



Guía para el profesor

Diseño editorial

LSDG18o6



Índice

Información general del curso	1
Metodología	2
Evaluación.....	4
Bibliografía.....	5
Tips importantes.....	6
Temario	7
Notas de enseñanza	9
Evidencia.....	9

Información general del curso

Modalidades

- Clave banner: LSDG18o6
- Modalidad: semestral

Competencia del curso

Identificar la importancia de la elección tipográfica, las jerarquías y la estructura. Adquirir conocimientos sobre composición, proporción y retículas. Crear sistemas de papel y sistemas de pantalla.





Metodología

Estimado colega:

El presente documento tiene como objetivo brindarte una guía detallada sobre lo que puedes esperar en el curso de Diseño editorial. Como maestro de esta disciplina, tu papel es esencial para proporcionar el apoyo y acompañamiento necesario a los estudiantes a lo largo de su aprendizaje en este fascinante mundo del diseño y la comunicación visual.

El diseño editorial es una disciplina que combina la estética con la comunicación efectiva, y durante este curso, tendrás la oportunidad de guiar a los estudiantes en el dominio de técnicas y herramientas fundamentales para la creación de publicaciones impresas y digitales.

Acompañamiento en el proceso creativo

Como sabrás, el diseño editorial es una actividad que requiere práctica y dedicación. Durante el curso, tu función será orientar a los estudiantes en su proceso creativo, estimulando su pensamiento crítico y su capacidad para resolver desafíos visuales. Tu perspectiva como maestro será esencial para ayudar a los alumnos a desarrollar su estilo personal y a enfrentar los retos propios del diseño editorial.

Guía durante las prácticas en clase

El salón de clases debe ser un espacio dinámico y colaborativo, donde los estudiantes tendrán la oportunidad de aplicar los conocimientos teóricos en ejercicios prácticos. Te animamos a que, durante estas sesiones, fomentes la interacción y el intercambio de ideas entre los alumnos. Con tu guía, podrán comprender cómo aplicar las técnicas de impresión y el uso de software como Adobe InDesign de manera efectiva en sus proyectos editoriales.

Durante los módulos se revisarán temas como las técnicas de impresión y acabados, perfiles de color y elementos necesarios para la producción, toma en cuenta que muchos de estos conceptos no son comprensibles si no los visualizamos o ponemos en práctica, busca la ayuda de videos donde se muestren los procesos, pero como primer recurso, considera programar visitas a talleres o estudios de expertos que puedan dar una demostración e involucrar a los alumnos en el desarrollo de pequeñas piezas.

Fomentando la creatividad y la exploración

El diseño editorial es una disciplina versátil y en constante evolución. A lo largo del curso, te invitamos a estimular la creatividad de los estudiantes, fomentando la exploración de diferentes

enfoques y estilos de diseño. Con tu apoyo, los alumnos podrán desarrollar piezas editoriales atractivas y funcionales que reflejen su visión única.

La materia va más allá de lo visual, y comprende la habilidad de comunicar de manera efectiva con el público. Durante el curso, te pedimos que incidas en la importancia de la jerarquía visual, el uso adecuado de la tipografía y las imágenes, y cómo estos elementos se unen para transmitir mensajes claros y persuasivos.

Es importante mencionar que el uso y dominio de la herramienta Adobe InDesign se irá desarrollando a lo largo de la práctica y a través de cada actividad y tarea, por lo tanto, es importante enfocarse en la comprensión y análisis de la teoría, fomentar la discusión sobre cada tema de manera grupal y revisar ejemplos y referencias reales.

Considera asignar un día a la semana para la teoría y discusión y otro día para la realización de las actividades dentro del laboratorio.

En cuanto a las evidencias, toma en cuenta que se componen de varias fases, en especial la segunda y la tercera, donde varias de las actividades y tareas del módulo forman parte del desarrollo del trabajo final, por lo tanto, debe haber un seguimiento y avance considerable en cada entrega y las correcciones específicas de cada tema deben aplicarse al producto final.

El trabajo conjunto en el aula de clases permitirá que cada proyecto sea una oportunidad para aprender y crecer.



Evaluación

Unidades	Instrumento evaluador	Porcentaje
15	Actividades	15
12	Tareas	23
2	Exámenes	30
3	Evidencias	32
Total		100 puntos



Bibliografía

- De Buen, J. (2020). *Manual de diseño editorial* (5ª ed.). España: Trea.
ISBN: 9788417987947
- Guerrero, L., y Jaramillo, B. (2020). *Diseño Editorial: Aplicado a libros y revistas impresos*. Ecuador: Editorial Digráfica.
ISBN: 9789942863508
- Llena, S. (2022). *Aprender InDesign CC con 100 ejercicios prácticos*. España: Marcombo.
ISBN: 9788426735270



 **Tips importantes****Módulo 1**

- Asegúrate de que todos los alumnos tengan instalada la última versión disponible de Adobe InDesign, realiza una comprobación durante el tema 1 para evitar confusiones con las herramientas y funciones entre las diferentes versiones.
- Anima a los estudiantes a pensar fuera de lo convencional y a explorar diferentes enfoques en sus diseños. La creatividad es fundamental en el diseño editorial y les permitirá destacar.
- Introduce a los estudiantes en ejemplos de publicaciones editoriales actuales, analicen casos de estudio y tendencias del mercado para que comprendan la relevancia del diseño editorial en la actualidad.
- La elección adecuada de tipografías es esencial para la legibilidad y estética de una publicación. Dedicar tiempo a enseñar los principios de tipografía y cómo combinar diferentes fuentes para lograr un diseño equilibrado.
- En el caso de los tres módulos, consulten las lecturas y los videos de recursos, puede ser de gran ayuda para el trabajo autónomo del alumno.

Módulo 2

- Ayuda a los estudiantes a planificar su tiempo y a cumplir con los deadlines de los proyectos.
- Promueve la colaboración entre los estudiantes, ya que el diseño editorial muchas veces implica trabajar en conjunto con redactores, fotógrafos y otros profesionales.
- En encuadernación y acabados, la precisión es fundamental para obtener un resultado profesional. Exige a los estudiantes a medir, cortar y alinear con precisión para lograr acabados limpios y ordenados.

Módulo 3

- Anima a los estudiantes a expresar su estilo personal en sus proyectos y a abrazar la diversidad de enfoques que existen en el diseño editorial.
- Muestra a los estudiantes ejemplos de adaptación de diseños para publicaciones en línea y dispositivos móviles.
- Considera organizar una exposición final donde los estudiantes puedan mostrar sus trabajos a sus compañeros, familiares y amigos. Esto les permitirá compartir su proceso de aprendizaje y recibir reconocimiento por sus esfuerzos.


Temario

Tema 1	Introducción a la interfaz de InDesign
1.1	¿Qué es el diseño editorial?
1.2	Interfaz y creación de documentos
1.3	Herramientas de trabajo
Tema 2	Historia de la impresión
2.1	La invención de la escritura y los libros
2.2	La Edad Media y el Renacimiento
2.3	El siglo XX
Tema 3	Técnicas de impresión
3.1	Técnicas directas
3.2	Técnicas indirectas
Tema 4	Procesos de producción editorial
4.1	Producción editorial
4.2	Proceso de preprensa
4.3	Gestión de color
Tema 5	Selección de color y negativos
5.1	Selección de color
5.2	Tipografía
5.3	La clasificación y el estilo de la tipografía
Tema 6	Acabados
6.1	Tipos de acabados
6.2	Acabados normales y especiales
6.3	Organizar y manipular objetos
Tema 7	Imposición de páginas
7.1	Sistemas DIN ISO 216
7.2	Compaginación e imposición
7.3	Formatos para impresos y herramientas de paginación
Tema 8	Encuadernación y plegado
8.1	Tipos de encuadernación
8.2	Tipos de plegados y ejemplos

8.3	Composición de textos
Tema 9	Diseño editorial
9.1	Elementos de la página y el proyecto editorial
9.2	El espacio, la retícula, cuadrículas y guías en InDesign
9.3	Selección del papel
Tema 10	Diseño de revistas
10.1	Elementos de una revista
10.2	Conceptualización, interiores y secciones
10.3	La portada
Tema 11	Documentos extensos
11.1	Partes de un libro
11.2	La caja tipográfica
11.3	Archivos libro y tablas de contenido
Tema 12	Proyectos de diseño editorial
12.1	Planificación de la publicación
12.2	Equipos de trabajo
12.3	Tiempos para realizar el proyecto
Tema 13	Identificación del cliente
13.1	Primer contacto
13.2	Ideas que busca transmitir
13.3	Presentación del proyecto
Tema 14	Documentos impresos
14.1	Publicación digital
14.2	UI y UX
14.3	Tipografía digital
Tema 15	Maqueta prototipo dummy
15.1	Iconos de acción e interacción
15.2	Animaciones y efectos
15.3	Exportación a ePub



Notas de enseñanza

Tema 1 Introducción a la interfaz de InDesign

Notas para la enseñanza del tema

Antes de sumergirse en InDesign, es importante proporcionar una breve introducción al diseño editorial. Explica qué es el diseño editorial y cómo se aplica en la creación de revistas, periódicos, libros y otros materiales impresos. Recuerda fomentar la discusión de manera grupal.

Guía a los estudiantes a través de la interfaz de InDesign, presentando las principales herramientas, paneles y opciones de menú. Enfatiza las herramientas fundamentales como la paleta de páginas, las herramientas de texto y formas, y cómo navegar por el espacio de trabajo.

Tema 2 Historia de la impresión

Notas para la enseñanza del tema

Comienza explicando la relevancia histórica de la impresión y cómo esta invención cambió radicalmente la forma en que la información y las ideas se difunden en la sociedad.

Explora cómo evolucionaron las técnicas de impresión a lo largo del tiempo, desde la imprenta tipográfica hasta la litografía, la impresión offset y las impresoras digitales modernas.

Complementa la enseñanza con actividades prácticas como demostraciones de técnicas de impresión históricas o la creación de réplicas de impresiones antiguas. Utiliza recursos visuales como imágenes y videos para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Tema 3 Técnicas de impresión

Notas para la enseñanza del tema

Comienza proporcionando una visión general de las técnicas de impresión. Explica que existen varias metodologías de impresión, cada una con sus propias ventajas y aplicaciones específicas.

Realiza una comparación entre las diferentes técnicas de impresión, resaltando sus puntos fuertes y débiles, y cuándo es más apropiado utilizar cada una.

Realiza demostraciones prácticas para que los estudiantes experimenten con algunas de las técnicas de impresión. Puedes llevar a cabo visitas a talleres donde los estudiantes puedan trabajar con serigrafía o impresión digital, lo que les permitirá adquirir experiencia práctica.

Tema 4 Procesos de producción editorial

Notas para la enseñanza del tema

Explica cómo la gestión adecuada del color garantiza la reproducción fiel y consistente de los colores en todos los dispositivos y materiales impresos.

Antes de abordar la gestión de color, asegúrate de que los estudiantes comprendan los conceptos básicos del color como el modelo RGB y CMYK, la teoría del color y la diferencia entre colores aditivos y sustractivos.

Explica cómo preparar los archivos para la impresión, teniendo en cuenta la gestión de color y los perfiles ICC. Habla sobre la importancia de configurar correctamente los espacios de color y las opciones de exportación.

Proporciona a los estudiantes casos prácticos y ejercicios para que apliquen los conocimientos adquiridos. Pueden calibrar monitores, crear perfiles ICC, convertir imágenes a diferentes espacios de color y realizar pruebas de color para familiarizarse con el proceso.

Tema 5 Selección de color y negativos

Notas para la enseñanza del tema

Introduce la terminología y los conceptos básicos de la tipografía como ascendentes, descendentes, caja alta, caja baja, entre otros. Asegúrate de que los estudiantes comprendan la anatomía de las letras y cómo se clasifican los diferentes tipos de fuentes.

Explora las diferentes familias tipográficas como serif, sans-serif, script y display. Describe las características distintivas de cada familia y cómo se utilizan en diferentes contextos de diseño.

Recuerda fomentar la creatividad y la experimentación en el diseño tipográfico. Anima a los estudiantes a explorar diferentes estilos y técnicas para desarrollar su propio enfoque único en el diseño tipográfico. También es útil presentar ejemplos visuales y estudios de casos para que los estudiantes vean cómo se aplica la tipografía en diseños del mundo real.

Tema 6 Acabados

Notas para la enseñanza del tema

Discute cómo los acabados pueden resaltar elementos visuales, mejorar la resistencia al desgaste y agregar valor percibido a los productos impresos.

Debatan sobre cómo inspeccionar la consistencia del acabado y cómo evitar defectos o problemas comunes.

Recuerda fomentar la creatividad en la selección y aplicación de acabados en publicaciones. Anima a los estudiantes a pensar de manera innovadora y a utilizar los acabados como una herramienta para

mejorar el diseño y la experiencia del usuario en los productos impresos. La combinación adecuada de acabados puede marcar una gran diferencia en la percepción de calidad y valor de una publicación.

Tema 7 Imposición de páginas

Notas para la enseñanza del tema

Proporciona proyectos prácticos donde los estudiantes puedan aplicar técnicas de paginación y realizar la imposición de páginas. Esto les permitirá adquirir experiencia práctica en la organización y el diseño de documentos para impresión.

Recuerda enfocarte en la importancia de la precisión y la consistencia en la paginación y la imposición, ya que esto garantizará una producción de alta calidad y reducirá los errores en la impresión.

Tema 8 Encuadernación y plegado

Notas para la enseñanza del tema

Explora los diferentes tipos de encuadernación como encuadernación en rústica (tapa blanda), encuadernación en cartóné (tapa dura), encuadernación en espiral, grapado, cosido y encolado.

Describe las características y aplicaciones de cada tipo de encuadernación.

Discute cómo identificar y corregir problemas comunes en la encuadernación.

Tema 9 Diseño editorial

Notas para la enseñanza del tema

Comienza explicando los elementos fundamentales de la página como los márgenes, las columnas, los encabezados, los pies de página y las áreas de sangrado. Discute cómo estos elementos afectan la legibilidad y la estética del diseño. Además, introduce el concepto de proyecto editorial y cómo implica la planificación, organización y diseño de una publicación de principio a fin.

Tema 10 Diseño de revistas

Notas para la enseñanza del tema

Pide a los estudiantes que analicen revistas existentes para identificar diferentes estilos de diseño, diseños de portadas, diseños de página y estrategias de diseño editorial. Explora revistas de diferentes géneros y enfoques para mostrar la diversidad de estilos y enfoques.

Explora la importancia de la portada como el punto focal de una revista.

Tema 11 Documentos extensos**Notas para la enseñanza del tema**

Este módulo es fundamental porque desde el tema 11 se comienza a desarrollar el proyecto final de la materia. Todas las lecciones de la 11 a la 15, sus actividades y tareas, tienen una conexión y continuidad, es importante que se realice el avance esperado en cada fase para continuar a la siguiente.

Pide a los estudiantes que analicen libros y publicaciones extensas existentes para identificar diferentes estilos de diseño, diseños de portadas, uso de tipografía, organización del contenido y estructuras de página. Explora diferentes géneros y enfoques para mostrar la diversidad de opciones de diseño editorial.

Introduce el flujo de trabajo típico en el diseño editorial de libros y publicaciones extensas. Discute cómo planificar y organizar un proyecto editorial desde la concepción hasta la producción final.

Tema 12 Proyectos de diseño editorial**Notas para la enseñanza del tema**

Enseña a los estudiantes cómo definir claramente los objetivos del proyecto editorial y establecer el alcance del trabajo. Discute la importancia de tener metas claras y realistas para guiar el proceso de planificación.

Ayuda a los estudiantes a identificar y comprender el público objetivo del proyecto editorial.

Recuerda enfatizar la importancia de una planificación sólida en la industria editorial y cómo una planificación cuidadosa puede ahorrar tiempo, recursos y minimizar problemas durante la ejecución del proyecto. Anima a los estudiantes a desarrollar habilidades de gestión de proyectos y a mantenerse organizados y comprometidos en cada etapa del proceso editorial.

Tema 13 Identificación del cliente**Notas para la enseñanza del tema**

Enfatiza la importancia de un diseño centrado en el usuario. Ayuda a los estudiantes a comprender que el diseño editorial debe estar enfocado en proporcionar una experiencia positiva y relevante para el lector.

Proporciona oportunidades para que los estudiantes practiquen la presentación del producto editorial frente a sus compañeros o un grupo simulado de clientes. Ofrece retroalimentación constructiva para mejorar sus habilidades de presentación.

Tema 14 Documentos impresos**Notas para la enseñanza del tema**

Comienza con una introducción al concepto de publicación digital y cómo ha transformado la industria editorial. Explora cómo las publicaciones digitales ofrecen nuevas oportunidades para la distribución y el acceso al contenido.

Ayuda a los estudiantes a comprender cómo adaptar el contenido y diseño para el formato digital.

Tema 15 Maqueta prototipo dummy**Notas para la enseñanza del tema**

Enseña a los estudiantes cómo crear y exportar EPUB utilizando herramientas de edición y conversión adecuadas. Explora cómo adaptar el diseño y el contenido para el formato EPUB, incluida la optimización de imágenes y multimedia.

Enseña a los estudiantes sobre la compatibilidad del EPUB con diferentes dispositivos y lectores electrónicos. Explora los requisitos y especificaciones del EPUB para garantizar una experiencia de lectura consistente.



Evidencia

A continuación, podrás revisar los objetivos y comentarios de cada evidencia.

Evidencia 1

Descripción

Cartel que incluya un diseño creativo preparado para imprenta.

Competencia: identificar los elementos y diferencias entre formatos y estructuras editoriales.

En esta entrega es importante evaluar el formato y los elementos solicitados, además de la creatividad para desarrollarlo, la elección de la tipografía y la preparación del archivo para su impresión. A la par de la entrega, es recomendado realizar una presentación individual de cada proyecto frente al grupo para que los alumnos pongan en práctica la presentación y defensa de sus decisiones de diseño y editoriales, exponiendo los argumentos con los que realizaron el proyecto basado en la teoría revisada en cada tema y alejándonos de justificaciones únicamente estéticas o personales. Permite que el resto del grupo proporcione comentarios y retroalimentación.

Evidencia 2

Descripción

Diseño de una revista profesional.

Competencia: comprender el diseño y producción de una revista.

Esta entrega se desarrolla en dos fases, comienza en la actividad 10 con la conceptualización de la revista y definición del público, tema y contenido. Es importante evaluar la creatividad, la organización y esquema del contenido, la utilización de imágenes, los estilos coherentes y unificados, la portada y la presentación.

Evidencia 3

Descripción

Producción de una publicación extensa.

Competencia: diseñar un sistema físico y una plataforma digital.

Esta última entrega es la culminación de todas las actividades y tareas del módulo 3, para este punto, ya deben estar resueltos todos los detalles de conceptualización, contenido, diseño y producción de la publicación. Cada alumno tiene la oportunidad de desarrollar el proyecto de su elección, no hay tema ni formato establecido. En esta última fase, deben desarrollarse los elementos de postproducción como la encuadernación y los acabados, cuidando cada detalle para la presentación final del prototipo.

Entrega final

La entrega final es la evidencia 3, es el principal trabajo donde se puede comprobar que se logró la competencia del curso y, por lo tanto, el que más valor tiene en la calificación. Como recomendación, puedes organizar una presentación de los proyectos finales para que familiares y compañeros puedan ver los productos editoriales finalizados.

