



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
LICENCIATURA: DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA DE:				
AUTOEDICIÓN II				
IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA				
MODALIDAD:	Curso			
TIPO DE ASIGNATURA:	Teórica - Práctica			
SEMESTRE EN QUE SE IMPARTE:	Octavo			
CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:	Obligatoria			
NÚMERO DE CRÉDITOS:	8			
HORAS DE CLASE A LA SEMANA:	6	Teóricas: 2	Prácticas: 4	Semanas de clase: 16
				TOTAL DE HORAS: 96
SERIACIÓN OBLIGATORIA ANTECEDENTE:	Autoedición I			
SERIACIÓN OBLIGATORIA SUBSECUENTE:	Ninguna			

OBJETIVO GENERAL
Introducir al alumno a la tecnología computarizada y desarrollar su creatividad por medio de la autoedición.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Al finalizar el curso, el alumno:
A) Desarrollará ideas y su potencial creativo aplicado a la innovación del DTP.
B) Asimilará conocimientos recientes y especializados en materia de autoedición.
C) Estará capacitado para aplicar los adelantos electrónicos en proyectos profesionales de autoedición.
D) Aplicará todos los conocimientos sobre DTP necesarios para realizar proyectos a nivel profesional.
E) Tendrá una perspectiva de análisis y resolución de problemas aplicados a proyectos de autoedición.
F) Realizará trabajos profesionales y especializados aplicando la tecnología actual sobre DTP.

ÍNDICE TEMÁTICO			
UNIDAD	TEMAS	Horas Teóricas	Horas Prácticas
1	Trabajo con Autoedición	16	32
2	Proyectos de Autoedición	16	32
	Total de Horas Teóricas	32	
	Total de Horas Prácticas		64
	Total de Horas		96

1. TRABAJO CON AUTOEDICIÓN

- 1.1. Preparación de documentos electrónicos.
 - 1.1.1. Distribución electrónica de un documento.
 - 1.1.2. Elección de una forma electrónica.
 - 1.1.3. Preparación de un documento para formato PDF (portable document format).
 - 1.1.4. Preparación de un documento para formato HTML (hipertext markup lenguaje).
- 1.2. Manipulación de documentos electrónicos.
 - 1.2.1. Buscar, cambiar y utilizar bibliotecas de fuentes tipográficas.
 - 1.2.2. Interacción con otros programas de cómputo.
 - 1.2.3. Programas vectoriales (Corel Draw, Illustrator, Freehand, Designer, etc.).
 - 1.2.4. Imagen digital y manipulación (Photoshop, Painter, Paintbrush, Dabblor, Exposure, Fotofinish, etc.).
 - 1.2.5. Compatibilidad entre plataformas.

2. PROYECTOS DE AUTOEDICIÓN

- 2.1. Creación de una papelería profesional.
- 2.2. Diseño de una imagen corporativa.
- 2.3. Realizar un folleto para ventas.
- 2.4. Diseño de un suplemento.
- 2.5. Creación de una revista.
- 2.6. Propuesta para realizar un libro.
- 2.7. Creación de tablas de datos.
- 2.8. Crear una página o documento que se pueda publicar en el word wide web (WWW, home page).
- 2.9. Creación de un anuncio panorámico.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Aquent Creative Team, *Adobe Illustrator CS4, digital classroom*, Indianapolis, 2009.
- Córdoba, Enrique, *Photoshop CS4: curso avanzado*, Alfaomega, México, 2009.
- Hesles, Ricardo, *InDesign CS4: guía rápida*, Editorial Inforbook's, Barcelona, 2009.
- *Illustrator Masters*, Rockport, Massachussets, 1998.
- Rubin, Mira, *Interactive InDesign CS5*, Focal Press, Nueva York, 2010.
- Baker, Pauline y Hearn, Donald, *Gráficas por computadora*, México, Editorial Prentice Hall Hispanoamericana, 1995.
- Muller Brockman, Josef, *Sistema de retículas*, Barcelona, España, Editorial Gustavo Gili, 1982.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Bert, Braham, *Manual del Diseñador Gráfico*, Madrid, Editorial Celeste, 2001.
- Brinkmann, Ron, *The art and science of digital compositing*, Editorial Academic, San Diego, 1999.
- Cordoba, Carmen, *Adobe Acrobat 6 Profesional: Superfácil*, Alfaomega, México 2004.
- Dong, Wei, *Arquitectura y diseño por computadora*, Mc Graw-Hill, México, 2000.

CIBERGRAFÍA

<http://www.emagister.com.co/programa-autoedicion-tps-82311.htm>

<http://www.monmagan.com/docu/pez5.pdf>

<http://www.swingalia.com/disenio/disenio-grafico.php>

<http://www.gala.nom.es/index.php/blog-edicion/autoedicion.html?start=5>

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS RECOMENDADAS PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exposición oral	✓
Exposición audiovisual	✓
Ejercicios dentro de clase	✓
Ejercicios fuera del aula	✓
Lecturas obligatorias	✓
Trabajo de investigación	✓
Prácticas de taller	
Prácticas de campo	
Otras	

MECANISMOS DE EVALUACIÓN

ELEMENTOS UTILIZADOS PARA EVALUAR EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE	UTILIZACIÓN EN EL CURSO
Exámenes parciales	✓
Examen final	✓
Trabajos y tareas fuera del aula	✓
Participación en clase	✓
Asistencia	✓
Exposición de seminarios por los alumnos	

PERFIL PROFESIOGRÁFICO REQUERIDO PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA

LICENCIATURA	POSGRADO	ÁREA INDISPENSABLE	ÁREA DESEABLE
En Diseño Gráfico, o Comunicación Gráfica o en Diseño y Comunicación Visual.	En Artes Visuales o Creatividad.	Diseño Asistido por Computadora.	Diseño y Autoedición.