica medidas de seguridad y de protección al utilizar las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación), para proteger el acceso, el uso y la integridad personal en la red comprendiendo los riesgos y amenazas de los entornos en línea, a través del reconocimiento, análisis de las tecnologías digitales y su uso.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Integridad personal**
Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.
- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.
- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos

socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.

- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

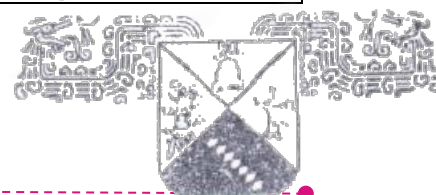
- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

U.A.E.M.



- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
	<ul style="list-style-type: none"> • Depende del proyecto específico de cada estudiante, así como del director y codirector de tesina asignados.
Justificación del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento del problema. • Focalización del objeto de investigación. • Formulación de los objetivos del proyecto. • Metodología. • Bibliografía. • Conclusiones.
Etapa del diseño y elaboración de un proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa de planeación y definición del proyecto. • Etapa de proyección y concreción del proyecto. • Elaboración y diseño inicial del proyecto.
Estudio de contexto	<ul style="list-style-type: none"> • Finalidades gráficas. • Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto. • Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.
Diseño de prototipo editorial	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas y materiales. • Maqueta prototipo inicial.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

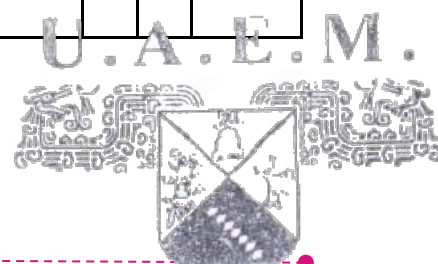


Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	<input type="checkbox"/>
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	<input type="checkbox"/>
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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			
*(La suma de los valores genera la calificación final)			
		VALOR	
		0 1 2	
1	Quien estudia llega a tiempo a la presentación		



2	Se describe con claridad el objetivo del producto			
3	Se tiene idea clara del contenido del producto y su estructura			
4	El alumno presenta la diagramación del producto			
5	El cronograma es viable			
6	La presentación fue clara y demuestra manejo del tema			
7	Se respetó el tiempo establecido para la presentación			
8	El alumno cumple con el 50% del producto			
9	El alumno cumple con el 50% del trabajo escrito			
10	El alumno cumple con el 50% de avance general			
CALIFICACIÓN				

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimiento sobre procesos de proyectos editoriales, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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. Paidós, 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.

Complementarias: -----

Web: -----

Otros: -----

PRESENTACIÓN DE AVANCE DEL PROYECTO TERMINAL 100%

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			
Elaborado por: Dra. Laura Silvia Iñigo dehud				Fecha de elaboración: 14 sept. 2023			
Actualizado por: Dra. Laura Silvia Iñigo dehud				Fecha de revisión y actualización: 14 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
N/A	1	3	4	5	Obligatoria	Posgrado	Presencial
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 estudiantado prepara su exposición de avances del proyecto, desde los puntos más básicos hasta sus últimos detalles. 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 el estudiantado adquirire 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 básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none">• Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p> <ul style="list-style-type: none">• Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto. <p>c. Aprendizaje estratégico</p> <ul style="list-style-type: none">• Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.• Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción. <p>d. Razonamiento lógico-matemático</p> <ul style="list-style-type: none">• Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
Competencias genéricas
<p>a. Cognitivas-metacognitivas</p> <ul style="list-style-type: none">• Resolución de problemas Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.• Pensamiento crítico Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.• Creatividad Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Socioemocionales genéricas</p> <ul style="list-style-type: none">• Trabajo colaborativo

Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.

- **Orientación al logro**

Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.

- **Apertura a la experiencia**

Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- **Relación con otros/as**

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**

Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- **Creación de contenidos digitales**

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- **Resolución de problemas técnicos**

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

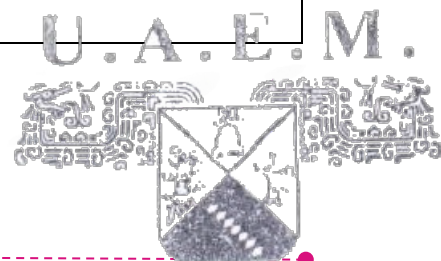
d. Socioculturales genéricas

- **Responsabilidad social y ciudadana**

Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Emprendimiento**

Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.



Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

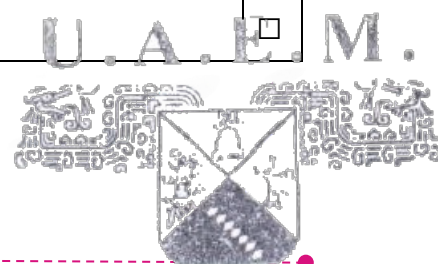
- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

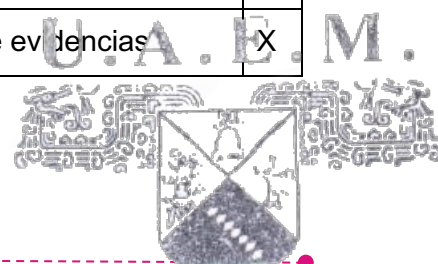
Bloques	Temas
	<ul style="list-style-type: none"> • Depende del proyecto específico de cada estudiante, así como del director y codirector de tesina asignados.
Justificación del Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Planteamiento del problema. • Focalización del objeto de investigación. • Formulación de los objetivos del proyecto. • Metodología. • Bibliografía • Conclusiones.
Etapas del diseño y elaboración de un proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Etapa de planeación y definición del proyecto. • Etapa de proyección y concreción del proyecto. • Elaboración y diseño inicial del proyecto.
Estudio de contexto	<ul style="list-style-type: none"> • Finalidades gráficas. • Justificación de la opción de los destinatarios del proyecto. • Características, necesidades, demanda o problemática que pretende cubrir el proyecto y su tratamiento como finalidad social.
Diseño de prototipo editorial	<ul style="list-style-type: none"> • Técnicas y materiales • Maqueta prototipo inicial

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)		
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia <input type="checkbox"/>



Estudios de caso	<input type="checkbox"/>	Análisis de textos	<input type="checkbox"/>
Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	<input type="checkbox"/>
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	X	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	<input type="checkbox"/>	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	X	Experimentación (prácticas)	X
Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	<input type="checkbox"/>
Estudio de Casos	<input type="checkbox"/>	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input type="checkbox"/>
Demostraciones	<input type="checkbox"/>	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	<input type="checkbox"/>
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X

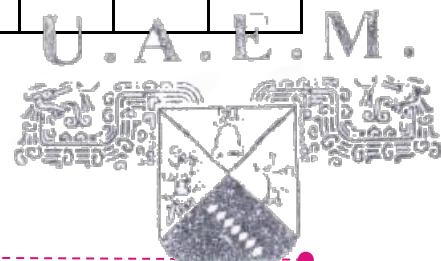


Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios	Porcentaje
En cada unidad de aprendizaje se detallarán los criterios específicos, donde se podrán considerar algunos de los siguientes: exámenes, desempeño en las sesiones, proyecto individual y grupal.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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			
*(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.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<p>Básicas: Dondis, D.A. <i>La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual</i>. Ed. G.G., Barcelona, 1985. De Buen Unna, J. (2003): <i>Manual de diseño editorial</i>. Ed. Santillana. Gillam, R.(1982) <i>Fundamentos del diseño</i>, Ed. Limusa, México. Haslam, A., & Diéguez, R. D. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i>. Barcelona: Blume. Iñigo, L. Makhoulf, A. (2014): <i>Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos</i>. México: UAEM Pelta, Raquel. <i>Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico</i>. Ed. Paidós, Barcelona, 2004. Zappaterra, Y. <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i>. Barcelona: Gustavo Gilli.</p>
<p>Complementarias: -----</p>
<p>Web: -----</p>
<p>Otros: -----</p>



OPTATIVAS

DIBUJO PARA LA ILUSTRACIÓN

Unidad académica : Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Dibujo para la ilustración				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 14 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de revisión y actualización: 14 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
No Aplica	1	2	3	4	Optativa	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

La materia de Dibujo para la ilustración es un curso diseñado para proporcionar al estudiantado las habilidades y técnicas necesarias para expresarse visualmente a través del dibujo. Durante el curso, explorarán diferentes estilos de dibujo, aprenderán a utilizar diferentes herramientas y materiales, y desarrollarán su propio estilo único.

PROPÓSITOS

El estudiantado desarrollará la capacidad de observación: aprenderán a observar el mundo que les rodea y capturar los detalles a través del dibujo.
 Se fomenta la creatividad: A través del dibujo, podrán expresar su imaginación y desarrollar su propio estilo artístico.
 Mejorar las habilidades técnicas: aprenderán diferentes técnicas de dibujo, como el sombreado, el uso de líneas y la composición, para mejorar su habilidad y precisión en el dibujo.
 Explorar diferentes estilos de ilustración: tendrán la oportunidad de experimentar con diferentes estilos de ilustración, desde el realismo hasta el dibujo abstracto, y descubrir cuál se adapta mejor a su expresión artística.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas



a. Lectura, análisis y síntesis

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Comunicación oral y escrita

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

Competencias genéricas

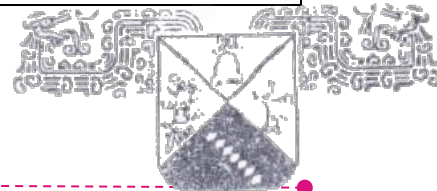
a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
- Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
- Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional
Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.
- Apertura a la experiencia

U.A.E.M.



Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.

- Relación con otros/as

Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- Búsqueda, valoración y gestión de información

Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.

- Comunicación y colaboración en línea

Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.

- Creación de contenidos digitales

Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.

- Resolución de problemas técnicos

Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- Comunicación en un segundo idioma

Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.

- Interculturalidad

Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- Responsabilidad social y ciudadana

Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.

- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Fundamentos del dibujo	<ul style="list-style-type: none"> • Líneas. • Formas. • Proporciones. • Perspectiva.
Técnicas de sombreado	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicación de luces y sombras para dar volumen y profundidad a los dibujos.
Composición	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a organizar los elementos en un dibujo de manera efectiva para transmitir un mensaje o una historia.
Estudio de la figura humana y objetos	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a dibujar el cuerpo humano y de objetos, sus proporciones y expresiones visuales.
Estudio de la naturaleza	<ul style="list-style-type: none"> • Dibujar paisajes, animales y plantas para capturar su belleza y características únicas.
Ilustración digital	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al dibujo digital utilizando herramientas y software especializados.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	X
Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	X
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	<input type="checkbox"/>	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>

Práctica reflexiva	X	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	X	Experimentación (prácticas)	X
Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	X
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	<input type="checkbox"/>
Estudio de Casos	X	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	X
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	X
Interacción con la realidad (a través de ideos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	<input type="checkbox"/>
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Dibujo para la ilustración, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

Cámara Pérez, Sergio. *Dibujo humorístico*. Ed. Parramón. 2010.
Danner, Alexander. *Diseño de personajes para novelas gráficas*. Ed. Gustavo Gili. 2010.
Edwards, Betty. *Nuevo Aprender a dibujar con el lado derecho del cerebro*. Ed. Urano. 2006.
Hanks, Kurt. *El dibujo; la imagen como medio de comunicación*. Ed. Trillas. 1995.

Complementarias:

Metzger, Phil. *La perspectiva a su alcance*. Ed. Evergreen. 2008.
Wells, Paul. *Dibujo para animación*. Ed. Blume. 2010.
Zeegen, Lawrence. *Principios de ilustración*. Ed. Gustavo Gili. 2006.

Web: -----

Otros: -----

DISEÑO UX (DISEÑO DE EXPERIENCIAS DEL USUARIO)

Unidad académica. Facultad de Diseño							
Programa educativo. Especialidad en Diseño editorial							
Unidad de aprendizaje: Diseño UX, (Diseño de experiencias del usuario)				Ciclo de formación: Básica			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 15 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de revisión y actualización: 15 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
No Aplica	1	2	3	4	Optativa	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño editorial							

PRESENTACIÓN

El Diseño UX se enfoca en crear experiencias de usuario efectivas y satisfactorias al interactuar con productos digitales y servicios. En el ámbito del Diseño Editorial, esto implica aplicar los principios del Diseño UX (Diseño de experiencias del usuario) para mejorar la usabilidad y la experiencia de lectura de los contenidos editoriales.

PROPÓSITOS

El propósito principal del Diseño UX (Diseño de experiencias del usuario) en el Diseño Editorial es garantizar, en base a los conocimientos y habilidades de Diseño editorial del estudiantado, que los usuarios puedan acceder y consumir los contenidos de manera intuitiva y agradable. Esto implica considerar aspectos como la arquitectura de la información, la legibilidad de los textos, la navegación y la interacción con los elementos visuales.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

a. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional

Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.

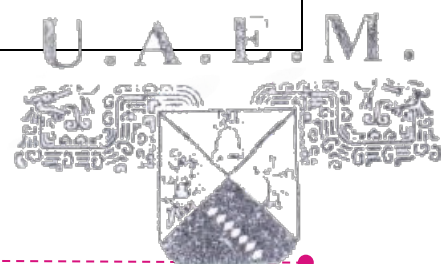
- **Apertura a la experiencia**
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- **Relación con otros/as**
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Seguridad en la red**
Aplica medidas de seguridad y de protección al utilizar las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación), para proteger el acceso, el uso y la integridad personal en la red comprendiendo los riesgos y amenazas de los entornos en línea, a través del reconocimiento, análisis de las tecnologías digitales y su uso.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Integridad personal**



Pensar y actuar con rectitud, con buena voluntad y ánimo para aprender a convivir en entornos diversos en los ámbitos: personal, social y laboral a través de la entrega de tareas académicas en tiempo y forma.

- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.
- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.



- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Introducción al Diseño UX (Diseño de experiencias del usuario)	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el Diseño UX? (Diseño de experiencias del usuario)
Comprensión de necesidades y expectativas de los usuarios.	<ul style="list-style-type: none"> • Investigar y analizar las preferencias, comportamientos y requisitos de los usuarios para diseñar soluciones que se ajusten a sus necesidades.
Creación de wireframes y mockups.	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar y visualizar la distribución del contenido en wireframes y mockups. • Planificar y visualizar la distribución de la tipografía. • Planificar y visualizar la distribución de los colores.

	<ul style="list-style-type: none"> Planificar otros elementos visuales.
Optimización de la accesibilidad y la usabilidad.	<ul style="list-style-type: none"> Considerar aspectos como la legibilidad de la tipografía. Considerar el contraste de los colores. Considerar la navegación clara y la adaptabilidad a diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Optimización de la accesibilidad y la usabilidad en la experiencia del usuario.
Integración de elementos interactivos y multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> Incorporación de videos. Incorporación de animaciones. Incorporación de infografías interactivas y otros elementos interactivos.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

Interacción con la realidad (a través de ideos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	X	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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.	
Asistencia y Puntualidad	10%
Participación en clase	30%
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 UX, (Diseño de experiencias del usuario), a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

<p>Básicas: Busquets. C. (2023). <i>Diseño desde Marte: Manual de Diseño de Producto Digital</i>. Ediciones Jardin de monos. España. Técnicas y herramientas para el diseño de experiencia del usuario UX Alanwood, G.; Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario. Bases del diseño de interacción</i>. Madrid: Parramón Carraro, J.; Duarte, Y. (2015). <i>Diseño de experiencia de usuario (UX). Cómo diseñar interfaces digitales amigables para las personas y rentables para las compañías</i>. Buenos Aires: Autores de Argentina. Hassan, Y. (2015). <i>Experiencia de usuario: principios y métodos</i>. Amazon Media EU.</p> <p>Complementarias:</p>

Ramírez, A. K. (2017). Interfaz y experiencia de usuario. parámetros importantes para un diseño efectivo. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.scielo.sa.cr/pdf/tem/v30s1/0379-3982-tem-30-s1-49.pdf

Web:

https://www.idento.es/blog/desarrollo-web/lean-ux-que-es/?_ad=02021864894

<https://www.uifrommars.com/libros-diseno-ui-ux/>

<https://www.media.thiga.co/es/como-piensa-product-designer>

<https://issuu.com/parramon/docs/9788434242944>

Otros: -----

ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño editorial							
Unidad de aprendizaje: Ilustración científica				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 12 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de revisión y actualización: 12 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
No Aplica	1	2	3	4	Optativa	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

La Ilustración científica es una disciplina artística que combina la precisión científica con el talento artístico para representar visualmente conceptos e información relacionados con la ciencia. A través de técnicas como el dibujo a mano alzada, la acuarela y la ilustración digital, los ilustradores científicos capturan la belleza y complejidad del mundo natural.

PROPÓSITOS

Proporcionar al estudiantado las habilidades y conocimientos necesarios para comunicar de manera efectiva ideas científicas a través del diseño. A lo largo del curso, aprenderán técnicas de observación, representación y composición, así como el uso adecuado de diferentes materiales y herramientas artísticas. Además, se explorarán los principios de anatomía, botánica, zoología y otras áreas de la ciencia para comprender mejor los sujetos que se ilustrarán.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Aprendizaje estratégico</p> <ul style="list-style-type: none"> Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los



elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

c. Razonamiento científico

- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

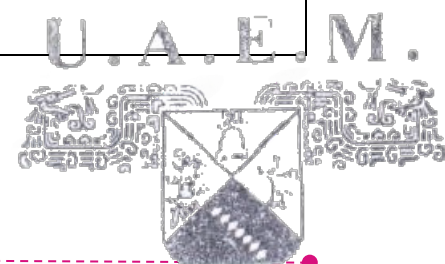
Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional
Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.
- Apertura a la experiencia
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- Relación con otros/as



Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

a. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

b. Socioculturales genéricas

- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.
- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.

- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales.
- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:

- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

Bloques	Temas
Introducción a la Ilustración Científica	<ul style="list-style-type: none"> • Historia y evolución de la Ilustración científica. • Importancia y aplicaciones de la Ilustración científica en diferentes campos. • Aplicación en diseño editorial.
Técnicas y materiales de Ilustración	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de lápices, plumillas, acuarelas y técnicas digitales en la Ilustración científica. • Cómo lograr la precisión y el detalle en las ilustraciones científicas. • Aplicación en diseño editorial.
Observación y representación	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de habilidades de observación y representación de formas, texturas y detalles. • Perspectiva y composición en la Ilustración científica. • Aplicación en diseño editorial.
Anatomía y biología	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustración de anatomía humana y animal. • Representación de estructuras biológicas y procesos fisiológicos. • Aplicación en diseño editorial.
Botánica y zoología	<ul style="list-style-type: none"> • Ilustración de plantas y flores. • Representación de animales, aves, insectos y otros seres vivos. • Aplicación en diseño editorial.
Ilustración Científica en diferentes campos	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicaciones de la Ilustración científica en la medicina, la botánica, la zoología y la divulgación científica. • Aplicación en diseño editorial.

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	X

Trabajo colaborativo	<input checked="" type="checkbox"/>	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	<input checked="" type="checkbox"/>
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	<input type="checkbox"/>	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	<input type="checkbox"/>	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	<input type="checkbox"/>	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	<input checked="" type="checkbox"/>	Experimentación (prácticas)	<input checked="" type="checkbox"/>
Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input checked="" type="checkbox"/>
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	<input type="checkbox"/>
Estudio de Casos	<input checked="" type="checkbox"/>	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	<input type="checkbox"/>
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input checked="" type="checkbox"/>
Demostraciones	<input checked="" type="checkbox"/>	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	<input type="checkbox"/>	Métodos de proyectos	<input type="checkbox"/>
Interacción con la realidad (a través de ideos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	<input checked="" type="checkbox"/>	Exploración de la web	<input type="checkbox"/>
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	<input checked="" type="checkbox"/>
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

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

PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Ilustración científica, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

Hodges, Elaine R. S. *The Guild handbook of scientific illustration*. Ed. Wiley, Hoboken, 2003.
Martin, Rose. *Botanical illustration course: With the Eden Project*. Ed. Batsford, Londres, 2008.
Wood, Phyllis. *A guide to biological, zoological and medical rendering techniques, design, printing and display*. Ed. Wiley, New York, 1994.
ONDIS, D. A. *La sintaxis de la Imagen*, GG diseño, 212 pp., Barcelona, 1998.

Complementarias:

Cocucci, Alfredo Elio. *Dibujo científico: Manual para biólogos que no son dibujantes y dibujantes que no son biólogos*. Ed. Sociedad argentina de botánica, Córdoba, 2000.
Costa, Joan. *La esquemática. Visualizar la información*. Ed. Paidós, Barcelona, 1998.
Netter, Frank H. *Atlas of human anatomy*. Ed. Saunders, Filadelfia, 2014.

Web: -----

Otros: -----

PRE-PRENSA

Unidad académica: Facultad de Diseño							
Programa educativo: Especialidad en Diseño Editorial							
Unidad de aprendizaje: Pre-prensa				Ciclo de formación: Básico			
				Eje de formación: Temático			
				Semestre: Segundo			
Elaborado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León Méndez				Fecha de elaboración: 12 sept. 2023			
Actualizado por: Mtro. Héctor C. Ponce de León				Fecha de revisión y actualización: 12 sept. 2023			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje	Modalidad
No Aplica	1	2	3	4	Optativa	Posgrado	Presencial
Programa (s) educativo (s) en los que se imparte: Especialidad en Diseño Editorial							

PRESENTACIÓN

La materia de Pre-prensa es fundamental para comprender los procesos y técnicas necesarios en la producción de material impreso. En este curso, se abordan los aspectos esenciales del diseño editorial y su relación con la pre-prensa. A través de este estudio, el estudiantado adquiere las habilidades necesarias para desarrollar proyectos de diseño editorial de calidad y prepararlos para su impresión.

PROPÓSITOS

El principal propósito de este curso es brindar al estudiantado una comprensión profunda de los conceptos y principios fundamentales del diseño editorial. Al finalizar el curso, serán capaces de aplicar estas habilidades en la creación de diseños atractivos y funcionales para diseños editoriales impresos y digitales.

COMPETENCIAS QUE CONTRIBUYEN AL PERFIL DE EGRESO

Competencias básicas
<p>a. Lectura, análisis y síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analiza textos académicos, sociales, políticos y económicos, para hacer una representación gráfica-editorial que tenga sentido de responsabilidad y compromiso con la sociedad, a través del diseño de piezas editoriales. <p>b. Comunicación oral y escrita</p>

- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la preproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto.

c. Aprendizaje estratégico

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.

a. Razonamiento lógico-matemático

- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.

Competencias genéricas

a. Cognitivas-metacognitivas

- Resolución de problemas
Analiza problemas de diseño de piezas editoriales y construye la estrategia de solución, para resolver las necesidades del usuario final, como resultado de propuestas gráficas, mediante la investigación de la información y selección correcta de los elementos formales.
- Pensamiento crítico
Analiza y reflexiona sobre sus piezas editoriales para resolver los objetivos de su tesina con miras a la realización de diseño editorial innovador, mediante la argumentación y producción de libro, revista y periódico.
- Creatividad
Construye un pensamiento creativo estratégico que permite generar nuevas ideas para la solución de problemáticas sociales, políticas, económicas y culturales en los que la imagen y el texto inciden, a través del diseño de piezas editoriales.

b. Socioemocionales genéricas

- Trabajo colaborativo
Trabaja de forma colaborativa, para integrarse de manera eficaz en equipos y procesos de diseño editorial, mediante el trabajo en clase, las prácticas profesionales y la retribución social.
- Orientación al logro
Maneja las metodologías, teorías, técnicas y medios pertinentes al diseño editorial para llevar a buen fin sus piezas editoriales, a través de la presentación y revisión del avance del proyecto.
- Gestión emocional

Retroalimenta, presenta y discute en foros (clases, eventos, reuniones con clientes o académicas) para adquirir y desarrollar habilidades socioemocionales que le ayuden a enfrentar situaciones complejas mediante la interacción social y la realización de diversas actividades.

- **Apertura a la experiencia**
Analiza de forma crítica y autocrítica los procesos sociales, políticos, económicos y culturales que intervienen en el diseño de piezas gráficas, para conocer diferentes formas de entender el objeto de estudios, a través de la exploración y la reflexión del trabajo individual, en grupos de investigación y equipos de clase.
- **Relación con otros/as**
Muestra empatía y habilidades sociales que le permiten relacionarse con otras personas de acuerdo al contexto y con bases interculturales para entablar comunicaciones y relaciones de género, éticas, efectivas y asertivas en discusiones académicas, a través de trabajo en grupos de investigación y equipos de clase.

c. Digitales genéricas

- **Búsqueda, valoración y gestión de información**
Determina el propósito de la búsqueda de información gráfica, para encontrar datos y contenidos en entornos de publicaciones digitales, mediante el uso de herramientas digitales y plataformas de información específicas del área.
- **Comunicación y colaboración en línea**
Utiliza las tecnologías para interactuar, demostrando capacidades para crear y producir mensajes, utilizando diferentes códigos a través de la difusión y generación de procesos colaborativos, la co-construcción y la co-creación de datos, recursos y conocimientos sobre diseño editorial.
- **Creación de contenidos digitales**
Genera y edita contenidos digitales al idear y crear recursos en diferentes formatos y lenguajes, para distribuirlos e incorporar información de valor, a través de diversos medios tecnológicos como presentación de diversos soportes propios del diseño editorial, análisis y desarrollo de piezas editoriales.
- **Resolución de problemas técnicos**
Usa dispositivos, entornos y herramientas digitales apropiadas para el diseño editorial ante diversas necesidades y para solucionar problemas técnicos específicos a través de la identificación de la causa y áreas de oportunidad promoviendo el aprendizaje autónomo y la actualización permanente.

d. Socioculturales genéricas

- **Comunicación en un segundo idioma**
Comprende una segunda lengua para entender teorías de diseño y textos académicos que enriquezcan su investigación mediante las referencias o fuentes de consulta de productos editoriales que genere.
- **Interculturalidad**
Interactúa con sujetos en contextos culturales diversos y con identidades sociales específicas, logrando la comunicación intercultural y el diálogo mutuo con respeto e inclusión

para la cooperación, solidaridad y enriquecimiento de sus experiencias de vida y profesionales, mediante el marco de los procesos de diseño que desarrolla mostrando actitudes éticas e inclusivas.

- **Responsabilidad social y ciudadana**
Gestiona y valora las consecuencias de sus actos desde una visión moral y ética para tener conductas proactivas y propositivas que generen espacios sustentables e inclusivos con una perspectiva intercultural mediante el debate de las ideas y el constante crecimiento individual que se obtiene en las clases del posgrado.
- **Aprecio por la vida y la diversidad**
Se interrelaciona con diferentes formas de vida y las dimensiones del ser humano, para generar solidaridad con los diversos actores socioculturales en los ámbitos socioeconómico, funcional, racial y de género, mediante el desarrollo de la empatía a partir de sus acciones, reflexiones e investigaciones reflejadas en el diseño de piezas editoriales.
- **Emprendimiento**
Reconoce posibilidades de emprendimiento que favorezcan el desarrollo de innovaciones creativas para convertir las amenazas en oportunidades mediante estrategias de negociación y liderazgo.

Competencias laborales

Competencias específicas disciplinares

- Aplica estratégicamente las herramientas y sus competencias creativas para proveer ideas originales y propuestas de solución a problemas de diseño editorial, a través del uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, como la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Diseña dummies de piezas editoriales, para conocer los procesos de edición y diseño editorial manual o digital, mediante el uso de los elementos gráficos, constitutivos de la disciplina, la composición, el orden, el tamaño, la jerarquía y la proporción.
- Gestiona una tesina y tres productos editoriales para la reproducción, producción y postproducción de piezas editoriales con el uso de la imagen y el texto, a través de medios impresos y digitales por medio del análisis del contexto, realizando presupuestos y tramitando derechos de autor.
- Identifica problemas sociales, políticos, económicos y culturales para plantear alternativas de solución, a través de la formulación gráfica de piezas editoriales que involucran la imagen infográfica y del espacio con base en el análisis de datos cuantitativos y aplicación de encuestas.
- Aplica estrategias de razonamiento para reconocer el mundo: físico, social y el intersubjetivo en la estructuración de piezas editoriales, a través de la aplicación de los elementos formales (forma, ritmo, composición, tamaño, estructura, color y tipografía) del diseño editorial.

Competencias transferibles para el trabajo

Digitales para el trabajo:

- Utiliza las herramientas digitales a su alcance para realizar diseño editorial con base teórica y práctica y con manejo complejo de datos mediante la elaboración de bocetos, dummies y proyectos finales.

Socioemocionales para el trabajo:



- Regula emociones en términos de respeto, ética, comunicación asertiva y colaborativa con equipos de trabajo para resolver problemáticas de diseño editorial mediante la aplicación de estrategias que demuestren una convivencia armónica y profesional.

Competencias para el trabajo transdisciplinar:

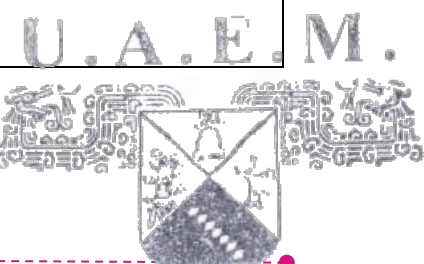
- Aplica la transdisciplina como una estrategia para enriquecer su ámbito profesional en el abordaje de sus piezas editoriales mediante el análisis y debate constante de sus propuestas de diseño editorial en las clases y con grupos de diseñadores en el ámbito laboral.

Competencias para el aprendizaje a lo largo de la vida laboral (aprender, reaprender y desaprender)

- Genera estrategias de aprendizaje y adaptarse a las nuevas demandas sociales y laborales como parte de su aprendizaje significativo para el planteamiento, reflexión y resolución de problemáticas de diseño editorial en los que incide la imagen y el texto mediante la aplicación de estrategias y perspectivas de autoaprendizaje, reflexión, y autogestión a lo largo de la vida.

CONTENIDOS

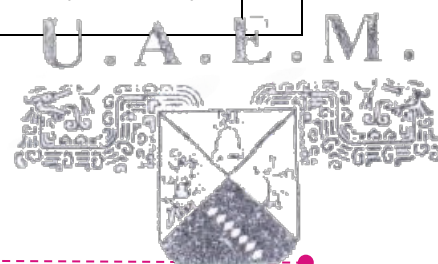
Bloques	Temas
1. Introducción	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es pre-prensa? • Clases de pre-prensa
2. Definición	<ul style="list-style-type: none"> • Bits • Pixel • Líneas • Ganancia de punto y calado • Fuera de registro • Moire • Traping/ Overblack
3. Tramas	<ul style="list-style-type: none">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



	<ul style="list-style-type: none"> Digital Electrónicos e Hipermedios
6. Imagen	<ul style="list-style-type: none"> RGB, CMYK. LAB... Corrección Filtros Calibración Perfiles
7. Textos	<ul style="list-style-type: none"> Evolución Post-Script, True Type, Open Type
8. Soportes	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer diferentes soportes y cómo reaccionan de acuerdo a la salida Comportamiento de tintas o barnices en diferentes soportes Formación y aprovechamiento del pliego
9. PDFS	<ul style="list-style-type: none"> Opciones de exportación y edición Seguridad
10. Acabados	<ul style="list-style-type: none"> Relieve, Suajes, Tintas especiales, Encuadernaciones, entre otros.
11. Proyecto final	<ul style="list-style-type: none"> Correcciones Entrega Buró de pre-prensa

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque con X)			
Aprendizaje basado en problemas	X	Nemotecnia	<input type="checkbox"/>
Estudios de caso	X	Análisis de textos	X
Trabajo colaborativo	X	Seminarios	<input type="checkbox"/>
Plenaria	<input type="checkbox"/>	Debate	<input type="checkbox"/>
Ensayo	<input type="checkbox"/>	Taller	X
Mapas conceptuales	<input type="checkbox"/>	Ponencia científica	<input type="checkbox"/>
Diseño de proyectos	X	Elaboración de síntesis	<input type="checkbox"/>
Mapa mental	<input type="checkbox"/>	Monografía	<input type="checkbox"/>
Práctica reflexiva	<input type="checkbox"/>	Reporte de lectura	<input type="checkbox"/>
Trípticos	X	Explosión oral	<input type="checkbox"/>
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	X	Experimentación (prácticas)	X



Debate o Panel	<input type="checkbox"/>	Trabajos de investigación documental	<input type="checkbox"/>
Lectura comentada	<input type="checkbox"/>	Anteproyectos de investigación	<input type="checkbox"/>
Seminario de investigación	<input type="checkbox"/>	Discusión guiada	<input type="checkbox"/>
Estudio de Casos	X	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	X
Foro	<input type="checkbox"/>	Actividad focal	<input type="checkbox"/>
Demostraciones	X	Analogías	<input type="checkbox"/>
Ejercicios prácticos (series de problemas)	X	Métodos de proyectos	X
Interacción con la realidad (a través de ideos, fotografías, dibujos software especialmente diseñado)	X	Exploración de la web	X
Archivo	<input type="checkbox"/>	Portafolio de evidencias	X
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	<input type="checkbox"/>	Enunciado de objetivo o intenciones	<input type="checkbox"/>
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras): Haga clic o pulse aquí para escribir texto.			

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 del 80% de asistencia.	

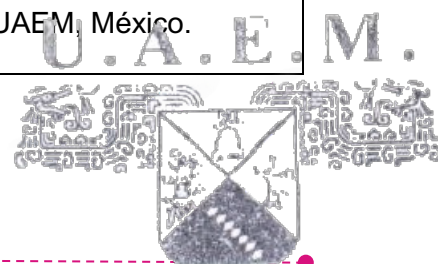
PERFIL DEL PROFESOR

Conocimientos sobre Pre-prensa, a nivel posgrado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Básicas:

CEMAJ, E. *Manual de Prerensa Digital*. Ed. Trónix, 1999.
PASARISSA, G. *Manual de Preimpresión Digital*. Edivisión, 2000.
GILLAM, R. *Fundamentos del diseño*. Ed. Limusa, México.
IÑIGO, L. y MAKHLOUF, A. *Diseño Editorial. Manual de conceptos básicos*. UAEM, México.
MAS, J. *Manual de diseño digital. TypePhases Design*. EUA, 2009



CARRIÓN, J.M. Y ABAD, A. *Fundamentos de publicación electrónica*. Tajamar. Madrid, 1993

Complementarias: -----

Web: -----

Otros: -----