



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Materiales y técnicas de impresión II
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Profesional
Horas de clases:	4p
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	4.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Este taller relaciona al estudiante con el proceso de impresión, este segundo curso, consiste en un taller práctico donde, se conocerá el funcionamiento del offset, sus alcances y sus limitaciones, así como las posibilidades, conveniencias y pertinencia de utilizarlo.

Objetivo general:

El alumno conocerá los materiales y técnicas de reproducción que están disponibles para la especificación y producción del objeto de comunicación en el área de la impresión offset y la digital, por medio de su investigación y experimentación, para obtener criterios de selección de materiales, delimitar posibilidades y establecer alcances, con un enfoque crítico, respetuoso del medio y congruente con su realidad socioeconómica.

Objetivos específicos:

Contenido temático:

1. Principios, historia y evolución de la litografía offset a la impresión digital.
2. La formación de un original mecánico digital, su imposición e impresión (análoga o digital).
3. Características de la imagen digital (modo de color, resolución, tamaño y extensión).
4. Equipos y programas para la formación, imposición y separación de color.
5. Teorías (aditivas y sustractivas), modos y sistemas de color.

6. Características de los sistemas de impresión offset y digital.
7. Las tintas y pigmentos (características físicas y de impresión).
8. Pruebas de color análogas y digitales.
9. Los terminados para impresos análogos y digitales.
10. Manejo del color en un original mecánico digital (trapping, overprint, tinta directa y selección)

Estrategias didácticas:

De enseñanza:

- Demostraciones prácticas
- Planteamiento de ejercicios

De aprendizaje:

- Ejercicios prácticos de impresión
- Ejercicios de elaboración de originales para impresión

Modalidades y requisitos de evaluación y acreditación:

Participación	10%
Trabajos	40%
Asistencia a visitas	
Externas	10%
Trabajo final	40%

Bibliografía:

Otros recursos y materiales:

Aula con Restiradores.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Ilustración III
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	6 (1t-5p)
Requisitos:	Expresión Gráfica II
Área de conocimiento:	Diseño y Composición
Créditos:	7.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Aplicar la ilustración como apoyo en la comunicación de ideas. A través del medio y uso adecuado de la aerografía y los aerosoles, y a su vez, manejando la abstracción y representación de las formas en el espacio para una comunicación de manera más creativa, y funcional.

Objetivo general:

Al aprender el uso del aerógrafo, y los aerosoles, esto pueda facilitarle más calidad en sus ilustraciones, para que a través de ello, realice con una mayor claridad y profesionalismo sus presentaciones.

Objetivos específicos:

Introducir al alumno en la utilización del uso de la técnica del aerógrafo, y aerosoles. Para este nivel el alumno ya debe comunicar de manera efectiva la abstracción y representación de las formas.

Contenido temático:

1. Los diferentes tipos de aerógrafos
2. El Aerógrafo y sus partes
3. Los aerosoles de color
4. La importancia y los diferentes tipos de enmascarillado
5. Enmascarillado con plantillas

6. Enmascarillado con acetatos

Estrategias didácticas:

- Por ser una materia eminentemente práctica se apoya en ejercicios realizados en el taller apoyado en sus creaciones previamente bocetadas.
- Apoyar el desarrollo del alumno a través de estimulación en ejercicios que le permitan un nivel de abstracción a sus ideas.
- Técnica de representación y ejercicios de aplicación de la misma, aprendiendo la elaboración de plantillas y enmascarillado.
- Realizar ejercicios en el taller y extra clase para poder tener un dominio de la técnica mostrada.
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas.

Modalidades y requisitos de Evaluación y Acreditación:

Ejercicios	30%
Trabajo final	40%
Portafolio	30%

Bibliografía:

BRECKON, BRETT. Introducción a la aerografía. Ed. Trillas, México. 1997
RAMOS, MA. DEL CARMEN. Todo sobre la técnica de la aerografía: Manual imprescindible para el artista. Ed. Parramón. España. 1992

Recursos y materiales:

Aula con mesas amplias de trabajo o restiradores, espacio para tarja.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en arquitectura, diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Taller de Diseño Gráfico Integral V
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Integración
Horas de clases:	8 (1t-7p)
Requisitos:	Taller de Diseño Básico II / Proceso Productivo del Diseño II
Créditos:	9.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Aplicando los conocimientos compositivos adquiridos en los talleres de diseño básico, el alumno, en esta asignatura, practica dichos conocimientos, y los adquiridos en materias inherentes, al desarrollo de proyectos de señalética, en la primera parte del taller, y de desarrollo de imagen para productos, en la segunda, para lo que requiere haber desarrollado un anteproyecto en la asignatura de Proyectos Productivos del diseño II.

Objetivo general:

El estudiante practicará la elaboración de proyectos de señalética, y de imagen de producto, ambos fundamentados y basados en investigaciones previas, llevando a cabo proyectos reales o didácticos.

Objetivos específicos:

- El estudiante desarrollará proyectos de señalética, de preferencia con aplicación en ámbitos locales.
- Creará la imagen de un producto.
- Desarrollará su etiqueta y/o empaque
- Diseñará su display o punto de venta.

Contenido temático:

- 1. Investigación preliminar**
- 2. Definición del problema de diseño**
- 3. Generación de alternativas**
- 4. Evaluación de alternativas**
- 5. Producción de dummies y originales para impresión**
- 6. Producto:**
 - 6.1 Definición del problema de diseño
 - 6.2 Generación de alternativas
 - 6.3 Evaluación de alternativas
 - 6.4 Producción de dummies y originales para impresión
- 7. Empaque:**
 - 7.1 Definición del problema de diseño
 - 7.2 Generación de alternativas
 - 7.3 Evaluación de alternativas
 - 7.4 Producción de dummies y originales para impresión
- 8. Display:**
 - 8.1 Definición del problema de diseño
 - 8.2 Generación de alternativas
 - 8.3 Evaluación de alternativas
 - 8.4 Producción de dummies y originales para impresión

Estrategias didácticas:

- Exposición de los temas por parte del profesor.
- Búsqueda de la solución y posibles aplicaciones de cada práctica.
- Análisis de ejemplos y casos similares a los proyectos.
- Realización de trabajos prácticos terminales y/o ejercicios de clase:
- Prototipos y/o originales mecánicos
- Delimitación de las características de un proyecto a realizar por tema,
- Asesoría individual para el desarrollo de los proyectos en el planteamiento conceptual.
- Implementación de dinámicas grupales (repentinadas, mesas de discusión, investigaciones).
- Pláticas con expositores: especialistas, profesionales, técnicos y usuarios de la comunicación visual; visitas a empresas e instituciones afines a esta materia.

Requisitos y Modalidades de evaluación y Acreditación:

- Sumativa: Se evaluará el desarrollo completo de los proyectos, desde su concepción hasta su presentación final, así como la metodología utilizada.
- Formativa: Cumplimiento en tiempo y forma con las actividades, tareas y ejercicios de la asignatura.

- Asistencia mínima del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
- Cumplimiento satisfactorio de los objetivos planteados en la Asignatura.

Bibliografía:

Aicher, Otl, y Martin Krampen, 1979. Sistemas de signos en la comunicación visual, Ed. GG, Barcelona.
Baines, Phil y Catherine Dixon. 2003. Signs: lettering in the environment, Harper Collins, NY.
Costa, Joan, Señalética, 1989. CEAC, Barcelona.
Evamy, Michael, 2003. Un mundo sin palabras, Index book, Barcelona.
Follis, John y Dave Hammer, 1980. Architectural Signing and Graphics, Watson Guptill. NY.
Frutiger, Adrian, 1981. Signos, símbolos marcas, señales, Gustavo Gili, Barcelona.
González Ochoa, César, 1986. Imagen y sentido, UNAM, México.
Grossato, Alessandro, 2000. El libro de los símbolos, Ed. Grijalbo, Barcelona.
Mijksenaar, Paul, 2001. Una introducción al diseño de la información, Gustavo Gili, México..
Cliff Stafford 1995. The best in exhibition stand design. Rotovision New York
Fuentes Francisco .2001. Punto de venta UAM-A/Prentice Hall México
Keller Max. 1999. Light Fantastic: the art and design of stage lighting Munich Prestel
Watson Lee. 1990. Lighting Design Handbook New York MacGraw-Hill
Wheeler Alan. 1975. Display Henemann London.

Otros recursos y materiales:

Aula con mesas de trabajo y mesa de luz y corte, aula equipada con computadora y video proyector.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Diseño fotográfico II
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Obligatoria
Eje de formación:	Básica
Horas de clases:	4 (1t-3p)
Requisitos:	Diseño Fotográfico I
Créditos:	5.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

La asignatura Diseño Fotográfico II es un taller donde se practican las tomas fotográficas de exteriores y de estudio, con un ambiente de iluminación semi-controlado, controlado y con un propósito determinado. Es una herramienta que complementa cualquier trabajo de diseño, por lo que se considera indispensable, pues es una de las técnicas visuales más recurridas por los diseñadores para solucionar proyectos de diseño. El alumno, al tomar esta asignatura cuenta con los conocimientos básicos de fotografía, por lo que el taller es eminentemente práctico con el fin de adquirir experiencia, al mismo tiempo que la materia apoya los proyectos de otras materias. Es un curso avanzado, puesto que en las dos primeras emisiones de la asignatura se adquieren los conocimientos básicos de la fotografía, y en este taller se especializa ese conocimiento.

Objetivo general:

El alumno:

- Conocerá y utilizará los principales elementos de control de la fotografía de exteriores, practicando con distintos tipos de cámaras y soportes.
- Conocerá y utilizará los principales elementos de iluminación en el estudio, para aplicarlos en fotografía de producto, retrato, o cualquier utilización para el estudio fotográfico.

Objetivos específicos:

- Desarrollará habilidades que le permitan entender lo que ve y representar lo que piensa utilizando la técnica fotográfica en exteriores.

- Realizará la preproducción, producción y postproducción de un proyecto fotográfico, como un medio de representación gráfica, con exteriores como escenografía.
- Desarrollará habilidades que le permitan entender lo que ve y representar lo que piensa utilizando la técnica fotográfica del estudio.
- Utilizará la técnica fotográfica del estudio para realizar la preproducción, producción y postproducción de distintos proyectos fotográficos, como un medio de representación gráfica.

Contenido temático:

1. Fuentes de iluminación externas y sus posibles maneras de manipularlas.
2. El manejo del modelo humano
3. Producción y realización de proyectos fotográficos
4. Corrección de fotografías de exteriores en el proceso digital.
5. Fuentes de iluminación continua y de destello, manejo del estudio y su equipo básico.
6. Exposímetros y formas de determinar la exposición.
7. Técnicas de iluminación para display y eventos efímeros.
8. Producción y realización de un proyecto fotográfico
9. Corrección de fotografías de estudio en el proceso digital.

Estrategias didácticas:

De enseñanza:

- El profesor realizará ante los alumnos demostraciones del uso adecuado del equipo y herramientas del estudio.
- Proyección de material audiovisual como ejemplo de clase.
- Análisis de estudios de caso con mesas de discusión moderadas por el profesor.

De aprendizaje:

- Se realizarán prácticas en exteriores.
- Asistencia a exposiciones fotográficas.
- Se realizarán tomas de acuerdo a un tema o propósito específico.

Criterios y Modalidades de evaluación:

Se evaluará portafolio de trabajo en los siguientes aspectos:

- Compositivo
- De exposición
- De contenido

Además:

- Asistencia mínima al menos del 75% de las sesiones establecidas en el programa de asignatura.
- Cumplimiento en tiempo y forma de actividades, tareas y ejercicios definidos en la asignatura
- Cumplimiento satisfactorio de los objetivos planteados en la asignatura.
- Desarrollo pertinente del(los) producto(s) final(es)

Bibliografía:

Kodak. Cuadernos prácticos de fotografía. Ed. Folio. Barcelona, 1985.
Foncuberta, Joan y Costa. Foto-diseño, enciclopedia de diseño. Ed. CEAC. Barcelona, 1988.
Langford, Michael. Fotografía en color. Ed. Omega. España, 1993.
Marshall, Hugh. Diseño Fotográfico. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1992.
Lighting Secrets for the Professional Photographer. Ed. Writers Digest Books. Cincinnati, 1990.
Salomón, Allin. Advertising Photography. Ed. Amphoto Books. New York, 1982.
Bailey, Adrian. The Book of Color Photography. Ed. Alfred A. Knopf. New York, 1986

Otros recursos y materiales:

Cámaras digitales, software de fotografía (Adobe Photoshop), computadoras, equipo de reflejo de luz para tomas fotográficas.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciado en diseño gráfico o afín con conocimientos de fotografía y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Diseño Editorial I
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Optativa
Eje de formación:	Especializante
Horas de clases:	4p (1t-3p)
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	5.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Este taller es una de las dos asignaturas que componen la especialización en Diseño publicitario y editorial, en donde se profundiza en cuanto a conocimientos, y se practica de manera especializada el diseño editorial. Tiene como seriación la asignatura Diseño Editorial II.

Objetivo general:

El alumno conocerá en base a la estructuración de conceptos y objetivos el entorno profesional del diseño editorial para poder desarrollar proyectos editoriales publicitarios y editoriales informativos.

Objetivos específicos:

- Conocer los elementos y reglas del diseño editorial.
- Conocer las diversas ramas del diseño editorial.
- Entender los objetivos de las diversas ramas del diseño para llevar a cabo proyectos con objetivos fijos y criterios establecidos.
- Practicar las disciplinas de formación de proyectos editoriales publicitarios.

Contenido temático:

1. Diseño editorial aplicado a Revista
2. Tipos de publicaciones

2.1 Formatos impresos

- Revista
- Gacetas
- Fancine

2.2 Formatos Digitales

Estrategias didácticas:

- Técnicas de exposición -actividades, planteamientos de los ejercicios de composición, criterios de evaluación, análisis y presentación de trabajos.
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas.
- Técnicas de participación. Lectura y estudio de textos, material audiovisual, análisis y evaluación de los ejercicios planteados.

Modalidades y requisitos de evaluación:

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Trabajos parciales | 40% |
| 2. Trabajos extra-clase | 10% |
| 3. Trabajo final | 50% |

Bibliografía:

Brahman, Bert, Manual del diseñador gráfico, Celeste Ediciones, España, 1994.
De Buen, Jorge, Manual de diseño editorial, Santillana, México, 2000.
Fawcett-Tang, Roger, Diseño de libros contemporáneo, Gustavo Gili, Barcelona, 2004.
Frutiger, Adrian, En torno a la tipografía, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
Gäde, Reinhard, Diseño de periódicos. Sistema y método, Gustavo Gili, Barcelona, 2002.
Jury, David, Tipos de fuentes. Regreso a las normas tipográficas, Index Book, Bar. 2002.
King, Stacey, Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño, Ed. GG. Bar. 2001
Leslie, Jeremy, Nuevo diseño de revistas 2,. Gustavo Gili, Barcelona, 2003.
Manguel, Alberto, Una historia de la lectura, Editorial Norma, Santa Fe de Bogotá, 1999.
Müller-Brockmann, Josef, Sistemas de retículas, Barcelona, Gustavo Gili, 1992.
Owen, William, Diseño de revistas, Gustavo Gili, México, 1991.
Perfect, Christopher, . Guía completa de tipografía, Blume, Madrid, 1994.
Wilson, Adrian, The design of books, Chronicle Books, San Francisco, 1993.
Zavala, Roberto, El libro y sus orillas, 3a. Edición, UNAM, México, 1997.

Otros recursos y materiales:

Aula con restiradores. PC y proyector. Acceso al centro de cómputo para prácticas.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Diseño Digital I
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Optativa
Eje de formación:	Especializante
Horas de clases:	4 (1t-3p)
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	5.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Este taller forma parte de la especialización en Diseño Digital, junto con la asignatura de Animación Digital, particularmente esta materia, desarrolla en el alumno habilidades para producir en software aquellos proyectos de diseño que estén destinados exclusivamente al ámbito digital. Trabajando conjuntamente con Animación digital, el alumno desarrollará técnicas y habilidades que le permitan desempeñarse en el campo digital de aplicación del diseño. Esta asignatura tiene seriación con Diseño Digital II.

Objetivo general:

El alumno dominará herramientas de software que le facilitarán el desarrollo digital del diseño en diversas áreas de aplicación profesional, específicamente de diseño web.

Objetivos específicos:

- Manejará de software para diseño web.
- Afinará los conocimientos realizando ejercicios sobre casos específicos de diseño a resolver.
- Conocer herramientas, lineamientos y alcances del diseño digital.
- Practicará la ilustración digital.

Contenido temático:

1. **Programación en el web**
 - 1.1 Los formularios
 - 1.2 Los estilos (CSS)
2. **Publicación de proyectos en el web**
 - 2.1 Sitios servidores remotos
 - 2.2 Sitios servidores locales
3. **Tipos de sitios y su funcionamiento**
 - 3.1 Estáticos
 - 3.2 Dinámicos
 - 3.3 CMS
 - 3.4 Blogs
4. **Ilustración digital**
 - 4.1 Trazos
 - 4.2 Color
 - 4.3 Sombras y luz
 - 4.4 Degradados como volumen
5. **Generar y publicar proyectos**

Estrategias didácticas:

- Técnicas de exposición -actividades, planteamientos de los ejercicios de composición, criterios de evaluación, análisis y presentación de trabajos.
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas.
- Técnicas de participación. Lectura y estudio de textos, material audiovisual, análisis y evaluación de los ejercicios planteados.

Modalidades y requisitos de evaluación:

- | | | |
|----|----------------------|-----|
| 1. | Trabajos parciales | 40% |
| 2. | Trabajos extra-clase | 10% |
| 3. | Trabajo final | 50% |

Bibliografía:

Cotton, Bob, The cyberspace lexicon, Phaidon Press Limited, London, 1995.
_____, Understanding hypermedia 2000, Phaidon Press Limited, London, 1997.
Chapman, Higel, Digital multimedia, John Wiley & Sons, England, 2000.
Elliot, Joe, Multimedia guía completa, Ediciones B, Barcelona, 1996.
Heller, Steven, The digital designer, Watson-Guptill, New York, 1997.

Baggerman, Lisa, Design for interaction, Rockport, San Francisco, 2002.
Eaton, Eric, Designing website interface elements, Rockport, Portland, 2002.
Kahn, Paul, Mapas de webs, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.
Goux, Melanie, Onscreen: in time, Rockport, Estados Unidos, 2003.
Grayson, James, This way, Rockport, Washinton, 2000.
Holzschlag, Molly E., Color for websites, Rotovision, Reino Unido, 2001.
Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, Principios de diseño básico para la creación de sitios web, .
Gustavo Gili, Barcelona, 2000
McKelvey, Roy, Gráficos para el hiperespacio, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.
Mumaw, Stefan, Simple website, Rockport, Orange, 2002.
Nielsen, Jakob, Usabilidad de páginas de inicio, Pearson Educación, Madrid, 2002.
Pring, Roger, Watson-Guption Publications, Nueva York, 1999.

Otros recursos y materiales:

Aula con equipo de cómputo, una maquina u ordenador por alumno, paquete de software para la materia, equipo de cómputo con accesorio de proyección (cañón) para impartir la materia.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en arquitectura, diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Animación Digital I
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Optativa
Eje de formación:	Especializante
Horas de clases:	4 (1t-3p)
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	5.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Este taller es una de las asignaturas que componen la especialización en Diseño Digital, se manejan en esta asignatura los conceptos básicos de animación, y los principios de la elaboración de modelos en dos y tres dimensiones. La asignatura está precedida por Animación Digital II.

Objetivo general:

El alumno conocerá los conceptos y las bases para la animación digital en 2 y 3 dimensiones.

Objetivos específicos:

- Conocerá el entorno de animación digital
- Comprenderá el comportamiento de los cuerpos en el espacio
- Desarrollará habilidades para el desarrollo de modelos para animación
- Comprenderá los aspectos que influyen en el movimiento de los cuerpos a animar.
- Conocerá diferentes ambientes de animación digital, ergonomía, procesos y lineamientos en la elaboración de trabajos.

Contenido temático:

1. Introducción a la animación digital
2. El campo de la animación

3. Los cuerpos en el espacio
 - 3.1 Orgánicos
 - 3.2 Geométricos
4. Ergonomía de los cuerpos
5. Movimientos
6. Planos en el espacio
 - 6.1 Profundidad y distancia
7. La línea de Tiempo
8. Animación en 2D dos dimensiones
 - 8.1 Cuerpos en 2 dimensiones
9. Movimiento
10. Tipos de animación
 - 10.1 Animación cuadro a cuadro
 - 10.2 Interpolaciones de movimiento
11. Rostros
 - 11.1 Gestos
 - 11.2 Animación de facciones
12. Ilustración de vectores para la animación 2D
13. Animación en 3D (tres dimensiones)
14. Conceptos de animación
15. Cuerpos geométricos
16. Cuerpos sólidos / planos en dos y tres dimensiones
17. Construcción de cuerpos
18. La línea en el campo de 3D
19. Cuerpos orgánicos
20. Modelado en modo de alambres
21. Edición de modo de alambre
22. Texturas
23. Mapeos de texturas
24. La luz
25. Proyecciones en cuerpos regulares e irregulares
26. Huesos
27. Conceptos aplicados de ergonomía de los cuerpos
28. Nodos / nulls
29. Animación básica práctica

Estrategias didácticas:

- Técnicas de exposición -actividades, planteamientos de los ejercicios de composición, criterios de evaluación, análisis y presentación de trabajos.
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas.
- Técnicas de participación. Lectura y estudio de textos, material audiovisual, análisis y evaluación de los ejercicios planteados.

Modalidades y requisitos de evaluación:

- | | |
|------------------|-----|
| 1. Participación | 10% |
| 2. Trabajos | 40% |
| 3. Trabajo final | 50% |

Bibliografía:

Cotton, Bob, The cyberspace lexicon, Phaidon Press Limited, London, 1995.
_____, Understanding hypermedia 2000, Phaidon Press Limited, London, 1997.
Chapman, Nigel, Digital multimedia, John Wiley & Sons, England, 2000.
Elliot, Joe, Multimedia guía completa, Ediciones B, Barcelona, 1996.
Heller, Steven, The digital designer, Watson-Guptill, New York, 1997.
Baggerman, Lisa, Design for interaction, Rockport, San Francisco, 2002.
Eaton, Eric, Designing website interface elements, Rockport, Portland, 2002.
Kahn, Paul, Mapas de webs, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 2001.
Goux, Melanie, Onscreen: in time, Rockport, Estados Unidos, 2003.
Grayson, James, This way, Rockport, Washinton, 2000.
Holzschlag, Molly E., Color for websites, Rotovision, Reino Unido, 2001.
Lynch, Patrick J. y Sarah Horton, Principios de diseño básico para la creación de sitios web, .
Gustavo Gili, Barcelona, 2000
McKelvey, Roy, Gráficos para el hiperespacio, Mc Graw Hill-Interamericana Editores, México, 1999.
Mumaw, Stefan, Simple website, Rockport, Orange, 2002.

Otros recursos y materiales:

Aula con equipo de cómputo, una maquina u ordenador por alumno, paquete de software para la materia, equipo de cómputo con accesorio de proyección (cañón) para impartir la materia.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.



"El saber de mis hijos
hará mi grandeza"

Universidad de Sonora
Unidad Regional Centro
División de Humanidades y Bellas Artes
Licenciatura en Diseño Gráfico



DATOS DE IDENTIFICACIÓN:

Nombre de la Asignatura:	Diseño Publicitario I
Unidad didáctica:	Taller
Tipo de materia:	Optativa
Eje de formación:	Especializante
Horas de clases:	4 (1t-3p)
Requisitos:	Ninguno
Créditos:	5.00
Departamento de servicio:	Bellas Artes

Introducción:

Este taller es una de las dos asignaturas que componen la especialización en Diseño publicitario y editorial, en donde se profundiza en cuanto a conocimientos, y se practica de manera especializada el diseño publicitario en varias de sus modalidades. Tiene como seriación la asignatura Diseño Publicitario II.

Objetivo general:

Identificará el proceso general de diseño y producción de la publicidad, aplicando para ello distintas técnicas y metodologías de comunicación visual, así como diversas tecnologías de medios impresos y electrónicos que han comprobado su efectividad en los mensajes gráficos.

Objetivos específicos:

El alumno:

- Elaborará propuestas de campañas publicitarias para clientes reales o de ejercicios escolares.
- Planteará y desarrollará proyectos publicitarios de diseño, que satisfagan con eficiencia y eficacia las necesidades publicitarias y mercadológicas de los proyectos planteados.
- Practicará las disciplinas de formación de proyectos publicitarios.
- Practicará los procesos de producción y pre-prensa aplicándolos en proyectos de diseño publicitario.

Contenido temático:

1. Diálogo: intención y comunicación
2. Campañas publicitarias
3. Formatos y medios

Estrategias didácticas:

- Técnicas de exposición -actividades, planteamientos de los ejercicios de composición, criterios de evaluación, análisis y presentación de trabajos.
- Técnicas de demostración. Material didáctico y referencias bibliográficas.
- Técnicas de participación. Lectura y estudio de textos, material audiovisual, análisis y evaluación de los ejercicios planteados.

Modalidades y requisitos de evaluación:

- | | |
|-------------------------|-----|
| 1. Trabajos parciales | 40% |
| 2. Trabajos extra-clase | 10% |
| 3. Trabajo final | 50% |

Bibliografía:

González Solas, Javier, 2002. Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo, Ed. Síntesis.
Carter, David, 1981. Corporate identity manuals, Century Communication, New York.
Costa, Joan, 1993. Imagen Global: evolución del diseño de identidad, CEAC, Barcelona.
Chaves, Norberto, 2001. La imagen corporativa. Teoría y metodología de la id. institucional, Ed. GG Barcelona.
Chaves, Norberto y Raúl Belluccia, 2003. La marca corporativa. Gestión y diseño de símbolos y logotipos, Paidós, Buenos Aires.
De Jong, Cees y Ernst Schilp, 1991. Manual de imagen corporativa, Gustavo Gili, Barcelona..
Frutiger, Adrian, 1981. Signos, símbolos, marcas, señales, Gustavo Gili, Barcelona.
González Solas, 2002. Javier, Identidad visual corporativa. La imagen de nuestro tiempo, Ed. Síntesis.

Otros recursos y materiales:

Aula con mesas de trabajo. PC y proyector. Acceso al centro de cómputo para prácticas.

Perfil académico deseable en el docente:

Licenciatura en diseño gráfico o afín y los requisitos que marque la normatividad universitaria.