



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

Tecnología y Vinculación Disciplinar II

Clave:	Semestre: 4º	Campo de conocimiento: Desarrollo Profesional, Tecnológico-Digital	No. Créditos: 4
Carácter: Obligatoria		Horas	Horas por semana
Tipo: Teórico-Práctica		Teoría: 1	Práctica: 2
		3	
Modalidad: Curso		Duración del programa: 16 semanas	
Total de Horas 48			

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

Asignatura antecedente: Tecnología y Vinculación Disciplinar II.

Asignatura subsecuente: Ninguna.

Objetivo general:

Analizar los fundamentos del diseño en su aplicación a la producción industrial para fomentar procesos de vinculación interdisciplinaria y determinar estrategias, procedimientos y áreas de aplicación de las tecnologías en proyectos de diseño.

Objetivos específicos:

1. Analizar los procesos tecnológicos del Diseño y la Comunicación Visual aplicados a la producción industrial.
2. Vincular los procesos productivos del diseño gráfico con el diseño industrial.
3. Estudiar una serie de casos de procesos productivos vinculatorios.
4. Analizar y diferenciar los procedimientos, las estrategias y las áreas de aplicación de las tecnologías utilizadas en el Diseño y la Comunicación Visual.

Índice Temático

Unidad	Tema	Horas	
		Teóricas	Prácticas
1	Tendencias tecnológicas de aplicación y desarrollo del diseño y la comunicación visual	4	8
2	Procesos de planeación y producción	4	8
3	Estructuras y materiales tridimensionales	4	8
4	Producción y sostenibilidad	4	8
Total de horas:		16	32
Suma total de horas:		48	

Contenido Temático	
Unidad	Temas y subtemas
1	Tendencias tecnológicas de aplicación y desarrollo del diseño y la comunicación visual 1.1 El área bidimensional. 1.2 El área tridimensional. 1.3 Los ámbitos de aplicación. 1.5 Los ámbitos de desarrollo.
2	Procesos de planeación y producción 2.1. Planeación y producción en bajos volúmenes. 2.2. Planeación y producción en altos volúmenes. 2.3. La innovación en el diseño y los procesos tecnológicos. 2.4. Representación gráfica. 2.5. Prototipado. 2.6. Producción.
3	Estructuras y materiales tridimensionales 3.1. Papel. 3.2. Vidrio. 3.3. Acero. 3.4. Aluminio. 3.5. Plásticos. 3.6. Cerámica. 3.7. De exhibición. 3.8. De contención.
4	Producción y sostenibilidad 4.1. Procesos y materiales sustentables.

Bibliografía básica:

- Alcaraz, R. E. (2006). El emprendedor de éxito. México: Editorial Mc Graw Hill.
 Álvarez, T. M. G. (2006). Manual de Planeación Estratégica. México: Panorama.
 Ambrose, G. (2009). Manual de producción. Barcelona: Parramón.
 Arellano, R. (2000). Marketing enfoque América Latina. México. McGraw-Hill.
 Bramston, D. (2009) Basics product design: material thoughts
 Hughes, P. (2010). Exhibition design. London: Laurence King Publishing Ltd.
 Lupton, E. (2011). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili.
 Reis, D. (2010). Product design in the sustainable era. Cologne: Taschen.
 Wildbur, P. y Burke, M. (1998). Infográfica. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía complementaria:

- AA.VV. (2011). Composiciones creativas y publicitarias. España: Artual.
 Adorno, Th. W. (2011). Teoría Estética. Madrid: Akal.
 Adorno, Th. W. (2011). Crítica de la cultura y sociedad (Vols. 1 y 2). Madrid: Akal.
 Aedo, T. y Quintero, L. (2004). Tekhné 1.0: Arte, pensamiento y tecnología. México: CONACULTA.
 Alberich, J. (2007). Grafismo multimedia: comunicación, diseño, estética. Barcelona, España: UOC.

Sugerencias didácticas:		Mecanismos de evaluación del aprendizaje:	
Exposición oral	(x)	Exámenes parciales	(x)
Exposición audiovisual	(x)	Examen final escrito	(x)
Ejercicios dentro de clase	(x)	Trabajos y tareas fuera del aula	(x)
Ejercicios fuera del aula	(x)	Exposición de seminarios por los alumnos	()
Seminarios	()	Participación en clase	(x)
Lecturas obligatorias	(x)	Asistencia	(x)
Trabajo de investigación	(x)	Seminario	()
Prácticas de Laboratorio-Taller o laboratorio	(x)	Otras: Evaluación de proyecto	()
Prácticas de campo	()		
Otras: Aprendizaje basado en proyectos	(x)		
Perfil profesiográfico:			
Licenciado en Diseño Gráfico, Comunicación Visual o en Diseño y Comunicación Visual con experiencia docente.			