

**PROGRAMA DE UNIDAD DE APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS
IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE**

Unidad Académica: Facultad de Diseño							
Programa Educativo: Licenciatura en Diseño			Nombre de la unidad de aprendizaje: Diseño editorial II				
Programa elaborado por Mtra. Percy Valeria Cinta Dávila			Fecha de elaboración: 21/02/2016			Fecha de revisión y/o actualización: Nuevo	
Ciclo de Formación: Profesional						Semestre: 6to	
Clave:	HT:	HP:	TH:	Créditos:	Tipo de unidad de aprendizaje:	Modalidad del curso:	Modalidad Educativa
	1	3	4	5	Obligatoria	Teórico – práctico	Escolarizada
Programas educativos en los que se imparte: Materias afines en la DES de Educación y Humanidades							
Prerrequisitos: Cultura general del nivel medio superior			UA antecedente recomendada: Diseño editorial I, Técnicas de reproducción			UA consecuente recomendada:	
Presentación de la unidad de aprendizaje: 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 de la unidad de aprendizaje: El alumno aprenderá los conceptos, procesos y métodos de la planeación y el cuidado editorial.							
Competencias profesionales Diseño editorial			Contribución de la unidad de aprendizaje al perfil de egreso Los estudiantes adquirirán competencias y conocimientos profesionales para la práctica del diseño editorial, con el fin de desarrollar habilidades en el manejo y distribución de elementos de comunicación en un espacio definido, aplicando en ellos principios formales compositivos de jerarquía y flujos de información. Significación y otros factores implícitos en el lenguaje escrito. Se estará involucrando en la parte del diseño mediante el uso y aplicación de estrategias creativas, aplicando un sentido de responsabilidad social destinadas a influir en el comportamiento del público, generando				

soluciones gráficas y conceptualmente eficaces.

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Contenidos	Secuencia temática	
I. Editorial 1. Planeación editorial 2. Cuidado de la edición 3. Publicaciones digitales	1. Planeación editorial Conceptos Manual de estilo editorial El manuscrito El dictamen Cálculo editorial Organización de producción Presupuestos y calendarios 2. Cuidado de la edición Corrección de estilo Ortotipografía Anotación tipográfica Empleo de signos de corrección Formatos de citación Galeras Pruebas	3 Breve historia de las publicaciones digitales Terminología digital Reticulas digitales La navegación Páginas web y app´s Fuentes en pantalla Tipografía responsive Tamaño del texto Edición digital Lectura secuencial y selectiva

DESARROLLO DE CADA UNIDAD DE COMPETENCIA

Nombre de la Unidad de Competencia I. Editorial	<ul style="list-style-type: none"> • El alumno será capaz de reconocer el texto como elemento básico de información verbal y como funciona de acuerdo a la estructura, su significado sintáctico, semántico y pragmático, así como reconocer el buen uso del mismo con la finalidad de desarrollar la capacidad de redacción, corrección y estilo. • Logrará reconocer los elementos de contenido informativo en publicaciones de diferentes medios. • El alumno podrá aplicar los elementos de diseño para el desarrollo de piezas editoriales digitales eficaces mediante el uso y aplicación efectivos de color, imagen y principios de diseño. • Planeación, diseño y cuidado de la edición de productos editoriales
Propósito de la Unidad de Competencia	Desarrollar habilidades para el diseño de editorial

Elementos de competencia	<ul style="list-style-type: none"> Herramientas y conceptos para el diseño de editorial 	<ul style="list-style-type: none"> Capacidad de diseñar sistemas reticulares para productos editoriales 	<ul style="list-style-type: none"> Estructura Expresividad Intensionalidad Observación, análisis y síntesis.
Recursos Didácticos requeridos		Tiempo Destinado	
Material para dibujar y materiales de técnicas de representación tradicional. Ejercicios prácticos, presentaciones audiovisuales, material de dibujo. Equipo de cómputo y software especializado, pantalla o proyector.		64 horas	
Estrategias de aprendizaje sugerida (Marque X)			
Aprendizaje basado en problemas	(X)	Nemotecnia	()
Estudios de caso	(X)	Método de proyectos	(X)
Investigación por equipo	()	Seminarios	()
Aprendizaje cooperativo	()	Coloquio	()
Ensayo	()	Taller	(X)
Mapas conceptuales	()	Ponencia científica	()
Otros:			
Técnica de Enseñanza sugerida		Marque la técnica empleada (X)	
Presentación oral (conferencia o exposición) por parte del profesor		(X)	
Debate o Panel		()	
Lectura comentada		()	
Seminario de investigación		()	
Estudio de Casos		(X)	
Foro		()	
Demostraciones		()	
Ejercicios prácticos (series de problemas)		(X)	
Experimentación (prácticas)		()	
Trabajos de investigación documental		()	
Anteproyectos de investigación		()	
Organizadores gráficos (Diagramas de Venn, Mapas semánticos, etc.)		()	
Otra [especifique (lluvia de ideas, mesa redonda, textos programados, cine, teatro, discusión dirigida, juego de papeles, experiencia estructurada, diario reflexivo, entre otras)]:		Discusión dirigida, diario reflexivo	

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
Ejercicios 50% Asistencia 20% Proyecto final 30%	
PERFIL DEL DOCENTE	
Formación en diseño gráfico con experiencia docente.	
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	
BÁSICAS De Buen, Unna, Jorge. <i>Manual de diseño editorial</i> . Gijón: Trea, 2008. Haslam, Andrew. <i>Creación, diseño y producción de libros</i> . Barcelona: Blume, 2010. Fernández del Castillo, Gerardo. <i>Entre el oficio y el beneficio: el papel del editor</i> . México: Universidad de Guadalajara, 2007. Zavala Ruiz, Roberto. <i>El libro y sus orillas</i> . México: FCE, 2008.	COMPLEMENTARIAS Willberg, Hans Peter y Fiedrich Forssman, <i>Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letras</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2002. Zapatero, Yolanda. <i>Diseño editorial. Periódicos y revistas</i> . Barcelona: Gustavo Gili, 2008.