



Universidad Guadalajara

Centro Universitario del Sur

**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA
CENTRO UNIVERSITARIO DEL SUR**

**DIVISIÓN CIENCIAS, ARTES Y HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS, TECNOLOGÍAS
Y METODOLOGÍAS**

CARRERA LETRAS HISPÁNICAS



PROGRAMA DE ESTUDIO POR COMPETENCIAS

DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA

CLAVE LT200


Dr. Abraham López Villalvazo
Presidente de la Academia
De Investigación aplicada


Mtro. Miguel Ángel Rangel Romero
Jefe del Departamento de
Ciencias Exactas, Tecnologías y Metodologías

Mtra. Cynthia Vázquez Cortés
Profesor de la Asignatura



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS EXACTAS,
TECNOLOGÍAS Y METODOLOGÍAS**

Programa de estudio

DISEÑO EDITORIAL Y MULTIMEDIA

1. IDENTIFICACIÓN DEL CURSO

Centro Universitario

Centro Universitario de Sur

Departamento:

Ciencias Exactas, Tecnología y Metodologías

Academia:**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	Licenciatura en Letras Hispánicas	Diseño Editorial

Área de formación

Básica Particular

Elaborado por:

Mtro. José Reyes González Flores

Fecha de elaboración:

Enero de 2003

Fecha de ultima actualización:

2. PRESENTACIÓN

El diseño editorial y multimedia permite la obtención de conocimientos teórico- prácticos en el área editorial de diseño de libro, textos multimedia e hipertextos con base en la formación profesional en el campo del diseño editorial y multimedia así como en la corrección de textos que cumplan con las características señaladas.

El diseño editorial y multimedia desarrolla habilidades en las áreas de corrección de estilo para libros, textos electrónicos, hipertextos, multimedia, materiales no impresos como con el libro electrónico. De igual manera desarrolla habilidades para el diseño y elaboración de manuales en el área de la lengua y la literatura, así como el diseño de material didáctico en el área de la lengua y la literatura.

La unidad de aprendizaje El diseño editorial y multimedia se vincula con los estudios de Gramática, Ortografía, Estilística, Teoría Literaria, Teorías de la Corrección de Estilo, Teoría Periodística, Teorías de Medios Audiovisuales (cine, radio, televisión y multimedia), Publicidad, Didáctica, Poética, así como al conocimiento de Software de Autoedición, Diseño Gráfico y Multimedia.

3. UNIDAD DE COMPETENCIA

Diseñar, elaborar y corregir libros, hipertextos y textos multimedia con base en la teoría del diseño editorial y multimedia que permitan al estudiante desarrollar la capacidad teórico-práctica para que se desempeñe en la empresa Editorial del libro y la multimedia.

4. SABERES

Saberes Prácticos	1. Diseño editorial de libros. 2. Elaboración de manuales didácticos en el área de la lengua y la literatura. 3. Dominio de software de autoedición como PageMaker y Ventura. 4. Dominio de software de diseño gráfico como CorelDraw y Photoshop, Autocat. 5. Dominio de Software de diseño multimedia: Flash5.0 Flash MX, Dream Weaver, Freehand, Front Page XT. 6. Diseño políticas editoriales de corrección de textos. 7. Diseño materiales didácticos multimedia. 8. Diseño Hipertextos.
Saberes Teóricos	1. Teoría de la corrección editorial. 2. Teorías del proceso editorial. 3. Teoría del diseño editorial. 4. Didácticas Generales. 5. Didácticas específicas. 6. Teorías del discurso visual. 7. Teorías de guionismo para medios audiovisuales. 8. Teoría de la adaptación para medios audiovisuales. 9. Gramática. 10. Ortografía. 11. Morfosintaxis. 12. Lingüística. 13. Teorías periodísticas. 14. Teorías literarias. 15. Teorías de los medios audiovisuales (cine, televisión, radio y

	multimedia) 16. Literatura universal. 17. Literatura hispanoamericana. 18. Literatura mexicana. 19. Historia de la literatura española. 20. Teoría del diseño gráfico. 21. Software de autoedición. 22. Software de diseño gráfico (diseño de imágenes) 23. Software de multimedia
Saberes Formativos	1. Respeto a los derechos de autor. 2. Responsabilidad en el diseño de materiales didácticos multimedia 3. Fomentar el uso responsable de la empresa editorial. 4. Resaltar la importancia de la ética de los medios audiovisuales (cine, radio, televisión y multimedia) 5. Favorecer la participación activa, responsable, de respeto y de ética en el diseño de proyectos editoriales en relación con la sociedad.

5. CONTENIDO TEÓRICO PRÁCTICO (temas y subtemas)

1.	El libro y su organización
1.1	Exteriores
1.2	Interiores
1.3	Tipología del libro
1.4	Historia del libro
2.	Preparación de originales y corrección de pruebas
2.1	Preparación del proyecto (boceto del libro)
2.2	Presentación del original
2.3	Diseño del dornrny
2.4	Teoría de la formación del libro
2.5	Diseño del original electrónico
2.6	Diseño de galeras
2.7	Signos empleados en la corrección de pruebas
2.8	Corrección de pruebas y contrapruebas
3.	Formas y principios de formación
3.1	El papel, peso, opacidad, textura, hidratación
3.2	Método aritmético para el cálculo de la mancha
3.3	Método geométrico para el cálculo de la mancha
3.4	Espaciamento
4.	Normas para la redacción de fichas bibliográficas
4.1	Registro técnico
4.2	Registro psrticular
4.3	Manejo del aparato crítico
5.	Consideraciones básicas en la redacción, ortografía y unificación editorial
5.1	La anotación tipográfica, marcado y marcaje.
5.2	Signos ortográficos
5.3	Minucias del lenguaje
6.	Diseño de cubiertas y carteles
6.1	Diseño básico del cartel
6.2	Semiótica del cartel
6.3	Diseño de cubiertas
7.	El proceso de encuadernación
7.1	Clases de encuadernación

8. Diagramación de periódicos
 - 8.1 Compaginación o armado
 - 8.2 Signos convencionales en la diagramación
 - 8.3 La hoja de diagramación
9. Materiales no impresos (multimedia)
 - 9.1 Audiolibro
 - 9.2 Libro electrónico
 - 9.3 Hipertextos
9. Materiales didácticos en multimedia
 1. Diseño de material didáctico multimedia para la enseñanza de la lengua
 2. Diseño de material didáctico multimedia para la enseñanza de la literatura

6. ACCIONES

1. Diseñar un proyecto editorial para un libro
2. Diseñar la cubierta para libro proyectado
3. Diseñar y elaborar un cartel de promoción o presentación para el libro proyectado
4. Diagramar una hoja para periódicos
5. Encuadernar el libro proyectado
6. Diseñar una didáctica multimedia

ELEMENTOS PARA LA EVALUACIÓN

7. Evidencias de aprendizaje	8. Criterios de desempeño	9. Campo de aplicación
1. Presentación del proyecto editorial para el diseño, producción e impresión de un libro realizado en el curso. 2. Presentación del original. 3. Corrección de original. 4. Corrección de las galeras. 5. Diseño de cubiertas. Puesta en común de los diseños. 6. Puesta en común del concepto de diseño para el cartel 7. Presentación del libro terminado. 8. Puesta en común del diseño de la didáctica multimedia.	1. De acuerdo con los aspectos teórico prácticos del diseño editorial, proyectar, diseñar y elaborar un libro en el área de la lengua y la literatura. 2. A partir de la teoría de la multimedia diseño una didáctica para la enseñanza de la lengua y la literatura.	1. Empresa editoriales 2. Empresas de diseño gráfico editorial 3. Instituciones culturales privadas 4. Instituciones culturales públicas 5. Instituciones educativas privadas 6. Instituciones educativas públicas 7. Empresas propias 8. Compañías periodísticas.

10. CALIFICACIÓN

1. Presentación del proyecto de libro	10%
2. Diseño de cubierta	10%
3. Diseño de cartel	10%
4. Diseño de la didáctica multimedia	35%
5. Presentación de la revista como producto editorial terminado	35%

11. ACREDITACIÓN

1. Cumplir con el 80% de asistencia.
2. Obtener 60 de calificación.

12. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. Arellano, Jesús (1985) *Cómo presentar originales y corregir pruebas para edición*, México: UNAM.
2. Buen, Jorge de (2000) *Manual de diseño editorial*, México: Santillana.
3. Garrido, Felipe (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión I*, México: UNAM.
4. _____, (1987) *Guía de estudio. Técnicas de impresión I/*, México: UNAM.
5. Ramos Martínez, R. (1971) *Corrección de pruebas tipográficas*, México: Unió
6. Tipográfica Editorial Hispanoamericana.
7. Reyes Coria, Bulmaro (1987) *Manual de estilo editorial*, México: Limusa.
8. Zavala Ruiz, Roberto (2002) *El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y pruebas*, México: UNAM.
9. Academia Española de la Lengua (1999) *Ortografía de la lengua española*, Madrid: España.
10. Martín, Euniciano (1990) *La composición en las artes gráficas*, México: UNAM
11. Ruder, Emil (1983) *Manual de diseño tipográfico*, Barcelona: Gustavo Gili.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. Litton, G. (1971) *Del libro y su historia*, Buenos Aires: Bowker editores.
2. Randdolph Karch, R. (1997) *Manual de artes gráficas*, México: Trillas.
3. Russell, J. Thomas, Lane, Ronald W. (1990) *Publicidad*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.
4. Seco, Manuel (1996) *Gramática esencial de la lengua española*, Madri: Escalpe. 5. Wells, William, Buemett, Jhon, Moriartty (1996) *Publicidad. Principios y prácticas*, México: Prentice-Hall Hispanoamericana.