



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: Introducción al Diseño editorial				Ciclo de formación: Profesional			
				Eje general de formación: Teórico–Técnico			
				Área de conocimiento: Producción Creativa			
				Área terminal: Gráfico			
				Semestre: 5			
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:
TT77-5	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 de publicaciones, mediante el uso de software especializado.
Propósito: Que cada estudiante reconozca, planee, estructure y construya proyectos editoriales al término de la unidad de aprendizaje, definiendo y justificando los mismos, por medio de herramientas, procesos y conceptos de diseño que le permitan proyectar y ofrecer piezas editoriales profesionales y funcionales mediante el uso de software especializado, con el compromiso de elevar el valor del diseño en su entorno social, laboral y ético.
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.



Bloques:	Temas:
<p>I. <i>Diseño Editorial</i></p>	<p>I. DISEÑO EDITORIAL <i>¿Qué es?</i> <i>Alcance</i> <i>Proyectos editoriales</i> <i>Selección y definición de un proyecto editorial</i></p>
<p>II. <i>Conceptualización</i></p>	<p>II. CONCEPTUALIZACIÓN <i>Anatomía de la publicación</i> <i>Libro</i> <i>Revista</i> <i>Periódico</i> <i>Contenido y estructura del proyecto</i></p>
<p>III. <i>Editorial</i></p>	<p>III. EDITORIAL <i>Función y objetivo del proyecto</i> <i>Definición del mercado</i> <i>Público al que va dirigido</i> <i>Planificación de cronograma de trabajo</i></p>
<p>IV. <i>Desarrollo y elementos de diseño</i></p>	<p>IV. DESARROLLO Y ELEMENTOS DE DISEÑO <i>Formato</i> <i>Retículas y diagramación</i> <i>Color</i> <i>Tratamiento de las imágenes</i> <i>Tipografía: Texto y sus jerarquías</i> <i>Párrafos</i> <i>Páginas interiores</i> <i>Forros</i></p>
<p>V. <i>Metodología del diseño editorial para medios impresos y digitales.</i></p>	<p>V. METODOLOGÍA DEL DISEÑO EDITORIAL PARA MEDIOS IMPRESOS Y DIGITALES <i>Revisión y ajustes de proyecto</i> <i>Salida del proyecto para medios impresos y digitales</i> <i>Presentación del proyecto</i></p>



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Estrategias de aprendizaje sugeridas (Marque X)			
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 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	()



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE

FACULTAD DE
DISEÑO

Otra, especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, juego de roles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras):

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 con experiencia docente.

REFERENCIAS

Básicas:

Ambrose, Gavin. Harris, Paul. *Layout*. Barcelona: Parramon, 2013.
De Buen, Unna, Jorge. *Manual de diseño editorial*. Gijón: Trea, 2008.
Haslam, Andrew. *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume, 2010.
Lupton, Ellen, *Tipografía en Pantalla*. Barcelona: 2014.
Zapaterra, Yolanda. *Diseño editorial. Periódicos y revistas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.
Zavala Ruiz, Roberto. *El libro y sus orillas*. México: FCE, 2008.

Complementarias:

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

Web:

Blog Mariana Eguaras – Consultoría Editorial