



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
PLAN DE ESTUDIOS DE LA LICENCIATURA EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
Programa de la asignatura

Laboratorio de Tecnología para Iconicidad y Entornos II

Clave:	Semestre: 6°	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Investigación-Producción	No. Créditos: 5
Carácter: Obligatoria de elección		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 3
		4	
Modalidad: Laboratorio		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 64			

Seriación: No () Sí (x) **Obligatoria** () **Indicativa** (x)

Asignatura antecedente: Laboratorio de Tecnología en Iconicidad y Entornos I

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar y explorar los fundamentos prácticos de las estructuras con base en imagen raster en diseño bidimensional para su aplicación en proyectos de diseño en el área de Iconicidad y entornos.

Objetivos específicos:

1. Explorar las posibilidades del diseño bidimensional en diversos materiales y sistemas de reproducción.
2. Practicar con el uso de recursos tecnológicos como herramienta para el diseño bidimensional sustentable.
3. Plantear soluciones gráficas bidimensionales en el diseño de productos comerciales con imagen Raster.
4. Diseñar y desarrollar proyectos de diseño bidimensional con enfoque en la imagen Raster.
5. Fomentar el análisis reflexivo y comparativo para determinar la información requerida en cada soporte.
6. Reflexionar en torno a los procesos de Investigación-Producción en iconicidad y entornos.

Índice Temático			
Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	La gráfica bidimensional digital	4	12
2	Soluciones bidimensionales en imagen raster	4	12
3	Infografía de mapa de bits	4	12
4	Armado de imagen en volumen	4	12
Total de horas:		16	48
Suma total de horas:		64	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	La gráfica bidimensional digital 1.1 Papel 1.2 Cristal 1.3 Metal 1.4 Otros
2	Soluciones bidimensionales en imagen raster 2.1 Estructura 2.2 Volumen 2.3 Áreas de aplicación (paneles de información) 2.4 Área de visión y proyección
3	Infografía de mapa de bits 3.1 Área de trabajo y resolución 3.2 Armado y aplicación de color, texturas e iluminación 3.3 Área de visión y formato de salida 3.4 Análisis de salida y formato
4	Armado de imagen en volumen 4.1 Estructura 4.2 Superficie 4.3 Luces 4.4 Proporción 4.5 Ambiente de soporte 4.6 Armado (render) salida (formato)

Bibliografía básica:

- Fantini, J. (2009). *Imágenes Paganas. Relatos sobre buenas prácticas desde los márgenes de la gestión cultural*. Córdoba: Ábaco-Cultura Contemporánea.
- Laybourne, K. (1998). *The animation book*. New York: Three Rivers Press.
- Frías, P. J. (2012). *De la creatividad a la innovación: 200 diseñadores mexicanos*. México: Designio.
- Garau, A. (1992). *Las armonías del color*. Barcelona: Paidós.
- Gardner, H. (2005). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. España: Ed. Paidós Ibérica.
- Ambrose, G. y Harris, P. (2006). *Imagen*. Barcelona: Parramón.
- Baldwin, J. y Roberts, L. (2007). *Comunicación visual*. Barcelona: Parramón.
- Campos, C. C. (2012). *Boceto en diseño de productos*. España: Ilus Books.
- Dondis, D. A. (1990). *La sintaxis de la imagen, introducción al alfabeto visual*. (6ª edición). México: Gustavo Gili.
- Jardí, E. (2012). *Pensar con imágenes (1ª ed.)*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Danaher, S. (2001) *Digital 3D Design*. EUA: Watson-Guptill
- Bigi, C. (2004) *Animazione 3D Storia-Tecnica-Produzione*. Milan: Mondadori Informatica
- Lacey, J. (2004) *The complete Guide to Digital Imaging*. EUA: Publicaciones Watson-Guptill
- Strata. (2007). *Art & Science of STRATA 3D CX*. EUA: Autor.
- AA.VV. (2007). *Light Wave 3D Versión 9.0 Users Guide* EUA: Publicaciones Lightwave
- Dabbs, Alistar. (2007). *La Biblia del diseñador Digital*. Madrid: Evergreen.

Bibliografía complementaria:

- Rabbit Editions. (2009). *Structural Package Design*. EUA: Autor.
- Lieser, Wolf. (2009) *Arte Digital*. España. Hullman.
- Stephen, P. (2002) *The Digital Designer: 101 Graphic Design Projects for Print, the Web, Multimedia, and Motion Graphics*. EUA: Focal Press.
- Pender, K. (1998). *Digital Colour in Graphic Design*. EUA: Focal Press.

Goodwing, K. (2009). Designing for the Digital Age. EUA: Watson-Guptill

Sugerencias didácticas:

Exposición oral	(x)
Exposición audiovisual	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)
Seminarios	()
Lecturas obligatorias	(x)
Trabajo de investigación	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)
Prácticas de campo	()
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	()

Mecanismos de evaluación del aprendizaje:

Exámenes parciales	(x)
Examen final escrito	(x)
Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Exposición de seminarios por los alumnos	()
Participación en clase	(x)
Asistencia	(x)
Seminario	()
Otras: Evaluación de proyecto	()

Perfil profesiográfico:

Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente en el área de Iconicidad y Entornos.