

**Programas de estudio por competencias  
Formato base**

**1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO**

Centro Universitario

Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades

Departamento:

Departamento de Letras

Academia:

Teórico prácticas

Nombre de la unidad de aprendizaje

Diseño editorial

Clave de la materia:	Horas de Teoría:	Horas de práctica	Total de Horas:	Valor en créditos
LT199	40	20	60	6

Tipo de curso:	Nivel en que se ubica:	Carrera:	Prerrequisitos:
Curso-Taller	LICENCIATURA	LETRAS HISPÁNICAS	Ninguno

Área de formación

Básica particular obligatoria

Elaborado por:

José Reyes González Flores

Fecha de elaboración:

Marzo de 2003

Fecha de última actualización:

Septiembre de 2016

**2. PRESENTACIÓN**

La unidad de aprendizaje DISEÑO EDITORIAL permite una visión integradora de los procesos editoriales en relación con las nuevas tecnologías aplicadas al diseño editorial clásico –soporte en papel- y a la edición electrónica –multimedia e hipertextual-, con la finalidad de redactar, corregir y editar textos literarios y lingüísticos. La unidad de aprendizaje dotará al estudiante de habilidades teórico prácticas en el área diseño editorial con el fin de generar productos culturales –revistas de soporte en papel, multimedia e hipertextual-. La unidad de aprendizaje DISEÑO EDITORIAL pone a disposición del estudiante las destrezas que permitan reflexionar con honestidad, tolerancia y actitud crítica el mercado editorial como productor de cultura.

**3. UNIDAD DE COMPETENCIA**

Dotar de las habilidades teórico prácticas que permitan redactar, corregir, editar y gestionar proyectos editoriales clásicos y multimedia con el fin de incidir en el ámbito social de la producción de bienes culturales, es particular el diseño de revistas de soporte en papel, así como multimedia e hipertextual.

#### 4. SABERES

<b>Saberes prácticos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño editorial de revistas de soporte en papel.</li> <li>-Diseño editorial de revistas de soporte multimedia e hipertextual.</li> <li>-Dominio de software de manejo de imagen y diseño gráfico vectorial y de bipmap –Adobe Photoshop CS4, Adobe Ilustrador CS4-.</li> <li>-Domino de software de diseño editorial –Adobe InDisign CS4-.</li> <li>-Domino de software multimedia e hipertextual –Adobe Flash CS4-.</li> </ul>
<b>Saberes teóricos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Teoría de la corrección de estilo editorial.</li> <li>-Proceso editorial clásica, multimedia e hipertextual.</li> <li>- Teoría del diseño gráfico y diseño editorial - Adobe Photoshop CS4, Adobe Ilustrador CS4, Adobe InDisign CS4, Adobe Flash CS4.</li> </ul>
<b>Saberes formativos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Respeto a los derechos de autor.</li> <li>- Fomentar el uso responsable de la empresa editorial.</li> <li>- Resaltar la importancia de la ética –honestidad académica e intelectual- con relación los procesos de producción editorial, sea cual sea el soporte textual.</li> <li>-Favorecer la participación activa en la gestión de proyectos editoriales.</li> </ul>

#### 1. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO (temas y subtemas)

El texto y su organización	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Familias y caracteres tipográficos</li> <li>-Elementos tipográficos</li> <li>-Principios de formación</li> <li>-Identificación tipográfica</li> </ul>
El proceso editorial	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La edición</li> <li>-Principios para la presentación del original</li> <li>-Principios para la corrección de estilo</li> <li>-El corrector de estilo</li> </ul>
Reglas ortotipográficas	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Corrección de estilo y sintaxis literaria</li> <li>-Reglas ortotipográficas</li> <li>-Estilos editoriales</li> </ul>
Diseño gráfico y de bipmap	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Adobe photoshop CS4</li> <li>-Adobe Ilustrador CS4</li> </ul>
Presentación de proyecto editorial (Revista en soporte de papel)	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Diseño de proyecto de revista</li> <li>-Preparación del original</li> <li>-Corrección del original</li> <li>-Preparación del original electrónico</li> <li>-Diseño de cubiertas</li> <li>-Preparación de galeras</li> <li>-Pruebas y contrapruebas</li> </ul>
Diseño editorial de la revista en soporte de papel	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Adobe InDisign CS4</li> <li>-Realización del proyecto de revista</li> <li>-Presentación de la revista como producto terminado</li> </ul>
Diseño de una revista multimedia e hipertextual	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Adobe Flash CS4</li> <li>-Diseño de proyecto de revista</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Preparación del original</li> <li>-Corrección del original</li> <li>-Realización del proyecto de revista</li> <li>-Presentación de la revista como producto terminado</li> </ul>
--	--

## 6. ACCIONES

<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diseñar una revista –soporte en papel- teniendo en cuenta los aspectos teóricos del proceso editorial.</li> <li>-Diseño de cubiertas.</li> <li>-Encuadernar la revista.</li> <li>-Presentar la revista (puesta en común el grupo).</li> <li>- Diseñar una revista multimedia e hipertextual teniendo en cuenta los aspectos teóricos del proceso editorial.</li> <li>- Realizar una muestra expositiva de los productos editoriales generados durante la unidad de aprendizaje.</li> </ul>
---

## ELEMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

7. Evidencias de aprendizaje	8. Criterios de desempeño	9. Campo de aplicación
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Portafolio de evidencias.</li> <li>- Revista de soporte en papel.</li> <li>-Revista multimedia e hipertextual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Portafolio donde se incluyan las pre-productos de acuerdo con el contenido teórico práctico de la unidad de aprendizaje.</li> <li>-Revista en soporte en papel donde se evidencie la aplicación teórico práctica del diseño editorial.</li> <li>-Revista multimedia e hipertextual donde se evidencie la aplicación teórico práctica del diseño gráfico multimedial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Empresas editoriales.</li> <li>-Empresas de diseño gráfico editorial</li> <li>-Instituciones culturales privadas.</li> <li>-Instituciones culturales públicas.</li> <li>-Instituciones educativas privadas.</li> <li>-Instituciones educativas públicas.</li> <li>-Compañías periodísticas</li> <li>-Empresas editoriales de autogestión.</li> </ul>

## 10. CALIFICACIÓN

Portafolio de evidencias:	40%
Revista de soporte en papel:	30%
Revista multimedia e hipertextual:	30%
Total= 100%	

## 11. ACREDITACIÓN

<p>Escala de calificaciones del 0 al 100</p> <p>Calificación mínima aprobatoria: 60</p> <p>80% de asistencias para tener derecho de evaluación en periodo ordinario</p> <p>65% de asistencias para tener derecho de evaluación en periodo extraordinario</p>
--

## 12. BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Arellano, Jesús (1985) *Cómo presentar originales y corregir pruebas para edición*, México: UNAM.
- Buen, Jorge de (2000) *Manual de diseño editorial*, México: Santillana.
- Garrido, Felipe (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión I*, México: UNAM.
- \_\_\_\_\_ (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión II*, México: UNAM.
- MEDIactive (2009) *Aprender Flash CS4, con 100 ejercicios prácticos*, México: Alfaomega/Marcombo.
- \_\_\_\_\_ (2009) *Aprender InDesign CS4*, México: Alfaomega/Marcombo.
- \_\_\_\_\_ (2009) *Aprender Photoshop CS4, con 100 ejercicios prácticos*, México: Alfaomega/Marcombo.
- Manrique, José Luis (2009) *Aprender Ilustrador CS4*, México: Alfaomega/Marcombo.
- Merino, María Eugenia (2007) *Escribir bien, corregir mejor. Corrección de estilo y propiedad idiomática*, México: Trillas.
- Orós, José Luis (2010) *Adobe Flash CS4 profesional*, México: Alfaomega.
- Ramos Martínez, R. (1971) *Corrección de pruebas tipográficas*, México: Unión Tipográfica Editorial Hispanoamericana.
- Reyes Coria, Bulmaro (1987) *Manual de estilo editorial*, México: Limusa.
- Zavala Ruiz, Roberto (2002) *El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y pruebas*, México: UNAM.

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Randdolph Karch, R. (1997) *Manual de artes gráficas*, México: Trillas.
2. Litton, G. (1971) *Del libro y su historia*, Buenos Aires: Bowker editores.
3. Wells, William, Buernett, Jhon, Moriartty (1996) *Publicidad. Principios y prácticas*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.
4. Russell, J. Thomas, Lane, Ronald W. (1990) *Publicidad*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.