



Universidad Guadalajara
Centro Universitario del Sur

Programa de Estudio

1. IDENTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

División

División de División de Ciencias Exactas, Naturales y Tecnológicas

Departamento

Departamento de Ciencias Computacionales e Innovación Tecnológica

Academia

Informática Básica y Aplicada

Programa(s) educativo(s)

Licenciatura en Letras Hispánicas

Denominación de la unidad de aprendizaje:

Diseño Editorial y Multimedia

Clave de la materia:	Horas de teoría:	Horas de práctica:	Carga horaria global:	Valor en créditos:
LT200	40	20	60	6

Tipo de curso:		Nivel en que se ubica:	Prerrequisitos:
C = curso		Técnico Medio	Diseño Editorial – LT199
CL = curso laboratorio		Técnico Superior	
L = laboratorio		Universitario	
P = práctica		Licenciatura	
T = taller		Especialidad	
CT = curso - taller	X	Maestría	
N = clínica		Doctorado	
M = módulo			
S = seminario			

Área de formación:

Especializante selectiva

Perfil docente:

Para esta unidad de aprendizaje, se requiere docentes con experiencia en:

- Uso de información y herramientas en Internet.
- Dominio en sistemas interactivos multimedia.
- Generación de contenidos periodísticos para la web.
- Conocimiento en la gestión de sitios web.
- Adaptación del medio tradicional del periodismo al digital.

- Programas informáticos de edición.
- Conceptos y estrategias de comunicación escrita y visual.
- Promover el aprendizaje y trabajo colaborativo mediante estrategias que procuren la reflexión creativa en los alumnos.

Por lo que se recomienda se asigne a personal académico con formación profesional preferentemente en Diseño Gráfico, así como en áreas relacionadas a Diseño, Informática, Computación, Comunicación, Multimedia, Periodismo, Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) o diplomados y cursos de formación disciplinar en Diseño Gráfico, Fotografía, Periodismo Digital, Computación y TIC.

Elaborado por:	Actualizado por:
Mtro. Neri Alejandro González Soto	Mtro. Neri Alejandro González Soto

Fecha de elaboración:	Fecha de última actualización:	Fecha de última evaluación:	Fecha de aprobación por Colegio Departamental:
Junio 2023	Junio 2023	Junio 2023	Junio 2023

1. PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Diseño Editorial y Multimedia es la sucesión de los contenidos teóricos-prácticos del diseño editorial mediante la convergencia de recursos y medios tecnológicos como lo son los materiales multimedia. Se plantea una revisión y práctica de los procesos editoriales apoyado en las hipertextualidades, desde el punto de vista teórico y práctico.

Esta unidad de aprendizaje incorpora los conceptos básicos de la edición al integrar elementos digitales y diversos recursos. Los conocimientos base de programas de diseño editorial, son ampliados hacia la realización de libros, revistas y otros soportes de la información y la comunicación pensados en las nuevas tecnologías. En este sentido, el programa comprende las diferentes fases del diseño editorial al coordinar saberes formativos, teóricos y tecnológicos. Además, se busca sensibilizar al estudiante del ejercicio de la edición como una actividad económica insertada en el mundo cultural, comprendida con los valores humanos de la ética, la honestidad y el respeto.

La unidad de aprendizaje de Diseño Editorial y Multimedia se sitúa en el área Especializante Selectiva del programa educativo de Licenciatura en Letras Hispánicas, en ella se abordará parte de los cambios importantes que han intervenido en la producción editorial, ya que las tecnologías de la información y la comunicación, sus aplicaciones y múltiples plataformas generan retos a los profesionistas.

2. OBJETIVO GENERAL/COMPETENCIA

Generar piezas editoriales de alta calidad, aplicando principios de diseño y utilizando herramientas digitales especializadas, con el fin de comunicar de manera efectiva y satisfacer las necesidades visuales en medios impresos y digitales.

3. CAMPO DE APLICACIÓN PROFESIONAL DE LOS CONOCIMIENTOS

Esta unidad de aprendizaje abona a las siguientes competencias del perfil de egreso correspondiente al programa educativo de Licenciatura en Periodismo.

- Capacidad tanto de análisis y valoración, como de creación de textos literarios, académicos y otros.
- Capacidad para el diseño, producción y edición de textos.
- Capacidad de documentar y dar testimonio de los fenómenos sociales y culturales, ya sea como cronista o promotor cultural de su localidad.

Por lo que el alumno al cursar esta asignatura será capaz de:

- Aplicar los fundamentos del diseño gráfico y la composición visual en la creación de productos editoriales y multimedia, como libros, revistas, folletos, presentaciones y contenido digital.
- Adaptar y optimizar el diseño y el contenido multimedia para diferentes medios y formatos, ya sea impresos

o digitales, para ofrecer una reproducción fluida y de alta calidad en diferentes plataformas y canales de distribución.

4. SABERES:

Prácticos	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar las diferentes fases del desarrollo editorial de contenidos integrando la visión multimedia.• Tomar decisiones editoriales en la selección de contenidos y herramientas multimedia pertinentes.• Proponer etapas de maquetado de productos multimedia.• Desarrollar las etapas de producción al elaborar un recurso multimedia.
Teóricos	<ul style="list-style-type: none">• El diseño editorial y los elementos multimedia.• Fases del proceso editorial a través de los recursos multimedia.• Nuevos fundamentos y lenguajes en el campo editorial para medios digitales.• Medios digitales, su estructura, organización y el perfil de los generadores de la información.
Formativos	<ul style="list-style-type: none">• Desarrollar una actitud crítica y propositiva al emplear recursos que favorecen el contenido en medios digitales.• Actuar con responsabilidad y honestidad en el uso de contenido digital, reconociendo las implicaciones éticas, limitaciones y libertades.• Capacidad de trabajo individual y en grupo• Forjar conciencia en su propio aprendizaje.

5. CONTENIDO TEMÁTICO (TEÓRICO-PRÁCTICO)

Unidad I: Introducción al diseño editorial y multimedia

- 1.1 Fundamentos del diseño gráfico
- 1.2 Principios de composición visual
- 1.3 Teoría del color y su aplicación en el diseño
- 1.4 Introducción al diseño editorial y su importancia en la comunicación visual
- 1.5 Introducción al diseño editorial multimedia y sus aplicaciones

Unidad II: Diseño multimedia y adaptación a medios digitales

- 2.1 Herramientas en la web para la generación de multimedia
- 2.2 Optimización de imágenes y multimedia para la web
- 2.3 Diseño de presentaciones multimedia
- 2.4 Diseño de contenido interactivo

Unidad III: Diseño de páginas web interactivas y multimedia

- 3.1 Principios básicos de diseño web interactivo
- 3.2 Herramientas de creación de páginas web sin programación

Unidad IV: Gestión de proyectos de diseño editorial multimedia

- 4.1 Planificación y organización
- 4.2 Definición de objetivos y alcance
- 4.3 Gestión del tiempo y recursos
- 4.4 Publicación de producto editorial multimedia

6. ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Modalidades:

- Aprendizaje cooperativo
- Lección magistral.

Método:

- Trabajo en Grupo
- Trabajo Individual
- Plenarias
- Clases prácticas
- Clases teóricas

7. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

8.1. Evidencias de aprendizaje	8.2. Criterios de desempeño
<p>Productos de intervención.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Organizadores gráficos. ▪ Resúmenes de diferentes tipos. ▪ Ensayos y Análisis. ▪ Presentaciones. ▪ Trabajos digitales ▪ Registros evaluatorios de exposición (Lista de cotejo, Escalaas Estimativas, Rúbricas). 	<p>Trabajos de módulo que deberán presentar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con instrucciones. • Adquisición y comprensión de la temática abordada. • Demostración de dominio en herramientas. • Claridad. • Calidad. • Tiempo de entrega. • Puntos solicitados. • Excelente ortografía. • Extensión indicada • Dar créditos correspondientes a las fuentes utilizadas.
<p>Producto Integrador</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Producto editorial multimedia 	<p>Trabajo final de semestre en el que se muestre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cumplir con instrucciones • Adquisición y demostración de lo adquirido en la Unidad de Aprendizaje. • Claridad. • Calidad en diseño y trabajo informativo editorial. • Tiempo de entrega. • Extensión. • Excelente ortografía. • Dar créditos correspondientes a las fuentes utilizadas.

8. CALIFICACIÓN

De cada unidad o Módulo

Módulo 1	15%
Módulo 2	20%
Módulo 3	25%
Módulo 4	35%
Formación Integral	
<ul style="list-style-type: none"> • En base a la realización de <u>tres actividades</u> que pueden ser <u>deportivas, culturales o recreativas</u> cada una <u>debidamente acreditadas y con un reporte de aplicación a la materia.</u> • En lugar de las tres actividades <u>puede ser un taller ofertado en CUSur o externo, entregando al final un reporte de aplicación a la materia.</u> <p>Los puntos de formación integral <u>sólo se acreditarán si la nota es aprobatoria</u>, es decir, no se considerarán por debajo del 59 de promedio final.</p>	5%
<p>En todos los momentos de evaluación se debe considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La totalidad de los productos de aprendizaje deberán presentarse sin faltas ortográficas pues a la tercera se anulan. • El plagio será sancionado con la cancelación del trabajo o la reprobación de la asignatura, a criterio del profesor, y se reportará ante la autoridad correspondiente (comisión de sanciones y responsabilidades) para los fines legales atribuibles, pudiendo llegar hasta la expulsión del estudiante. 	

9. ACREDITACIÓN

<p>Periodo ordinario. De conformidad con el artículo 20 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro del resultado final de la evaluación en el periodo ordinario, establecido en el calendario escolar aprobado por el Consejo General Universitario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente, y II. Tener un mínimo de asistencia del 80% a clases y actividades registradas durante el curso. 	<p>Periodo extraordinario. De conformidad con el artículo 27 del Reglamento General de Evaluación y Promoción de Alumnos de la Universidad de Guadalajara, para que el alumno tenga derecho al registro de la calificación en el periodo extraordinario, se requiere:</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Estar inscrito en el plan de estudios y curso correspondiente. II. Haber pagado el arancel y presentar el comprobante correspondiente. III. Tener un mínimo de asistencia del 65% a clases y actividades registradas durante el curso. <p>Se exceptúan de este caso las materias de orden práctico que requerirán la repetición del curso (Art. 23 RGEYPA).</p>
--	---

10. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

<ul style="list-style-type: none"> • Angharad. L. (2016) <i>¿Quieres publicar una revista?</i>. Editorial Gustavo Gili (070.175 LEW 2016) • Buen Unna, J. (2014) <i>Manual de diseño editorial</i>. Ediciones Trea (070.5 BUE 2014) • Camus, Juan Carlos (2009): <i>Tienes 5 segundo: Manual para escribir en sitios Web</i>. Santiago de Chile, Licencia Creative Commons. En: http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.0/cl/ • Davies G. (2005) <i>Gestión de proyectos editoriales, cómo encargar y contratar libros</i>. México. Fondo de Cultura Económica Librería. (070.5 DAV) • Eller E. (2004) <i>Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón</i>. Ed. GG. (535.6019 HEL) • Lupton. E. (2015) <i>Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores</i>. Editorres, tipógrafos, blogueros y
--

estudiantes. Tr. Dario Giménez Imirizaldu. Ed. Gustavo Gili. (686.22 TIP 2014)

- Menéndez. F., Amor, M. (2016) WordPress: crea, administra y promociona tu blog. Ed. Alfaomega. (006.78 FER 2016)
- Nielsen, Jakob (2007) Usabilidad. Tr. Eva Gallud Jurado. Madrid, España. Ed. Anaya Multimedia. (004.67 NIE 2006)
- Ojeda. N. (2012) Estrategias de comunicación en redes sociales: usuarios, aplicaciones y contenidos. Ed. Gedisa (658.8 EST 2012)
- Rawsthorn. A. (2021) El diseño como actitud. Editorial Gustavo Gili. (745.201 RAW 2018)
- Samara, T. (2004) Diseñar con y sin retícula. Ed. Gustavo Gili (686.224 SAM 2007)
- Williams R. (2006) *Tipografía Digital*. España. Ed. Anaya multimedia (686.224 WIL)
- Zappaterra, Y, Caldwell, C. (2018) Diseño editorial: periódicos y revistas, medios impresos y digitales. . Editorial Gustavo Gili. (686.225 CAL 2014)

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- Lallana F. (2002) *Tipografía y Diseño: preimpresión digital de diarios*. Madrid. (659.132 LAL)
- Gordon B., Gordon M. (2007) *Manual de diseño gráfico digital*. Barcelona.
- Martín M. J., Mas H. M. (2004) *Manuel de tipografía, del plomo a la era digital*. Ed. Campgráfico.
- Lupton E., Cole P. J. (2009) *Diseño Gráfico Nuevos Fundamentos*. Ed. GG.
- González J. I., González S. N. A., Sánchez C. A. (2015) *La habilidad lectora o razonamiento verbal*. Primera Edición. México. Ed. Arlequin. M
- Castells, Manuel (2006) La era de la información: Economía, sociedad y cultura. Tr. Carmen Martínez Gimeno. México: Siglo XXI. (306.42 CAS 2006)
- Castells, Manuel (2006) La sociedad en red: una visión digital. Tr. Francisco Muñoz de Bustillo. Madrid: Alianza Editorial. (303.4833 SOC 2006)
- López, Manuel (2004) Nuevas competencias para la prensa de siglo XIX. Barcelona. Ed. Paidós. (070.4 LOP 2004)
- Searls, Doc y Weinberger, David (2010): What the Internet Is and How to Stop Mistaking It for Something Else. World of Ends. En <http://www.worldofends.com/>

11. RECURSOS COMPLEMENTARIOS (páginas web, mooc's, plataformas, objetos de aprendizaje)

Firma:

Vo.Bo.

Mtro. Neri Alejandro González Soto
Presidente de Academia

Dr. Jorge Lozoya Arandia
Jefe de Departamento