

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL Y SOFTWARE DE DIAGRAMACIÓN
UNIDAD 1: Análisis del entorno general del programa -Conceptos teóricos de diagramación de texto. Manejo de sangrías, interlineado, estilos imágenes ETC	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de retículas, con la utilización de las normas ISO.	
OBJETIVOS: Conocer los aspectos básico del software	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 HORAS	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El diseño gráfico se basa en estructuras visuales que garantizan la organización y coherencia de los elementos. Las retículas, apoyadas en las normas ISO, permiten establecer proporciones precisas y estándares de calidad en proyectos gráficos. Este enfoque asegura que los diseños sean funcionales, estéticamente equilibrados y adaptables a múltiples aplicaciones, respetando dimensiones específicas que optimizan la comunicación visual.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y aplicar las normas ISO en la creación de retículas para garantizar estándares profesionales en diseño gráfico. ● Desarrollar habilidades para estructurar proyectos gráficos que respeten proporciones y márgenes definidos, promoviendo claridad y organización. ● Fortalecer la capacidad de diseñar soluciones visuales adaptadas a diversos formatos y medios de comunicación. 	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/> X</p> <p>@El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de <u>comprender</u>, <u>analizar</u> y <u>evaluar</u> los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de</p>	

decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

La evaluación se realizará mediante un ejercicio práctico donde los participantes diseñarán una retícula siguiendo las proporciones y especificaciones de las normas ISO. Se analizará la precisión en la aplicación de estas normas, la funcionalidad de la retícula y su capacidad para organizar contenido de manera efectiva, así como la claridad visual del resultado final.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica el alumno debe contar con elementos tecnológico como una computadora o laptop, y el software de adobe indesign

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar las normas ISO aplicables al diseño gráfico y su relación con las proporciones y formatos de impresión.

Analizar ejemplos de retículas diseñadas con normas ISO y comprender su estructura y

propósito.

Diseñar una retícula desde cero utilizando herramientas digitales, considerando las dimensiones establecidas por las normas ISO.

Probar la retícula con ejemplos prácticos de contenido para evaluar su funcionalidad y ajustar detalles según sea necesario.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

La creación de retículas basadas en las normas ISO permite estandarizar el diseño gráfico, garantizando precisión, organización y adaptabilidad. Este enfoque fomenta la producción de piezas gráficas que cumplen con estándares internacionales, fortaleciendo la calidad y profesionalismo en los proyectos.

10. RECOMENDACIONES:

Asegurarse de comprender a profundidad las normas ISO relacionadas con el diseño antes de iniciar la práctica.

Realizar pruebas de la retícula con diferentes tipos de contenido para verificar su funcionalidad y adaptabilidad.

Mantener una documentación clara de las proporciones utilizadas, lo que facilita la repetición y ajuste de la retícula en futuros proyectos.

CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL Y SOFTWARE DE DIAGRAMACIÓN
UNIDAD 1: Análisis del entorno general del programa -Conceptos teóricos de diagramación de texto. Manejo de sangrías, interlineado, estilos imágenes ETC	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Creación de Páginas maestras, tipos de tercios, retículas, márgenes	
OBJETIVOS: Conocer los aspectos básico del software	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 HORAS	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>El uso de páginas maestras, retículas y márgenes es esencial en el diseño editorial, ya que establece una base sólida para la coherencia visual y funcionalidad de los proyectos. Aplicar principios como los tipos de tercios optimiza la composición visual, guiando la atención del espectador de manera natural. Esta práctica permite desarrollar piezas con impacto visual y estructura lógica, esenciales en publicaciones impresas o digitales.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dominar la creación y utilización de páginas maestras como herramientas fundamentales en el diseño editorial para garantizar la consistencia visual. ● Aplicar principios de composición como los tipos de tercios para optimizar la organización y equilibrio de los elementos visuales. ● Desarrollar habilidades para diseñar estructuras adaptables y funcionales que potencien la comunicación visual en diferentes medios. 	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/> X</p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de</p>	

decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

X

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

X

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante un ejercicio práctico en el que los participantes crearán páginas maestras que incluyan retículas, márgenes y divisiones basadas en los tipos de tercios. Se valorará la claridad de las guías, su aplicabilidad a un diseño editorial y la capacidad de las páginas maestras para mantener una consistencia visual en múltiples formatos.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica el alumno debe contar con elementos tecnológico como una computadora o laptop, y el software de adobe indesign.

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar los principios de composición relacionados con los tipos de tercios y su aplicación en diseño editorial.

Configurar una página maestra en un software de diseño, definiendo retículas y márgenes adaptados al proyecto.

Diseñar múltiples ejemplos aplicando la página maestra para verificar la consistencia visual y la claridad de la composición.

Ajustar y refinar las guías creadas, asegurando su funcionalidad en diferentes formatos y propósitos.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante.

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

La creación de retículas basadas en las normas ISO permite estandarizar el diseño gráfico, garantizando precisión, organización y adaptabilidad. Este enfoque fomenta la producción de piezas gráficas que cumplen con estándares internacionales, fortaleciendo la calidad y profesionalismo en los proyectos.

10. RECOMENDACIONES:

Asegurarse de comprender a profundidad las normas ISO relacionadas con el diseño antes de iniciar la práctica.

Realizar pruebas de la retícula con diferentes tipos de contenido para verificar su funcionalidad y adaptabilidad.

Mantener una documentación clara de las proporciones utilizadas, lo que facilita la repetición y ajuste de la retícula en futuros proyectos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL Y SOFTWARE DE DIAGRAMACIÓN
UNIDAD 2: Identificación: Color, Marcos, Transparencia.	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Diagramación de página de periodico, encabezado, nombre del periódico.	
OBJETIVOS: crear Proyecto de diagramación	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 HORAS	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La diagramación de una página de periódico es una práctica esencial para comprender los principios de jerarquía visual, organización de contenido y claridad en la comunicación. El diseño de encabezados y la disposición del nombre del periódico influyen directamente en la percepción del lector, destacando la información más relevante y transmitiendo identidad y profesionalismo en la presentación editorial.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprender y aplicar los principios básicos de diagramación de páginas de periódico para garantizar claridad en la presentación de la información. ● Desarrollar habilidades en el diseño de encabezados y en la integración de elementos visuales que refuercen la identidad del periódico. ● Fomentar la capacidad de estructurar contenido de manera funcional y visualmente atractiva, cumpliendo con estándares editoriales. 	
<p>3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:</p> <p>Habilidades de pensamiento: <input checked="" type="checkbox"/> X</p> <p>El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de</p>	

decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje será evaluado mediante un ejercicio práctico donde se desarrollará una página de periódico siguiendo principios de diseño editorial. Los resultados se valorarán según la correcta jerarquización de la información, la disposición visual del encabezado y del nombre del periódico, y la capacidad de equilibrar funcionalidad y estética.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica el alumno debe contar con elementos tecnológico como una computadora o laptop, y el software de adobe indesign

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Investigar ejemplos de diagramación de periódicos para comprender las tendencias y estilos aplicados.

Diseñar un boceto de la página considerando encabezado, nombre del periódico y distribución del contenido.

Crear una retícula base que permita organizar de forma clara las secciones principales y secundarias.

Aplicar los elementos gráficos en un software de diseño, asegurando una composición visual coherente y profesional.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante

8. FORMACIÓN EN VALORES Y DESARROLLO DE HABILIDADES BLANDAS. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

La creación de retículas basadas en las normas ISO permite estandarizar el diseño gráfico, garantizando precisión, organización y adaptabilidad. Este enfoque fomenta la producción de piezas gráficas que cumplen con estándares internacionales, fortaleciendo la calidad y profesionalismo en los proyectos.

10. RECOMENDACIONES:

Asegurarse de comprender a profundidad las normas ISO relacionadas con el diseño antes de iniciar la práctica.

Realizar pruebas de la retícula con diferentes tipos de contenido para verificar su funcionalidad y adaptabilidad.

Mantener una documentación clara de las proporciones utilizadas, lo que facilita la repetición y ajuste de la retícula en futuros proyectos.

GUÍA DE PRÁCTICA DE LA ASIGNATURA	
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO	ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL Y SOFTWARE DE DIAGRAMACIÓN
UNIDAD 3: Identificación: Maquetación, Pie de ilustración	
TÍTULO DE LA PRÁCTICA: Diagramación de Revista, uso de la cuadrícula.y columnas	
OBJETIVOS: crear Proyecto de diagramación	
TIEMPO DE DURACIÓN: 12 HORAS	
<p>1. FUNDAMENTOS:</p> <p>La diagramación de una revista implica el uso efectivo de cuadrículas como herramienta clave para estructurar contenido, mantener consistencia visual y optimizar la experiencia del lector. Este proceso combina creatividad y técnica, permitiendo la distribución equilibrada de texto, imágenes y elementos gráficos que reflejan el propósito y la estética de la publicación.</p>	
<p>2. OBJETIVOS A ALCANZAR:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aprender a estructurar páginas de revista utilizando cuadrículas que garanticen consistencia y profesionalismo. ● Desarrollar habilidades para organizar elementos gráficos y textuales de manera funcional y estética. ● Experimentar con el diseño editorial, explorando formas innovadoras de presentar información sin perder legibilidad ni claridad. 	

3. BREVE DESCRIPCIÓN DE LAS CAPACIDADES PRÁCTICAS A DESARROLLAR:

Habilidades de pensamiento:

El alumno desarrolla las habilidades de pensamiento de forma efectiva, al momento de comprender, analizar y evaluar los contenidos impartidos. Estas habilidades incluyen, entre otras, la capacidad de razonamiento lógico, la resolución de problemas, la toma de decisiones, la creatividad, la capacidad de análisis crítico y la habilidad para comunicar ideas de manera efectiva.

Destrezas sensoriales:

El estudiante a través de los cinco sentidos es capaz de percibir e interpretar información recibida en clases. Esto incluye la capacidad de ver, oír, trabajar con actividades manuales, así como la capacidad de integrar y procesar esta información de manera significativa. Estas destrezas son fundamentales para la percepción y la comprensión de los contenidos desglosados en la materia.

Destrezas motoras:

Las destrezas motoras involucran los movimientos musculares, fundamentadas en actividades donde utiliza la pintura, escritura, la manipulación de materiales didácticos y que requieran de coordinación entre los músculos más pequeños de las manos y los dedos para el desarrollo del contenido.

4. EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE:

El aprendizaje se evaluará mediante un ejercicio práctico en el que se diseñarán páginas de revista aplicando una cuadrícula estructural. Se calificará la organización, la alineación de los elementos, el aprovechamiento del espacio y la coherencia entre las diferentes secciones del diseño.

5. PREPARACIÓN PREVIA DEL ESTUDIANTE:

Para el desarrollo de la práctica el alumno debe contar con elementos tecnológicos como una computadora o laptop, y el software de adobe indesign

6. PROCEDIMIENTOS A EMPLEAR:

Analizar revistas existentes para identificar cómo se utilizan las cuadrículas en la organización del contenido.

Diseñar una cuadrícula base adecuada al tamaño y formato de la revista.

Asignar espacios específicos para texto, imágenes y títulos dentro de la cuadrícula, respetando proporciones visuales.

Elaborar una composición en software de diseño, verificando la consistencia entre las páginas y ajustando detalles finales.

7. NORMAS DE SEGURIDAD:

Seguridad: La seguridad es primordial. Los ambientes de práctica deben cumplir con regulaciones de seguridad y salud en el trabajo. Esto incluye la identificación de riesgos potenciales, la provisión de equipo de protección personal cuando sea necesario y la implementación de protocolos de seguridad.

Supervisión: Los estudiantes en prácticas suelen requerir supervisión adecuada para asegurarse de que están realizando las tareas de manera segura y correcta. Los docentes han de asumir la función de supervisores, por lo que deben estar disponibles para responder preguntas, proporcionar orientación y evaluar el progreso del estudiante

8. Formación en Valores y Desarrollo de Habilidades Blandas. -

Los estudiantes de Diseño Gráfico desarrollan habilidades clave como la comunicación, el trabajo en equipo y la gestión de conflictos, esenciales en el entorno creativo. Estas competencias blandas les permiten adaptarse mejor a los desafíos del mercado laboral y trabajar de manera efectiva en proyectos colaborativos, mejorando su capacidad para generar diseños inclusivos y efectivos.

9. CONCLUSIONES:

La creación de retículas basadas en las normas ISO permite estandarizar el diseño gráfico, garantizando precisión, organización y adaptabilidad. Este enfoque fomenta la producción de piezas gráficas que cumplen con estándares internacionales, fortaleciendo la calidad y profesionalismo en los proyectos.

10. RECOMENDACIONES:

Asegurarse de comprender a profundidad las normas ISO relacionadas con el diseño antes de iniciar la práctica.

Realizar pruebas de la retícula con diferentes tipos de contenido para verificar su funcionalidad y adaptabilidad.

Mantener una documentación clara de las proporciones utilizadas, lo que facilita la repetición y ajuste de la retícula en futuros proyectos.