



Programa de Asignatura

Diseño Editorial

Quinto Semestre

Agosto, 2016

Horas: 5
Créditos: 10
Clave: 541

ÍNDICE

	Pág.
PRESENTACIÓN	3
INTRODUCCIÓN	4
I. PERFIL DE EGRESO DEL ESTUDIANTE DEL COLEGIO DE BACHILLERES	5
II. PLAN DE ESTUDIOS DEL COLEGIO DE BACHILLERES	7
III. MAPA CURRICULAR DEL COLEGIO DE BACHILLERES 2014	8
IV. SALIDA OCUPACIONAL: AUXILIAR DISEÑADOR GRÁFICO	9
V. ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL	9
VI. ENFOQUE	10
VII. BLOQUES TEMÁTICOS	12
<i>Bloque temático 1. Propuesta de la solución editorial</i>	12
Propósito	
Contenidos y referentes para la evaluación	
Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación	
Fuentes de información para el alumno y para el docente	
<i>Bloque temático 2. Desarrollo del Proyecto Editorial</i>	15
Propósito	
Contenidos y referentes para la evaluación	
Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación	
Fuentes de información para el alumno y para el docente	
<i>Bloque temático 3. Publicación Editorial</i>	18
Propósito	
Contenidos y referentes para la evaluación	
Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación	
Fuentes de información para el alumno y para el docente	
Elaboradores	21

PRESENTACIÓN

La discusión sobre la Educación Media Superior en el país ha transitado por momentos de gran intensidad, primero en la fase de definición e implementación de la Reforma Integral en la Educación Media Superior (RIEMS) y recientemente a propósito del debate sobre el modelo educativo. Las reflexiones han fructificado en avances relevantes en lo que hace a la definición de un perfil de egreso para el que se identifican competencias y atributos, así como en la especificación de un Marco Curricular Común.

Con base en estos nuevos planteamientos y en la necesidad de impulsar la calidad y pertinencia de la formación de nuestros alumnos, la actual administración propuso como uno de sus objetivos estratégicos, emprender un ajuste curricular que superara los problemas de diseño y operación identificados en los programas de estudio, a fin de impactar en el incremento de los niveles de aprendizaje significativo y la satisfacción de los alumnos.

Entendemos el ajuste curricular como un proceso en marcha en el que docentes, autoridades de los planteles y colaboradores de las áreas centrales debemos participar brindando nuestras observaciones desde la práctica, la gestión escolar y la especialización disciplinar y pedagógica. Es también indispensable que las áreas responsables del control escolar y la administración coadyuven ajustando rutinas para dar soporte a los cambios del currículo.

En este contexto en el Colegio de Bachilleres, desde 2013, una proporción significativa de los miembros de la planta académica discutió el ajuste hasta llegar a acuerdos con relación al mapa curricular y los contenidos básicos imprescindibles, que son la base para el ajuste de los programas de las asignaturas del Plan de Estudios 2014.

La participación colegiada en el ajuste curricular ha mostrado la importancia del desarrollo práctico del currículo, como espacio donde se actualicen enfoques disciplinares y se analicen las experiencias pedagógicas. Se trata de un proceso en el que todos somos importantes y del que todos debemos aprender porque de nuestra disposición, apertura y entusiasmo, depende que las generaciones de adolescentes a las que servimos transiten hacia los estudios superiores con seguridad o bien se integren a espacios laborales con las competencias indispensables para hacer y para seguir aprendiendo.

Es este un proceso en marcha que seguirá demandando nuestra participación y nuestro compromiso. Tenemos la certeza de que contamos con profesores capaces y comprometidos que harán posible que nuestros alumnos y egresados tengan una formación integral que amplíe sus horizontes y oportunidades en la vida adulta.

INTRODUCCIÓN

El Colegio de Bachilleres orienta su plan de estudios hacia la apropiación de competencias genéricas, disciplinares básicas y extendidas y profesionales, de acuerdo con el Marco Curricular Común. El propósito formativo se centra en que el estudiante logre un aprendizaje autónomo a lo largo de su vida, aplique el conocimiento organizado en las disciplinas científicas y humanísticas y adquiera herramientas para facilitar su ingreso a las instituciones de educación superior o su incorporación al mercado laboral.

El ajuste curricular busca atender con oportunidad, calidad y pertinencia las exigencias de aprendizaje y habilidades derivadas de los avances científicos, tecnológicos y sociales contemporáneos, colocando el acento en el desarrollo de las competencias y conocimientos que los egresados requieren.

El Plan de Estudios del Colegio de Bachilleres establece las bases disciplinares y pedagógicas a partir de las cuales los docentes desarrollarán su práctica. Con los programas de estudio ajustados se aspira a facilitar la comprensión de la organización y tratamiento didáctico de los contenidos de las asignaturas, delimitando la secuencia y continuidad de los conocimientos y competencias incluidos en los campos de conocimiento, áreas de formación, dominios profesionales y salidas ocupacionales. El objetivo es contribuir al logro de aprendizajes de calidad y un perfil de egreso del estudiante sustentado en los cuatro saberes fundamentales: Aprender a Aprender, Aprender a Hacer, Aprender a Ser y Aprender a Convivir.

Los programas de las asignaturas sirven de guía para que los docentes desarrollen estrategias que favorezcan la adquisición de los aprendizajes establecidos en el proyecto educativo del Colegio. Cada profesor emplea su creatividad para responder cercanamente a los intereses y necesidades de la diversidad de los alumnos organizando espacios, tiempo y recursos para propiciar el aprendizaje colaborativo, acentuar contenidos y mejorar los ambientes de aprendizaje en el aula.

I. PERFIL DE EGRESO DEL ESTUDIANTE DEL COLEGIO DE BACHILLERES

En el contexto de los planteamientos de un Modelo Educativo para el nivel medio superior, se propone un Marco Curricular Común actualizado, flexible y culturalmente pertinente, que sustente aprendizajes interdisciplinarios y transversales; fortalezca el desarrollo de las habilidades socioemocionales de los educandos y atienda al desarrollo de sus competencias profesionales.

Una de las aportaciones del Marco Curricular Común es la definición de las competencias genéricas como aquellas que todos los estudiantes del país deben lograr al finalizar el bachillerato, permitiéndoles una visión del mundo, continuar aprendiendo a lo largo de sus vidas, así como establecer relaciones armónicas con quienes les rodean.

Las competencias genéricas se definieron en el Acuerdo Secretarial 444, publicado en el año 2008, de la siguiente manera:

1. Se conoce y valora a sí mismo y aborda problemas y retos teniendo en cuenta los objetivos que persigue.
2. Es sensible al arte y participa en la apreciación e interpretación de sus expresiones en distintos géneros.
3. Elige y practica estilos de vida saludables.
4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
6. Sustenta una postura personal sobre temas de interés y relevancia general, considerando otros puntos de vista de manera crítica y reflexiva.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.
9. Participa con una conciencia cívica y ética en la vida de su comunidad, región, México y el mundo.
10. Mantiene una actitud respetuosa hacia la interculturalidad y la diversidad de creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
11. Contribuye al desarrollo sustentable de manera crítica, con acciones responsables.

También se definieron las competencias disciplinares básicas como los conocimientos, habilidades y actitudes asociados con la organización disciplinaria del saber y que permite un dominio más profundo de éste. En el Colegio de Bachilleres, se organizan en seis campos disciplinares: Lenguaje y Comunicación, Matemáticas, Ciencias Experimentales, Ciencias Sociales, Humanidades y Desarrollo Humano.

Las competencias disciplinares extendidas, al igual que las disciplinares básicas, son definidas a partir de las áreas en las que tradicionalmente se ha organizado el saber y se expresan en abordajes disciplinares específicos cuya aplicación se ubica en el contexto de esas áreas. En nuestra Institución se delimitan en cuatro dominios profesionales: Físico-Matemáticas, Químico-Biológicas, Económico-Administrativas y Humanidades y Artes.

Las competencias profesionales básicas responden a las necesidades del sector productivo y posibilitan al estudiante iniciarse en diversos aspectos del ámbito laboral. En el Colegio se organizan en siete grupos ocupacionales: Arquitectura, Biblioteconomía, Contabilidad, Informática, Química, Recursos Humanos y Turismo.

El grupo ocupacional Informática está conformado por dos salidas ocupacionales Auxiliar Diseñador Gráfico y Auxiliar Programador. De manera específica la salida ocupacional Auxiliar Diseñador Gráfico, comprende las siguientes competencias profesionales¹:

1. Propone soluciones gráficas, mediante el uso de programas informáticos y la elaboración de un presupuesto considerando las necesidades de un cliente.
2. Realiza productos de tratamiento digital de imágenes y fotografías, a partir de las necesidades de un cliente.
3. Elabora material editorial básico mediante el uso de programas informáticos.
4. Crea y publica un proyecto de animación en 2D para web, para la presentación visual de objetos, de acuerdo con los requerimientos de un cliente.

El perfil de egreso es un elemento articulador de las competencias genéricas, disciplinares básicas y extendidas y profesionales que permite la homologación de procesos formativos para la portabilidad de los estudios entre las distintas instituciones de Educación Media Superior; al mismo tiempo posibilita la comparación y valoración, en el mediano y largo plazo, de la eficacia del proceso educativo y dar continuidad al bachillerato con la educación superior.

Al concluir su proceso formativo en el Colegio de Bachilleres, el estudiante egresado será capaz de:

- Construir una interpretación de la realidad, a partir del análisis de la interacción del ser humano con su entorno y en función de un compromiso ético.
- Desarrollar y aplicar habilidades comunicativas que le permitan desenvolverse en diferentes contextos y situaciones cotidianas y le faciliten la construcción de una visión integral de su lugar en el mundo y su integración a la sociedad.
- Utilizar diferentes tipos de lenguajes –matemático, oral, escrito, corporal, gráfico, técnico, científico, artístico, digital– como soporte para el desarrollo de competencias y para las actividades que se desprenden de los ámbitos de la vida cotidiana, académica y laboral.
- Desarrollar habilidades para la indagación y para el análisis de hechos sociales, naturales y humanos.
- Analizar y proponer soluciones a problemas de su vida cotidiana, en el campo académico, laboral, tecnológico y científico.
- Diseñar su proyecto de vida académica y personal con base en un pensamiento crítico y reflexivo que lo conduzca a integrarse a su entorno de manera productiva.
- Mostrar una actitud tolerante y respetuosa ante la diversidad de manifestaciones culturales, creencias, valores, ideas y prácticas sociales.
- Valorar el impacto de la ciencia y la tecnología en su vida cotidiana y académica, así como en el campo laboral.
- Aplicar las tecnologías de la información y la comunicación de manera crítica, eficaz y eficiente en sus actividades cotidianas, académicas y laborales.
- Ejercer el autocuidado de su persona en los ámbitos de la salud física, emocional y el ejercicio de la sexualidad, tomando decisiones informadas y responsables.

¹ De acuerdo con las disposiciones del Marco Curricular Común, las competencias profesionales básicas son definidas por la institución educativa, por lo que éstas son producto de la construcción colaborativa de docentes y personal técnico-académico del Colegio.

II. PLAN DE ESTUDIOS DEL COLEGIO DE BACHILLERES

El Plan de estudios se presenta gráficamente en el mapa curricular. Se diseñó atendiendo a las áreas de formación básica, específica y laboral y en seis campos de conocimiento que constituyen amplios espacios de la ciencia y la práctica humana: Lenguaje y Comunicación, Matemáticas, Ciencias Experimentales, Ciencias Sociales, Humanidades y Desarrollo Humano.

Las asignaturas de cada campo y área de formación se organizan en el mapa curricular de manera vertical –buscando la coherencia con las asignaturas del mismo semestre– y de manera horizontal, con las asignaturas del mismo campo, con el fin de lograr una secuencia e integración entre las asignaturas de todos los semestres.

Los programas de asignatura contienen una estructura general donde se explicita el enfoque en que se fundamenta, los propósitos formativos vinculados con el Perfil de egreso y su ubicación en el mapa curricular. Los contenidos se presentan en bloques temáticos con su respectivo propósito, los referentes para la evaluación de los aprendizajes, orientaciones específicas para la enseñanza y la evaluación y referencias de información consideradas básicas, tanto para el alumno como para el docente.

Las asignaturas del Área de Formación Laboral se organizan en salidas ocupacionales, en las cuales los alumnos desarrollan competencias profesionales básicas para desempeñarse en una función productiva. La salida ocupacional Auxiliar Diseñador Gráfico pertenece al Grupo Ocupacional Informática y se cursa de 3° a 6° semestre. A continuación se aprecia la ubicación de la asignatura Diseño Editorial en el mapa curricular y el semestre en que se cursa.

III. MAPA CURRICULAR DEL COLEGIO DE BACHILLERES 2014

ÁREA DE FORMACIÓN BÁSICA																								
CAMPOS DE CONOCIMIENTO	PRIMER SEMESTRE				SEGUNDO SEMESTRE				TERCER SEMESTRE				CUARTO SEMESTRE				QUINTO SEMESTRE				SEXTO SEMESTRE			
	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS
LINGÜAJE Y COMUNICACIÓN	101	Inglés I	3	6	201	Inglés II	3	6	301	Inglés III	3	6	401	Inglés IV	3	6	501	Inglés V	3	6	601	Inglés VI	3	6
	102	Tecnologías de la Información y la Comunicación I	2	4	202	Tecnologías de la Información y la Comunicación II	2	4	302	Tecnologías de la Información y la Comunicación III	2	4	402	Tecnologías de la Información y la Comunicación IV	2	4								
	103	Lenguaje y Comunicación I	4	8	203	Lenguaje y Comunicación II	4	8	303	Lengua y Literatura I	3	6	403	Lengua y Literatura II	3	6	503	Taller de Análisis y Producción de Textos I	3	6	603	Taller de Análisis y Producción de Textos II	3	6
MATEMÁTICAS	104	Matemáticas I	4	8	204	Matemáticas II	4	8	304	Matemáticas III	4	8	404	Matemáticas IV	4	8	504	Matemáticas V	4	8	604	Matemáticas VI	4	8
CIENCIAS EXPERIMENTALES	105	Física I	3	5	205	Física II	3	5	305	Física III	3	5	406	Química III	3	5								
					206	Química I	3	5	306	Química II	3	5	407	Biología I	3	5	507	Biología II	3	5	607	Ecología	3	5
									308	Geografía I	2	4	408	Geografía II	2	4								
CIENCIAS SOCIALES	109	Ciencias Sociales I	3	6	209	Ciencias Sociales II	3	6	309	Historia de México I	3	6	409	Historia de México II	3	6	509	Estructura Socioeconómica de México I	3	6	609	Estructura Socioeconómica de México II	3	6
HUMANIDADES	110	Introducción a la Filosofía	3	6	210	Ética	3	6									510	Lógica y Argumentación	3	6	610	Problemas Filosóficos	3	6
DESARROLLO HUMANO	111	Apreciación Artística I	2	4	211	Apreciación Artística II	2	4																
	112	Actividades Físicas y Deportivas I	2	4	212	Actividades Físicas y Deportivas II	2	4																
	113	Orientación I	2	4					413	Orientación II	2	4												

ÁREA DE FORMACIÓN ESPECÍFICA								
DOMINIOS PROFESIONALES	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS
I.-Físico-Matemáticas	515	Ingeniería Física I	3	6	615	Ingeniería Física II	3	6
	516	Ciencia y Tecnología I	3	6	616	Ciencia y Tecnología II	3	6
II.Químico-Biológicas	517	Salud Humana I	3	6	617	Salud Humana II	3	6
	518	Química del Carbono	3	6	618	Procesos Industriales	3	6
III.-Económico-Administrativas	519	Proyectos de Inversión y Finanzas Personales I	3	6	619	Proyectos de Inversión y Finanzas Personales II	3	6
	520	Proyectos de Gestión Social I	3	6	620	Proyectos de gestión social II	3	6
IV. Humanidades y Artes	521	Humanidades I	3	6	621	Humanidades II	3	6
	522	Interdisciplina Artística I	3	6	622	Interdisciplina Artística II	3	6

ÁREA DE FORMACIÓN LABORAL																	
GRUPO OCUPACIONAL	SALIDA OCUPACIONAL	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS	CLAVE	ASIGNATURAS	HORAS	CREDITOS
Contabilidad	Auxiliar de Contabilidad	331	Contabilidad de Operaciones Comerciales	5	10	431	Elaboración de Estados Financieros	5	10	531	Control de Efectivo	2	4	631	Proyecto Integrador	2	4
										532	Contribuciones de Personas Físicas y Morales	3	6	630	Introducción al Trabajo	3	6
Turismo	Auxiliar de Servicios de Hospedaje, Alimentos y Bebidas	333	Reservación y Recepción de Huéspedes	3	6	433	Preparación de Alimentos	5	10	533	Servicio de Restaurante	3	6	633	Auditoría Nocturna	2	4
		334	Atención al Huésped	2	4					534	Caja de Restaurante y Caja de Recepción	2	4	630	Introducción al Trabajo	3	6
Química	Auxiliar Laboratorista	335	Toma y Tratamiento para el Análisis de Muestras	5	10	435	Análisis Físicos y Químicos	5	10	535	Análisis Instrumental	5	10	635	Gestión de Calidad en el Laboratorio	2	4
														630	Introducción al Trabajo	3	6
Biblioteconomía	Auxiliar Bibliotecario	336	Organización de Recursos de Información	5	10	436	Servicios a Usuarios	5	10	536	Sistematización, Búsqueda y Recuperación de Información	5	10	636	Conservación de Documentos	2	4
														630	Introducción al Trabajo	3	6
Recursos Humanos	Auxiliar de Recursos Humanos	337	El Proceso Administrativo en los Recursos Humanos	2	4	437	Gestión de Personal	5	10	537	Elaboración del Pago de Personal	5	10	637	Prevención de Riesgos de Trabajo	2	4
		338	Elaboración de Manuales Organizacionales	3	6										630	Introducción al Trabajo	3
Arquitectura	Dibujante de Planos Arquitectónicos	339	Dibujo Técnico Arquitectónico	5	10	439	Dibujo de Planos Arquitectónicos y Estructurales	5	10	539	Dibujo de Planos de Instalaciones	5	10	639	Integración de Proyectos	2	4
														630	Introducción al Trabajo	3	6
Informática	Auxiliar Programador	340	Modelado de Sistemas y Principios de Programación	5	10	440	Crear y Administrar Bases de Datos	5	10	540	Programación en Java	5	10	640	Programación de Páginas Web	2	4
														630	Introducción al Trabajo	3	6
	Auxiliar Diseñador Gráfico	341	Comunicación Gráfica	5	10	441	Corrección y Edición Fotográfica	5	10	541	Diseño Editorial	5	10	641	Diseño en 2D para Web	2	4
														630	Introducción al Trabajo	3	6

IV. SALIDA OCUPACIONAL: AUXILIAR DISEÑADOR GRÁFICO

La salida ocupacional de Auxiliar Diseñador Gráfico tiene como propósito que el alumno de bachillerato pueda desarrollar soluciones gráficas para presentar información de forma impresa y/o digital, que permita promocionar la marca, producto y/o servicio de una empresa; empleando su creatividad, originalidad, experiencia y trabajo colaborativo, lo que le permitirá incorporarse a la vida laboral.

En este sentido, el alumno será capaz de analizar, planear, diseñar y desarrollar material publicitario impreso y/o digital, a través del trabajo colaborativo para la propuesta de soluciones al cliente, el uso de herramientas informáticas para el diseño y edición gráfica, mediante la realización de trabajos de diseño: bocetos, maquetación, material publicitario, editorial básico, fotográfico digital, así como la creación y edición de interfaces gráficas con animación en 2D para Web.

La Salida Ocupacional está integrada por las siguientes asignaturas:

- Comunicación gráfica.
- Corrección y edición fotográfica.
- Diseño editorial
- Diseño en 2D para web.
- Introducción al trabajo.

V. ASIGNATURA: DISEÑO EDITORIAL

COMPETENCIAS GENÉRICAS

Esta asignatura desarrolla, en el alumno, las siguientes competencias genéricas:

4. Escucha, interpreta y emite mensajes pertinentes en distintos contextos mediante la utilización de medios, códigos y herramientas apropiados.
Atributos:
 - Expresa ideas y conceptos mediante representaciones lingüísticas, matemáticas o gráficas.
 - Aplica distintas estrategias comunicativas según quienes sean sus interlocutores, el contexto en el que se encuentra y los objetivos que persigue.
 - Maneja las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y expresar ideas.
5. Desarrolla innovaciones y propone soluciones a problemas a partir de métodos establecidos.
Atributos:
 - Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo.
 - Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para procesar e interpretar información.
7. Aprende por iniciativa e interés propio a lo largo de la vida.
Atributo:
 - Define metas y da seguimiento a sus procesos de construcción de conocimiento.

8. Participa y colabora de manera efectiva en equipos diversos.

Atributos:

- Propone maneras de solucionar un problema o desarrollar un proyecto en equipo, definiendo un curso de acción con pasos específicos.
- Aporta puntos de vista con apertura y considera los de otras personas de manera reflexiva.
- Asume una actitud constructiva, congruente con los conocimientos y habilidades con los que cuenta dentro de distintos equipos de trabajo.

COMPETENCIA PROFESIONAL

3. Elabora material editorial básico mediante el uso de programas informáticos.

Considerando lo anterior, la asignatura Diseño Editorial tiene como **propósito** que el estudiante será capaz de realizar material editorial básico mediante el uso de programas informáticos para ofrecer soluciones informáticas.

La asignatura está conformada por tres bloques temáticos: 1. Propuesta de la solución editorial, 2. Desarrollo del proyecto editorial, y 3. Publicación editorial.

VI. ENFOQUE

La salida ocupacional de Auxiliar Diseñador Gráfico pretende que el estudiante adquiera los conocimientos y habilidades de la comunicación gráfica, mediante la transmisión de información de manera visual, el intento de influir en la percepción y opinión de otros, así como la interpretación y traducción de elementos del lenguaje visual como base para la creación de un diseño.

El Auxiliar Diseñador Gráfico realiza un trabajo de investigación en equipo para un proyecto de diseño, mediante la realización de bocetos y la preparación de los materiales para la producción, aplicadas al diseño de un producto con ideas creativas, mediante la producción de bocetos, utilizando colores, técnicas y materiales adecuados. Presenta ideas, genera modelos y prototipos con herramientas de lenguaje visual. Durante su trabajo el alumno debe considerar lo que el cliente requiere, elaborar el presupuesto, la idoneidad de los diferentes materiales y las limitaciones técnicas.

Como resultado de este proceso formativo el alumno adquirirá conocimientos, habilidades, destrezas y características personales (valores) en sus actividades cotidianas, académicas y laborales como:

- Habilidades para resolver problemas
- Habilidades lógicas
- Habilidades creativas y artísticas
- Habilidades para el diseño de dibujos y bocetos
- Habilidades para trabajar solo, en binas y en equipo
- Capacidad de transformar ideas en diseños

- Comprensión del espacio de composición
- Facilidad para entender instrucciones del profesor/diseñador
- Habilidades comunicativas
- Habilidades de investigación
- Capaz de trabajar con plazos de tiempos ajustados
- Análisis de información
- Aptitudes para negociar, bocetar y diseñar
- Capaz de emplear colores y formas de manera creativa
- Capaz de mantenerse al día sobre las innovaciones del diseño gráfico
- Capaz de trabajar con un presupuesto

VII. BLOQUES TEMÁTICOS

Bloque temático 1

PROPUESTA DE LA SOLUCIÓN EDITORIAL	Carga horaria: 20 horas
------------------------------------	-------------------------

Propósito

Al finalizar el bloque el estudiante será capaz de diseñar un proyecto editorial, considerando la información proporcionada; para proponer productos editoriales que satisfagan las necesidades del cliente.

Contenidos y Referentes para la evaluación

Contenidos	Referentes para la evaluación
Elementos y características de publicaciones <ol style="list-style-type: none">1. Periódico2. Libro3. Revista4. Catálogo5. Instructivos	<ul style="list-style-type: none">- Identifica las partes de un periódico.- Identifica las partes que compone un libro.- Identifica la estructura de una revista.- Identifica los elementos que integran un catálogo.- Identifica los elementos de un instructivo.
Características de un trabajo editorial <ol style="list-style-type: none">1. Tamaño Físico2. Tipo de papel3. Número de tintas	<ul style="list-style-type: none">- Determina el tamaño físico de un trabajo editorial.- Determina el tipo de papel a emplear.- Determina el número de tintas a emplear.
Catálogo de imágenes <ol style="list-style-type: none">1. Selección de imágenes2. Almacenamiento	<ul style="list-style-type: none">- Selecciona las imágenes para el diseño editorial.- Almacena las imágenes en al menos dos medios diferentes.
Tipos de bocetos <ol style="list-style-type: none">1. Burdo2. Dummy3. Comprensivo	<ul style="list-style-type: none">- Identifica las características del boceto burdo.- Identifica las características del boceto Dummy.- Identifica las características del boceto comprensivo.
Acopio de información <ol style="list-style-type: none">1. Técnicas de información2. Estudio de factibilidad	<ul style="list-style-type: none">- Identifica las técnicas para el acopio de información.- Describe las fases del estudio de factibilidad.
Informe del producto editorial <ol style="list-style-type: none">1. Boceto2. Composición gráfica	<ul style="list-style-type: none">- Presenta la propuesta del producto editorial que incorpore la composición gráfica y el boceto.

Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación

Apertura

1. Realizar una evaluación diagnóstica sobre la identificación de diversos trabajos editoriales y los elementos que los componen, haciendo énfasis en los bocetos, composición gráfica y maquetación.
2. Brindar el encuadre de la asignatura y el modo de trabajar haciendo énfasis en el desarrollo de las actividades de manera colaborativa, las evidencias a entregar, la forma de evaluación, así como los acuerdos entre ambos que resulten pertinentes.
3. Organizar a los alumnos en equipos de trabajo preferentemente entre 4 y 6 integrantes, según las condiciones de las salas de cómputo y la dimensión de los grupos.

Desarrollo

4. Solicitar a los estudiantes un tipo de publicación por equipo, para identificar los principales elementos y características de la misma.
5. Generar un catálogo de imágenes, mediante la selección de diferentes características, con base a las necesidades del cliente, para almacenarlas en dos medios diferentes.
6. Examinar un video de los tipos de boceto, para que desarrollen un mapa conceptual donde identifiquen las características de cada uno.
7. Desarrollar el informe del producto editorial, donde se integran el boceto, la composición gráfica y los costos para ser entregados al cliente.
8. Explicar las técnicas de obtención y registro de información para contextualizar al grupo con la información del problema situado propuesto y solicitar que identifiquen los requerimientos y necesidades reales que tiene el cliente.
9. Como parte de la evaluación formativa observar a lo largo de las sesiones que el estudiante aplique por lo menos una técnica para la recopilación de información, identifique en las publicaciones los principales elementos y características que lo conforman, genera el catálogo de imágenes relacionadas con el producto editorial, elabora un mapa conceptual con las características de los tipos de bocetos.

Cierre

10. Aplicar la evaluación sumativa solicitando a los equipos de trabajo la documentación del producto editorial en su versión inicial; el cual contendrá catálogo de imágenes, el boceto, la composición gráfica y los costos.

Fuentes de información para el alumno

Pressman, (2002). *Análisis de requisitos del software*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: <http://yaqui.mx.l.uabc.mx/~molguin/as/IngReq.htm>

Estudio de Factibilidad y Proyectos. Consultado el 13 de julio de 2015 en: <http://estudiodefactibilidadyproyectos.blogspot.mx/2010/09/factibilidad-y-viabilidad.html>

Balcazar, M. (2011). *10 Reglas de oro en diseño editorial*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: <http://www.paredro.com/10-reglas-de-oro-en-diseno-editorial/>

Fotonostra. *Boceto o esbozo*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: <http://www.fotonostra.com/glosario/boceto.htm>

Fuentes de información para el docente

Torres, N. *Métodos de recolección de datos para una Investigación*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: http://www.tec.url.edu.gt/boletin/URL_03_BAS01.pdf

Almirón, A. (2010). *Diseño Editorial*. Consultado el 13 de Julio de 2015 en: <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>

Documento de Latindex. (2011). *Características Editoriales para revistas impresas*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: http://www.latindex.unam.mx/documentos/revistas_imp.html

Documento de Latindex. (2011). *Características editoriales para revistas electrónicas*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: http://www.latindex.unam.mx/documentos/revistas_elec.html

Recursos didácticos para el alumno

Bojorquez, L. (2012). *Diseño Editorial – Periódicos*. Consultado el 14 de julio de 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=76-0C0h9JfA>

Pinilla, S. (2010). *Qué es el Diseño Editorial*. Consultado el 14 de julio de 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=nBXzFtLOqpU>

Villagómez, C. (2007). *Las fases del proceso creativo en las etapas para el desarrollo de productos de diseño gráfico*. Consultado el 13 de julio de 2015 en: <http://www.interiorgrafico.com/edicion/cuarta-edicion-noviembre-2007/las-fases-del-proceso-creativo-en-las-etapas-para-el-desarrollo-de-productos-de-diseno-grafico>

Bloque temático 2

DESARROLLO DEL PROYECTO EDITORIAL

Carga horaria: 45 horas

Propósito

Al finalizar el bloque el estudiante será capaz de elaborar un proyecto editorial, empleando aplicaciones de diseño gráfico; para brindar una solución informática.

Contenidos y Referentes para la evaluación

Contenidos	Referentes para la evaluación
Ambiente de trabajo de la aplicación editorial <ol style="list-style-type: none">1. Herramientas básicas2. Área de trabajo3. Cuadro de dialogo4. Ayuda5. Edición6. Menús7. Comandos	<ul style="list-style-type: none">- Identifica el ambiente de la aplicación editorial.
Tipografía <ol style="list-style-type: none">1. Tipos2. Estilos3. Reglas de composición tipográfica4. Descarga	<ul style="list-style-type: none">- Identifica los diferentes tipos de tipografía.- Identifica los diversos estilos de tipografía.- Aplica las reglas de composición tipográfica.- Obtiene tipografías de diferentes medios.
Edición de imágenes <ol style="list-style-type: none">1. Creación2. Tratamiento3. Efectos4. Conversión a diversos formatos de acuerdo a las características del trabajo	<ul style="list-style-type: none">- Crea imágenes.- Aplica tratamiento a imágenes.- Aplica efectos a imágenes.- Guarda imágenes en diversos formatos.
Maquetación <ol style="list-style-type: none">1. Concepto2. Técnicas de maquetación3. Maquetación editorial	<ul style="list-style-type: none">- Explica lo que es maquetación.- Aplica al menos una técnica de maquetación editorial.
Producto editorial <ol style="list-style-type: none">1. Tipografías seleccionadas2. Imágenes seleccionadas3. Maquetación seleccionada	<ul style="list-style-type: none">- Incorpora al menos tres tipografías.- Incorpora al menos cuatro imágenes editadas.- Realiza la maquetación del producto.- Integra el proyecto editorial final.

Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación

Apertura

1. Para la evaluación diagnóstica, indagar sobre los contenidos aprendidos del bloque anterior.
2. Solicitar al grupo que se organicen en equipo como se integraron en el bloque uno, para continuar con el desarrollo del proyecto editorial.
3. Especificar el software de edición editorial, y programas informáticos a emplear para desarrollar el proyecto.

Desarrollo

4. Explicar el ambiente de trabajo de la aplicación editorial enfatizando las diferentes herramientas, menús y área de trabajo.
5. Proyectar un vídeo donde se muestren los tipos y estilos de tipografía y cómo descargarlas, para identificar las idóneas a usar en el proyecto editorial.
6. Crear y/o modificar las diferentes imágenes seleccionadas en el catálogo del bloque 1, para someterlas a tratamiento, aplicación de efectos y conversión a diferentes formatos de acuerdo con las características del trabajo.
7. Proyectar un vídeo donde se explique el concepto y las técnicas de maquetación editorial.
8. Elaborar en equipos de trabajo la propuesta de maquetación para el producto editorial.
9. Realizar el producto editorial incorporando las imágenes, la tipografía (respetando las reglas de composición) y maquetación de acuerdo con lo presentado al cliente.
10. Para la evaluación formativa, monitorear el uso de las herramientas básicas para el desarrollo del proyecto editorial y la distribución correcta de los elementos en la maquetación.

Cierre

11. Aplicar la evaluación sumativa, solicitando a los integrantes de cada equipo la presentación y entrega del proyecto final en formato electrónico.
12. Llevar a cabo una plenaria de los aspectos más significativos a corregir de los demás proyectos editoriales; con el propósito de fortalecer y unificar criterios de futuras evaluaciones.

Recursos didácticos para el alumno

Primeros pasos en Illustrator. Consultado el 13 de julio del 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=NJ3ABWHLPmY>

Primeros pasos en Corel Draw X7. Consultado el 13 de julio del 2015, en: <https://www.youtube.com/watch?v=s7ExHbzhqnk>

Reglas para el diseño editorial. Consultado el 13 de julio del 2015, en: <http://www.paredro.com/10-reglas-de-oro-en-diseno-editorial/>

Especialidad de diseño editorial. Consultado el 13 de julio del 2015, en: http://www.edinba.bellasartes.gob.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=255:diseño-editorial&catid=157&Itemid=133

Fuentes de información para el docente

Ambiente de trabajo Illustrator. Consultado el 13 de julio del 2015 https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf

Ambiente de trabajo Publisher 2013. Consultado el 13 de julio del 2015, en: http://www.cetem.upr.edu/cetem/download/manuales/microsoft_office_2013/Publisher%202013,%20Uso%20b%C3%A1sico.pdf

Ambiente de trabajo Corel Draw X7. Consultado el 13 de julio del 2015, en: <http://product.corel.com/help/CorelDRAW/540229932/Main/ES/User-Guide/CorelDRAW-X7.pdf>

Tipografía para el diseño gráfico. Consultada el 13 de julio del 2013, en: <http://www.todographicdesign.es/art/algunas-de-las-fuentes-tipograficas-mas-utilizadas-en-el-mundo-del-diseno-grafico>

Consejos para el uso de tipografías. Consultado el 13 de julio del 2013, en: <http://marianaeguaras.com/que-tipografia-usar-para-libros-impresos-y-digitales/>

Conceptos básicos de Maquetación editorial. Consultado el 13 de julio del 2013, en: <http://diseniomaticaiset.blogspot.mx/2012/03/conceptos-basicos-sobre-maquetacion.html>

Maquetación editorial. Consultado el 13 de julio del 2013, en: <https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf>

Gestión del proyecto editorial. Consultado el 13 de julio del 2013, en: https://books.google.com.mx/books?id=hWoNnTchWBEC&pg=PA11&lpg=PA11&dq=proyectos+editoriales&source=bl&ots=dCKK8bIFuf&sig=xy_5yCC_oqBcF7pqfUH4N36yhil&hl=es&sa=X&ved=0CDMQ6AEwBTgKahUKEwjoc7M29jGAhXDLYgKHfsDCS0#v=onepage&q=proyectos%20editoriales&f=false

Bloque temático 3

PUBLICACIÓN EDITORIAL	Carga horaria: 15 horas
-----------------------	-------------------------

Propósito

Al finalizar el bloque el estudiante será capaz de publicar el proyecto editorial terminado en formato digital e impreso para brindar una solución informática.

Contenidos y Referentes para la evaluación

Contenidos	Referentes para la evaluación
Ajustes del proyecto final 1. Validación del proyecto final 2. Conversión del texto a curvas	 - Valida la totalidad del proyecto. - Convierte el texto a curvas.
Impresión del proyecto final 1. Técnicas de encuadernación 2. Impresión digital 3. Impresión offset 4. Material de impresión	 - Identifica un tipo de encuadernación - Identifica las características de la impresión digital. - Identifica las características de la impresión offset. - Elige un tipo de impresión. - Determina material de impresión.
Almacenamiento del proyecto 1. Medios 2. Formatos	 - Respalda el proyecto final en al menos dos medios de almacenamiento. - Almacena el proyecto final en al menos dos diferentes formatos.

Orientaciones para el aprendizaje, enseñanza y evaluación

Apertura

1. Para la evaluación diagnóstica, indagar sobre los contenidos aprendidos del bloque anterior, enfatizando el tipo de impresión requerida por el cliente.
2. Solicitar al grupo que se organicen en equipo como se integraron en el bloque dos, para los ajustes del proyecto editorial.

Desarrollo

3. Determinar la importancia de realizar ajustes al producto editorial para su validación por parte del cliente.

4. Proporcionar un documento que contenga los distintos tipos de encuadernación, impresión y sus características, a fin que elija el(los) adecuado(s), para su producto editorial.
5. Solicitar a los estudiantes que elijan dos medios de almacenamiento y formatos diferentes.
6. Respalda el producto editorial en el medio y formato seleccionado para la entrega al cliente.
7. Imprimir el producto editorial según lo solicitado por el cliente.
8. Para la evaluación formativa, monitorear los ajustes al producto editorial, la elección de un tipo de impresión, el almacenamiento en dos medios, la impresión del producto editorial.

Cierre

9. Para la evaluación sumativa, solicitar una exposición de los productos editoriales donde se aplique una coevaluación entre equipos y en plenaria retomar las fortalezas y debilidades de lo expuesto. De igual modo solicitar los productos editoriales elaborados, tanto de manera impresa como digital.

Fuentes de información para el alumno

Impresión Offset vs Impresión digital. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://es.slideshare.net/GraficasAzorin/impresin-offset-vs-impresin-digital?related=1>

presentación que nos proporciona información referente a la impresión de offset.

Como enviar diseño a imprenta. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://www.imprentaampra.com/contenido/6-como-enviar-archivos-a-impresion> referencia que nos proporciona varios ejemplos de impresión y como enviar el diseño a imprenta.

Video impresión Digital & Offset, Consultado el 15 de agosto del 2015 en: <https://www.youtube.com/watch?v=-r2kjuyrW00>

Medios de almacenamiento. Consultado el 15 de agosto del 2015 en: <http://oswalnavalm.blogspot.mx/2012/10/diferentes-tipos-de-medios-de.html>

Dispositivos de almacenamiento. Consultado el 15 de agosto del 2015 en: <http://es.slideshare.net/NancyGisella/dispositivos-de-almacenamiento-1893670?related=2>

Fuentes de información para el docente

Convertir la tipografía a curva. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://artegami.com/convierte-la-tipografia-en-curvas/> Referencia que explica cómo convertir el texto a curvas antes de mandar a imprimir el diseño.

Cómo funciona el sistema de impresión Offset. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <https://www.youtube.com/watch?v=-0vNHOTTOX4>

Tamaños y tipos de papel. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, http://es.slideshare.net/UxiaGalicja/papeltamaos-y-tipos?next_slideshow=1, referencia que nos proporciona los diferentes tamaños y tipos de papel.

Introducción a los sistemas de impresión. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://es.slideshare.net/goodboyway/sistemas-de-impresin-5054631?related=2>

Dispositivos de almacenamiento de un computador. Consultado el 15 de agosto del 2015 en: <http://www.monografias.com/trabajos35/dispositivos-almacenamiento/dispositivos->

almacenamiento.shtml Referencia que explica y da ejemplos de los dispositivos de almacenamiento.

Recursos didácticos para el alumno

Convertir texto en curvas en Illustrator. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://www.cristalab.com/tutoriales/convertir-texto-en-curvas-en-illustrator-c64413/> Referencia que nos explica cómo convertir texto en curvas en Illustrator.

Pérez, J. *Texto en Curvas o Contornos en Illustrator.* Consultado el 15 de agosto del 2015 <https://www.youtube.com/watch?v=zCSBrkLQCCY> Referencia que nos explica cómo convertir texto en curvas en Illustrator.

Fuentes y tipografías de archivos para enviar a impresión. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://www.imprentaampra.com/contenido/14-fuentes-tipografias-imprenta> referencia que nos da una guía con el fin de indicar una forma básica para la comprensión de la importancia que tienen las fuentes o tipografías en los archivos que van a ser enviados a impresión.

E-MKM, herramientas de comercialización, impresión offset. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://www.emarkmedia.mx/imprentaoffsetmexico.html> referencia que nos proporciona varios ejemplos de impresiones en offset.

Impresión offset. Consultado el 15 de agosto del 2015 en, <http://es.slideshare.net/gm20/impresin-offset-7853407> presentación que nos proporciona información referente a la impresión de offset.

Elaboradores:

Rosalba Baltazar Francisco	Profesora del Plantel 14 Milpa Alta “Fidencio Villanueva Rojas”
Concepción Santos Reyes	Profesor del Plantel 13 Xochimilco-Tepepan “Quirino Mendoza y Cortés”
Francisco Cruz Mateos	Profesor del Plantel 2 Cien Metros “Elisa Acuña Rossetti” y 10 Aeropuerto
Reyna Edith Martínez Solano	Coordinadora de Proyectos de Vinculación. Secretaría General

Directorio

Sylvia B. Ortega Salazar	Directora General
Mauro Sergio Solano Olmedo	Secretario General
Adrián Castelán Cedillo	Secretario de Servicios Institucionales
José Luis Cadenas Palma	Secretario Administrativo
Carlos David Zarrabal Robert	Coordinador Sectorial de la Zona Norte
Raúl Zavala Cortés	Coordinador Sectorial de la Zona Centro
Elideé Echeverría Valencia	Coordinadora Sectorial de la Zona Sur
Miguel Ángel Báez López	Director de Planeación Académica
Remigio Jarillo González	Director de Evaluación, Asuntos del Profesorado y Orientación Educativa
Rafael Velázquez Campos	Subdirector de Planeación Curricular
Celia Cruz Chapa	Subdirectora de Capacitación para el Trabajo
Rebeca Morales Camarena	Subdirectora de Actividades Paraescolares
María Guadalupe Coello Macías	Jefa del Departamento de Análisis y Desarrollo Curricular