

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 y multimedia

Clave de la materia:	Horas de Teoría:	Horas de práctica	Total de Horas:	Valor en créditos
LT200	40	20	60	6

Tipo de curso:	Nivel en que se ubica:	Carrera:	Prerrequisitos:
Curso-taller	Licenciatura	Letras Hispánicas	LT199

Área de formación

Básica particular obligatoria

Elaborado por:

José Reyes González Flores

Fecha de elaboración:

Enero de 2003

Fecha de última actualización:

Septiembre 2016

2. PRESENTACIÓN

La unidad de aprendizaje DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA permite una visión integradora de los procesos editoriales con relación a las nuevas tecnologías aplicadas a la edición clásica —de soporte en papel—, a la edición electrónica —textos multimedia e hipertextos— y a la ingeniería de papel —libros en 3D—, con la finalidad redactar, editar, corregir, ejecutar y gestionar proyectos editoriales en lengua y literatura española. La unidad de aprendizaje DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA proporciona la teoría y metodología con la cual se desarrollarán habilidades para el análisis del mercado de libro, el diseño gráfico vectorial, el diseño de bipmap, así como al diseño editorial y multimedia con lo cual se proyectarán libros en sus diversos formatos. La unidad de aprendizaje pone a disposición de los estudiantes las destrezas que permitan reflexionar con honestidad y tolerancia acerca del libro como bien cultural.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Dotar de las habilidades teórico prácticas que permitan redactar, editar, corregir y gestionar proyectos editoriales, tanto en soporte en papel como en multimedia, hipertextual y en 3D con el fin de incidir en el ámbito social de la producción de los bienes culturales llamados libros.

4. SABERES

Saberes prácticos	<ul style="list-style-type: none">-Diagramación de libros en soporte físico.-Diagramación de libros en 3D.-Diagramación de periódicos.-Diagramación de libros multimedia e hipertextual.-Diseño de cubiertas.-Encuadernación de libros en diversos formatos.-Corrección de originales, originales electrónicos y pruebas de imprenta
Saberes teóricos	<ul style="list-style-type: none">-Proceso de producción editorial.-Software Adobe Indesign CS4, Adobe Photoshop CS4, Adobe Ilustrador CS4, Adobe Flash CS4.-Imagen corporativa editorial.-Anotación tipográfica.-Ortotipografía.
Saberes formativos	<ul style="list-style-type: none">-Responsabilidad.-Actitud crítica.-Honestidad académica e intelectual.-Actitud de diálogo y colaboración en los proyectos editoriales.

5. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO (temas y subtemas)

Introducción a la edición	<ul style="list-style-type: none">-Introducción a la edición-Etapas del proceso de producción editorial: soporte en papel y soporte digital-El libro y su organización<ol style="list-style-type: none">ExterioresInterioresTipología del libro
La empresa editorial y la imagen corporativa	<ul style="list-style-type: none">-La empresa editorial-Productos y marcas editoriales.-Políticas editoriales.-Derechos de autor, propiedad intelectual, nuevas tecnologías y edición.-Gestión de proyectos editoriales tanto en soporte de papel como digital.
Diseño gráfico editorial	<ul style="list-style-type: none">-Concepto previos, píxeles y resolución-El color o resolución de bits-Diseño gráfico vectorial-Diseño gráfico bits, bitmap-Adobe ilustrador CS4-Diseño de carteles publicitarios.-Diseño de cubiertas para libros para diversos formatos

Libros 3D	<ul style="list-style-type: none"> -Breve historia de la ingeniería de papel -Libros pop-ups -Mecanismos pop-ups una sola pieza -Mecanismos pop-ups múltiples piezas -Proyecto de pop-ups -Producción de pop-ups -Encuadernación pop-ups
Gestión de proyectos: el libro en soporte papel y cartón	<ul style="list-style-type: none"> -Preparación del proyecto editorial, boceto del libro -Presentación del original. -Corrección de originales -Anotación tipográfica -Método aritmético y geométrico para el cálculo de la mancha -Diseño del dummy -Diseño del original electrónico
El libro en la imprenta	<ul style="list-style-type: none"> -Las cuartillas originales -Primeras planas -Segundas planas -Formación de un pliego: la <i>rama</i>
Diseño editorial	<ul style="list-style-type: none"> -Maquetación -Diseño de documentos en Adobe InDesign CS4 -Diseño de plantillas -Diseño de páginas maestras -Diagramación de libro -Diseño de cuadernillos -Corrección de pruebas de imprenta -Diagramación de periódicos. - Diagramación de libros
El proceso de encuadernación	<ul style="list-style-type: none"> -Historia de la encuadernación: encuadernación en la edad media, en la edad moderna -Conservación del libro impreso -Nomenclatura del libro encuadernado -Tipología de la encuadernación -Encuadernación en rústica -Encuadernación en "cartón" -Encuadernación en tapa -Estilos ornamentales en la encuadernación
Producción multimedia: libro multimedia	<ul style="list-style-type: none"> -Preparación del proyecto editorial multimedia -Storyboard -Proveedores de imágenes -Adobe Flash CS4

6. ACCIONES

- Realizar investigación del mercado editorial con la finalidad de proyectar una empresa editorial.
- Proyectar y diagramar una primera plana para periódico, se deben considerar las políticas de diagramación de las empresas de Jalisco, de México y de Hispanoamérica.
- Diseño de carteles publicitarios.
- Proyectar, diseñar y ejecutar un libro 3D.
- Proyectar, diseñar y ejecutar un libro en pasta dura.
- Proyectar, diseñar y ejecutar un libro multimedia.
- Diseñar cubiertas para libros.
- Encuadernación de libros.

ELEMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

7. Evidencias de aprendizaje	8. Criterios de desempeño	9. Campo de aplicación
<ul style="list-style-type: none"> -Libro en 3D. -Libro en soporte en papel, pasta dura. -Cartel publicitario. -Portafolio de imagen corporativa. -Primera plana de un periódico. -Libro multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> - El libro 3D estará formado por un cuadernillo de seis cajas o manchas tipográficas con mecanismos sencillos y complejos de ingeniería de papel. -El libro de soporte en papel estará diagramado con 15 cuadernillos de 16 cajas o manchas tipográficas. - Libro multimedia, estará diagramado en 16 páginas electrónicas. -Diagramación y diseño de una primera plana para periódico. - El cartel estará diseñado en Adobe Ilustrador y podrá: a) promover la imagen corporativa, b) promover el libro, ya sea el libro 3D o el libro en soporte en papel. 	<ul style="list-style-type: none"> - Empresas editoriales. - Empresas de diseño gráfico editorial. - Instituciones culturales privadas. - Instituciones culturales públicas. - Instituciones educativas privadas. - Instituciones educativas públicas. - Empresas propias. - Compañías periodísticas.

10. CALIFICACIÓN

Ejercicios desarrollados durante la unidad de aprendizaje, portafolio de imagen corporativa editorial, primera plana de periódico, cartel:	40%
Libro 3D:	20%
Libro en soporte en papel pasta dura:	20%

Libro multimedia:	20%
	TOTAL=100 %

11. ACREDITACIÓN

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

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.
 Carter A. David y James Díaz (2009) *Elementos del Pop-Up*, Barcelona: Combel.-
 Garrido, Felipe (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión I*, México: UNAM.
 _____ (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión II*, México: UNAM.
 Ramos Martínez, R. (1971) *Corrección de pruebas tipográficas*, México: Unió Tipográfica Editorial Hispanoamericana.
 Reyes Coria, Bulmaro (1987) *Manual de estilo editorial*, México: Limusa.
 _____ (2008) *Metalibro. Manual del libro en la imprenta*, México: UNAM:
 Zavala Ruiz, Roberto (2002) *El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y pruebas*, México: UNAM.
 Academia Española de la Lengua (1999) *Ortografía de la lengua española*, Madrid:Espasa.
 Martín, Euniciano (1990) *La composición en las artes gráficas*, México: UNAM
 Merino, María Eugenia (2007) *Escribir bien, corregir mejor. Corrección de estilo y propiedad idiomática*, México: Trillas.
 Ruder, Emil (1983) *Manual de diseño tipográfico*, Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Ives, Rob (2009) *Paper Engineering and Pop-Up for dummies*, Indianapolis: Wiley Publisihing.
 Jackson, Paul (1996) *The Pop-Up book*, New York: Anness publishin Limited.
 Litton, G. (1971) *Del libro y su historia*, Buenos Aires: Bowker editores.
 Rrandolph Karch, R. (1997) *Manual de artes gráficas*, México: Trillas.
 Russell, J. Thomas, Lane, Ronald W. (1990) *Publicidad*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.
 Seco, Manuel (1996) *Gramática esencial de la lengua española*, Madri: Escalpe.
 Wells, William, Buernett, Jhon, Moriartty (1996) *Publicidad. Principios y prácticas*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.