



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidad académica: FACULTAD DE DISEÑO							
Plan de estudios: LICENCIATURA EN DISEÑO							
Unidad de aprendizaje: Diseño editorial				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico–Técnico			
				Área de conocimiento: Producción creativa			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 6			
Elaborada por: Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila				Fecha de elaboración: septiembre 2016			
Actualizada por: Mtra. Jael Araceli González Pérez				Fecha de revisión y actualización: noviembre 2022			
Clave:	Horas teóricas:	Horas prácticas:	Horas totales:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Carácter de la unidad de aprendizaje:	Modalidad:
TT20-5	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico-Práctica	Escolarizada
Plan (es) de estudio en los que se imparte: Licenciatura en Diseño y Licenciaturas afines adscritas a la Dependencia de Educación Superior de Artes, Cultura y Diseño.							

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Presentación: La unidad de aprendizaje introducirá a los conceptos y la práctica del diseño del diseño editorial, tomando en cuenta la planeación y el cuidado de las ediciones.
Propósito: Que el alumno amplifique, desarrolle y aumente sus conocimientos y el manejo de herramientas de diseño editorial, así también, sistematice procesos editoriales mediante bases sólidas de planteamiento, ejecución, producción y comercialización de piezas de diseño, mediante soluciones eficientes en la planeación, administración y organización de productos editoriales impresos y digitales, para dar entrada al mercado editorial a proyectos profesionales con alto sentido de calidad, estructura, coherencia y unidad de sentido, que satisfagan las demandas comunicacionales y estéticas del mercado de forma integral.
Competencias que contribuyen al perfil de egreso.
Competencias básicas

CB1. Lectura, análisis y síntesis.

CB2. Comunicación oral y escrita.

CB3. Aprendizaje estratégico.

CB4. Razonamiento lógico – matemático.

CB5. Razonamiento científico.

Competencias genéricas

CG1. Resolución de problemas.

CG3. Creatividad.

CG12. Creación de contenidos digitales.

CG13. Seguridad en la red.

CG14. Resolución de problemas técnicos.

Competencias laborales

CL3. Competencias para el trabajo disciplinar.

Competencias específicas disciplinares

CD1. Estudia, indaga y atiende problemas sociales de forma crítica y autocrítica, mediante debates y reflexiones con perspectiva transdisciplinar, sustentable, inclusiva e intercultural, para resolverlos a través del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) como factor de cambio social y procurador de bienestar.

CD2. Utiliza metodologías, teorías, técnicas, medios y soportes disciplinares, a través de la resolución de problemas complejos para la investigación, planeación, producción y distribución del diseño (en gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a nivel interpersonal, grupal, organizacional y social.

CD3. Propone soluciones creativas y asertivas de diseño (gráfico, en objetos o en medios audiovisuales) a problemas sociales, mediante el análisis del acontecer actual, para resolverlos con base en las necesidades de la sociedad desde las perspectivas intercultural, ambiental, social, económica y ética.

CD5. Aborda e identifica problemas de diseño y comunicación gráfica mediante el uso de técnicas y tecnologías de vanguardia para resolverlos con perspectiva transdisciplinar, intercultural, inclusiva y sustentable y responsabilidad social.



CONTENIDOS

Bloques:	Temas:
<p><i>I. Antecedentes</i></p>	<p><i>I. ANTECEDENTES</i> <i>Historia del diseño editorial</i> <i>El mercado editorial</i> <i>Tipos de lectores</i> <i>Catálogos editoriales</i></p>
<p><i>II. Soportes</i></p>	<p><i>II. SOPORTES</i> <i>Tipos de papel/ Sustratos</i> <i>Tamaños</i> <i>Características</i> <i>Formatos digitales</i></p>
<p><i>III. Cálculo Editorial</i></p>	<p><i>III. CÁLCULO EDITORIAL</i> <i>Costos fijos</i> <i>Costos variables</i> <i>Precio de venta al público</i></p>
<p><i>IV. Producción</i></p>	<p><i>IV. PRODUCCIÓN</i> <i>Formatos</i> <i>Pliegos</i> <i>Selección de materiales</i></p>
<p><i>V. Contenido</i></p>	<p><i>V. CONTENIDO</i> <i>Cuidado de la edición</i> <i>Ortotipografía</i> <i>Manual de estilo editorial</i> <i>Pruebas</i></p>
<p><i>VI. Impresión y Acabados</i></p>	<p><i>VI. IMPRESIÓN Y DISEÑO</i> <i>Tipos de impresión</i> <i>Impresión en prensa plana</i> <i>Impresión en rotativa</i> <i>Encuadernación</i> <i>Acabados</i></p>

ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE

<p>Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)</p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Aprendizaje basado en problemas	()	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Análisis de textos	()
Trabajo colaborativo	()	Seminarios	()
Plenaria	()	Debate	()
Ensayo	()	Taller	()
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Diseño de proyectos	(X)	Elaboración de síntesis	()
Mapa mental	()	Monografía	()
Práctica reflexiva	()	Reporte de lectura	()
Trípticos	()	Exposición oral	()
Otros			
Estrategias de enseñanza sugeridas (Marque X)			
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del docente	(X)	Experimentación (prácticas)	(X)
Debate o Panel	()	Trabajos de investigación documental	()
Lectura comentada	(X)	Anteproyectos de investigación	()
Seminario de investigación	()	Discusión guiada	()
Estudio de Casos	(X)	Organizadores gráficos (Diagramas, etc.)	()
Foro	()	Actividad focal	()
Demostraciones	(X)	Analogías	()
Ejercicios prácticos (series de problemas)	(X)	Método de proyectos	()
Interacción con la realidad (a través de videos, fotografías, dibujos y software especialmente diseñado).	(X)	Actividades generadoras de información previa	(X)
Organizadores previos	()	Exploración de la web	()
Archivo	()	Portafolio de evidencias	()
Ambiente virtual (foros, chat, correos, ligas a otros sitios web, otros)	()	Enunciado de objetivo o intenciones	()
Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):			



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Estudios de caso	20%
Ejercicios prácticos	20%
Asistencia	10%
Avances de proyecto	20%
Proyecto final	30%
Total	100 %

PERFIL DEL PROFESORADO

Licenciatura, Maestría o Doctorado en Diseño gráfico y editorial, preferentemente con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

De Buen, Unna, Jorge. Manual de diseño editorial. Gijón: Trea, 2008.

Haslam, Andrew. Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume, 2010.

Fernández del Castillo, Gerardo. Entre el oficio y el beneficio: el papel del editor. México: Universidad de Guadalajara, 2007.

Zavala Ruiz, Roberto. El libro y sus orillas. México: FCE, 2008.

Bringhurst, Robert. Los elementos del estilo tipográfico. México: FCE, 2014.

Alvárez Marín, Raquel. Ortotipografía Para Diseñadores. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

Complementarias:

Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

Zapatero, Yolanda. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Barcelona: Gustavo Gili, 2008.

Web: Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial