

# UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BAJA CALIFORNIA

## COORDINACIÓN GENERAL DE FORMACIÓN PROFESIONAL

### PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE

#### I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- 1. Unidad Académica:** Instituto Facultad de Arquitectura y Diseño, Mexicali, Facultad de Ciencias de la Ingeniería y la Tecnología, Valle de las Palmas.
- 2. Programa Educativo:** Licenciado en Diseño Gráfico
- 3. Plan de Estudios:** 2022-2
- 4. Nombre de la Unidad de Aprendizaje:** Diseño Editorial
- 5. Clave:** 40112
- 6. HC:** 02 **HT:** 04 **HL:** 00 **HPC:** 00 **HCL:** 00 **HE:** 02 **CR:** 08
- 7. Etapa de Formación a la que Pertenece:** Disciplinaria
- 8. Carácter de la Unidad de Aprendizaje:** Obligatoria
- 9. Requisitos para Cursar la Unidad de Aprendizaje:** Diseño y Señalización



#### Equipo de diseño de PUA

Carolina Medina Zavala  
Isabel Salinas Gutiérrez

#### Vo.Bo. de subdirector(es) de Unidad(es) Académica(s)

Daniela Mercedes Martínez Plata  
Paloma Rodríguez Valenzuela

**Fecha:** 9 de febrero de 2021

## **II. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Esta unidad de aprendizaje del área de diseño y ubicada en la etapa disciplinaria, tiene el propósito de que el alumno conozca los elementos de diseño editorial y los aplique a través de maquetaciones en proyectos y/o simulaciones de productos editoriales impresos y/o digitales, utilizando una metodología de diseño en la modalidad individual y colaborativa. De igual manera que se considere el uso de sustratos, herramientas análogas, digitales y se identifiquen en el desarrollo del proyecto, tanto los costos según el método o medio de reproducción como los términos teórico-prácticos para dar un argumentado a través de una exposición donde se explique la solución del proyecto.

## **III. COMPETENCIA GENERAL DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Desarrollar productos de diseño editorial a través de una metodología de diseño, para generar alternativas de solución a través de prototipos y/o maquetaciones que muestren la justificación y funcionalidad del proyecto con una actitud de disciplina, responsabilidad y ética.

## **IV. EVIDENCIA(S) DE APRENDIZAJE**

Productos editoriales simulados de manera digital y al menos un producto editorial impreso con el desarrollo de una metodología de diseño.

**V. DESARROLLO POR UNIDADES**  
**UNIDAD I. Historia e introducción al diseño editorial**

**Competencia:**

Analizar los elementos del diseño editorial a través de la creación y/o simulación de proyectos editoriales impresos y/o digitales, para generar una comunicación visual estética y eficaz, con sentido crítico, ético y de responsabilidad social.

**Contenido:**

- 1.1. Antecedentes del diseño editorial.
- 1.2. Conceptos básicos del diseño editorial.
- 1.3. Alcances de un proyecto editorial.
- 1.4. Elementos del diseño editorial
  - 1.4.1. Metodología para la Maquetación
  - 1.4.2. Formato y sustratos
  - 1.4.3. Caja tipográfica
  - 1.4.4. Retícula o Grilla
  - 1.4.5. Color
  - 1.4.6. Tipografía
  - 1.4.7. Imagen
- 1.5. Análisis de casos de proyectos editoriales.

**Duración:** 8 horas

## UNIDAD II. Estructura y producción de productos editoriales

### **Competencia:**

Aplicar un método de maquetación y los fundamentos del diseño gráfico en el desarrollo de un producto editorial impreso, para conocer la estructura y los roles del proceso, con responsabilidad y respeto.

### **Contenido:**

**Duración:** 12 horas

- 2.1. Formatos de las publicaciones editoriales.
- 2.2. Estructura externa e interna de las publicaciones editoriales. (libro, periódico, revistas)
- 2.3. El uso de la publicidad en las publicaciones editoriales.
- 2.4. Roles para el trabajo editorial.
- 2.5. Materiales y costos para la producción de las publicaciones editoriales.
- 2.6. El proceso de registro de una obra editorial.
- 2.7. Maquetación de una publicación editorial impresa.
- 2.8. Aplicación de un método de maquetación a una publicación editorial impresa.

### UNIDAD III. Diseño, desarrollo y maquetación de un producto editorial

**Competencia:**

Desarrollar la simulación de un proyecto editorial con una metodología, herramientas análogas y digitales, para generar alternativas de solución al proyecto, así como presentar el argumento de diseño y costos de producción, con disciplina, respeto y responsabilidad social.

**Contenido:****Duración:** 12 horas

- 3.1. El *briefing* en un proyecto editorial.
- 3.2. Metodología de diseño para un proyecto editorial.
- 3.3. El desarrollo de una maquetación para un producto editorial.
- 3.4. La presentación de un producto editorial.
- 3.5. La publicación y difusión de una publicación editorial.

## VI. ESTRUCTURA DE LAS PRÁCTICAS DE TALLER

No.	Nombre de la Práctica	Procedimiento	Recursos de Apoyo	Duración
<b>UNIDAD I</b>				
1	Formatos de papel en la industria editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Investigar los formatos estandarizados para un producto editorial.</li> <li>2. Comparar entre formato ISO 216 y papel americano.</li> <li>3. Entregar la práctica al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Proveedores</li> <li>● Sustratos</li> </ul>	2 horas
2	Márgenes y caja tipográfica.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calcular, trazar y digitalizar de márgenes y caja tipográfica.</li> <li>2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	4 horas
3	Uso de retícula.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Practicar las diferentes retículas sobre un mismo formato.</li> <li>2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	4 horas
4	Tipografía.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elegir la fuente tipográfica aplicada según el producto editorial.</li> <li>2. Practicar el uso de la fuente tipográfica y sus diversas longitudes de línea y fuerzas de línea.</li> <li>3. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	4 horas
5	Maquetación e imagen.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elegir el tipo de maquetación acorde al producto editorial.</li> <li>2. Aplicar la imagen al tipo de maquetación y necesidades del producto editorial.</li> <li>3. Imprimir y entregar la práctica al</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	4 horas

		docente para su retroalimentación.		
6	Sustratos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaborar un <i>dummy</i> con formatos de papel estandarizados.</li> <li>2. Imprimir y entregar la práctica al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Sustratos</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	2 horas
<b>UNIDAD II</b>				
7	Desarrollar un <i>Brief</i> .	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaborar un documento donde describa las necesidades del proyecto editorial.</li> <li>2. Entregar el documento al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Ejemplos de Brief</li> </ul>	2 horas
8	Estructura de un producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proponer la estructura de un producto editorial según el tipo de publicación.</li> <li>2. Entregar la estructura de la propuesta al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> </ul>	2 horas
9	Roles dentro de la industria editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Proponer un buró editorial que considere los roles básicos para trabajar un proyecto editorial.</li> <li>2. Entregar la propuesta del buró editorial al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> </ul>	2 horas
10	Aplicar un método de maquetación.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar un proceso de maquetación según las necesidades del producto editorial.</li> <li>2. Entregar el archivo con la evidencia del proceso de maquetación al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Software especializado</li> </ul>	10 horas
11	Preprensa y salida del producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparar la imposición del producto editorial según las</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Casos de estudio</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	6 horas

		<p>necesidades del sistema de reproducción y salida del producto.</p> <p>2. Entregar el archivo con la evidencia del proceso al docente para su retroalimentación.</p>		
<b>UNIDAD III</b>				
12	Desarrollo de un producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaborar dummy digital con los elementos básicos según las necesidades del producto editorial</li> <li>2. Determinar los elementos del producto editorial</li> <li>3. Maquetar la propuesta del producto editorial</li> <li>4. Desarrollar y evaluar el cuerpo del producto editorial</li> <li>5. Preparar la imposición y salida del producto editorial</li> <li>6. Entregar el producto al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Casos de estudio</li> <li>● Software especializado</li> </ul>	16 horas
13	Costo de la producción y cotización del proyecto.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaborar una cotización del proyecto editorial, observando costos de producción y otros gastos implícitos (fotógrafos, ilustradores, pago de derechos en plataformas, registros, etc)</li> <li>2. Elaborar una simulación de registro de obra</li> <li>3. Entregar el documento al docente para su retroalimentación.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Fuentes de consulta</li> <li>● Casos de estudio</li> </ul>	2 horas
14	Presentación del producto editorial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Desarrollar la presentación del proyecto editorial.</li> <li>2. Entregar la presentación y producto.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Recursos digitales para presentación de proyectos</li> </ul>	4 horas

## VII. MÉTODO DE TRABAJO

**Encuadre:** El primer día de clase el docente debe establecer la forma de trabajo, criterios de evaluación, calidad de los trabajos académicos, derechos y obligaciones docente-alumno.

**Estrategia de enseñanza (docente):** El profesor explicará y facilitará material de cada uno de los temas, apoyado de ejemplos gráficos y medios audiovisuales con el uso de herramientas análogas y digitales. Asimismo se llevarán a cabo ejercicios prácticos donde se aplique la teoría con el apoyo de una metodología de diseño para dar solución a un problema y con ello adquirir la competencia de la unidad de aprendizaje. Se sugieren las siguientes estrategias:

- Técnica expositiva
- Análisis de la información
- Análisis de casos
- Instrucción guiada
- Solución de problemas

**Estrategia de aprendizaje (alumno):** El alumno realizará de manera individual y/o colaborativa, ejercicios análogos y/o digitales durante la clase o extra clase, donde aplique la teoría vista en la práctica. Asimismo el desarrollo de proyectos editoriales impresos y/o digitales con el uso de una metodología de diseño. De tal manera que demuestre que adquirió la competencia de la unidad de aprendizaje. Se sugieren las siguientes estrategias:

- Bocetaje
- Investigación documental
- Metodología de diseño
- Simulación de proyecto
- Trabajo en equipo y colaborativo
- Exposición
- Portafolio de evidencia

## VIII. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación será llevada a cabo de forma permanente durante el desarrollo de la unidad de aprendizaje de la siguiente manera:

### **Criterios de acreditación**

- Para tener derecho a examen ordinario y extraordinario, el estudiante debe cumplir con los porcentajes de asistencia que establece el Estatuto Escolar vigente.
- Calificación en escala del 0 al 100, con un mínimo aprobatorio de 60.

### **Criterios de evaluación**

- Ejercicios.....	15%
- Evaluaciones prácticas.....	50%
- Portafolio de evidencias.....	25%
- Exposiciones.....	10%
<b>Total.....</b>	<b>100%</b>

## IX. REFERENCIAS

Básicas	Complementarias
Bringhurst, R. (2008). <i>The elements of typographic style</i> (3rd ed.). United States: Hartley & Marks. [Clásico]	Adobe. (2020). <i>InDesign tutorials</i> .  <a href="https://helpx.adobe.com/in/indesign/tutorials.html">https://helpx.adobe.com/in/indesign/tutorials.html</a>
Buen [de], J. (2014). <i>Manual de diseño editorial</i> (4ta ed.). Gijón Asturias: Ediciones Trea.[Clásico]	Adobe Support Community. (2020). <i>InDesign</i> . <a href="https://community.adobe.com/t5/indesign/bd-p/indesign?page=1&amp;sort=latest_replies&amp;filter=all">https://community.adobe.com/t5/indesign/bd-p/indesign?page=1&amp;sort=latest_replies&amp;filter=all</a>
Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). <i>Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales</i> (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]	Johansson, K., Lundberg, P. y Ryberg, R. (2011). <i>Manual de producción gráfica, recetas</i> (2da. ed). Barcelona: Gustavo Gili. [clásico]
Dabner, D. (2018). <i>Diseño gráfico, fundamentos y prácticas</i> . Barcelona: Blume. [Clásico]	Marin, R. (2013). <i>Ortotipografía para diseñadores</i> (5ta. ed.). Barcelona: Gustavo Gili. [clásico]
Haslam, A. (2007). <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume. [Clásico]	Pochteca (29 de mayo de 2014). <i>Pochteca papel inglés</i> [Archivo de video]. <a href="https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&amp;v=eH4oDhSqo5E">https://www.youtube.com/watch?time_continue=8&amp;v=eH4oDhSqo5E</a>
Lafratta, R. y Franklin, R. (2020). <i>Paper sizes</i> . Recuperado de <a href="https://papersizes.io/">https://papersizes.io/</a>	Swann, A. (2004). <i>Bases del diseño gráfico</i> . Barcelona: Gustavo Gili.
Lupton, E. (2014). <i>Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes</i> . Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]	
Lupton, E. (2011). <i>Pensar con tipos</i> . Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]	
Rivers, CH. (2015). <i>Cómo hacer tus propios libros: nuevas ideas y técnicas tradicionales para la creación artesanal de libros</i> . Barcelona: Gustavo Gili. . [Clásico]	
Salinas, I. (en prensa). <i>El diseño de textos digitales</i> . Mexicali: Editorial Universitaria UABC.	
Tschichhold, J. (1997). <i>The form of the book: Essays on the</i>	

*morality of good design*. United States: Hartley & Marks  
[Clásico]

Tschichold, J. (1998). *The new typography. A handbook for modern designers*. Berkeley: University of California Press. [Clásico]

Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gili. [Clásico]

## **X. PERFIL DEL DOCENTE**

El docente debe tener el perfil profesional de Licenciado en Diseño Gráfico o Licenciado en Comunicación o áreas afines, además tener conocimientos, cursos, diplomados y de preferencia con posgrado en diseño editorial, así como contar con experiencia en la producción editorial, conocimiento de registros de publicaciones impresas y/o digitales ante alguna casa editora y la habilidad del uso de programas de diseño, que permitan la edición de textos, vectores, imágenes y la maquetación de un proyecto editorial.