PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE:

GUIA 6 - DIAGRAMACIÓN Y JERARQUÍA ENFOCADO AL DISEÑO EDITORIAL

- **Denominación del Programa de Formación:** Técnico en integración de contenidos Digitales
- **Código del Programa de Formación:** 524704
- **Nombre del Proyecto:** (2504883) Desarrollo de estrategias de planeación y ejecución de comunicación visual para mipymes a través del uso de herramientas de integración de contenidos digitales.
- **Fase del Proyecto:** Planeación
- **Actividad de Proyecto:** Diseñar la estructura y los elementos gráficos y audiovisuales de la estrategia a partir de los requerimientos del proyecto
- **Competencia:** 250201026 Integrar elementos multimedia de acuerdo con técnicas y herramientas de producción digital
- **Resultados de Aprendizaje Alcanzar:** 584308 - Construir la interfaz gráfica del proyecto siguiendo las pautas establecidas en el storyboard y el guión de la estrategia digital
- Duración de la Guía: 50 horas 40 horas directo y 10 autónomo.

2. PRESENTACIÓN



El diseño editorial se encarga del desarrollo de productos visuales como libros, revistas, periódicos etc. gracias a su contenido tienen una importante participación en el mercado de la comunicación. El crecimiento en la demanda de contenido digital hace que estos elementos sean cada vez más requeridos, la integración de imágenes, textos y los medios digitales que se pueden incluir no solo permiten atraer al lector sino lo ayuda a interpretar mejor la información que allí se contiene.

Para la realización de esta actividad se debe tener en cuenta paramentos fundamentales como lo son el formato, la tipografía, la retícula,

el color y los elementos gráficos que ayudan a enriquecer el trabajo de piezas editoriales, como revistas, catálogos, libros, folletos etc. con el fin de obtener resultados con calidad.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1 Actividades de Reflexión inicial.

3.1.1. Actividad de aprendizaje. Entender los requerimientos de un cliente para diseño editorial de manera creativa.

Lea en grupo la siguiente historia imaginando que se trata de una historia personal ya vivida.

La magia de la percepción, recuerdo aquel día cuando sentí que mi imaginación se había esfumado, recuerdo que debía hacer un trabajo para la escuela de crear la portada de la nueva revista de estudiantes, pensaba y pensaba y ni una buena idea surcaba mi mente, en aquella revista algunos estudiantes escribían sus historias de vida, otros escribían cuentos parecidos aquellos cuentos de hadas y de piratas, uno que otro traía noticias relacionadas con dificultades de su comunidad, todos querían compartir pero el espacio no alcanzaba para tantas fascinantes historias de los estudiantes, no tenía tiempo de leer, mi mente estaba enfocada en hacer esa portada, ese día hacia mucho sol y me fui a buscar en el quiosco algunas revistas que me llamara la atención, fui a un lugar en el que había un gran stand de revistas comencé a seleccionar las revistas más coloridas y divertidas pero nada se parecía a lo que quería lograr pues tenía que incluir las temáticas que allí se consignarían, un cuento de piratas y uno de hadas, una noticia sobre los perritos en la calle y otra sobre lo malo del consumo de sustancias psicoactivas, la publicidad de la dueña del supermercado y de la papelería quien nos ayudó con la realización de los primeros ejemplares y que esperaban con ansias poder ver el nombre de su negocio en este fascinante proyecto que se compartiría con la comunidad. Minutos más tarde de hojear las diferentes revistas como torbellino de ideas vinieron muchas ideas a mi mente, ahora tenía demasiadas y debía organizarlas, comencé a escribirlas pero no tenía una computadora potente para realizar dicho diseño y el tiempo se me agotaba, el dueño del quiosco me regalo algunos ejemplares de fechas pasadas comencé a recortar y componer lo que sería una gran idea con mucha dedicación, me pareció muy divertido, realice 3 propuestas que competían la una con la otra y seguro de mi las lleve a la escuela, las pusimos en la pared y vimos cómo algunos se interesaban por la más colorida, otros por aquella que realice solo con letras, pero fue esa la que más llamo la atención. No me imagine que plasmar los colores de la vida con letras grandes y llamativas y un fondo que tenía aquellos pedazos de revista funcionarían, el nombre que le puse no solo era interesante sino que despertaba la imaginación de quien la veía y pronto querían ver que había dentro, sin duda, era la ganadora pues no necesitamos pasarla por el computador sino basto con escanearla y luego ponerla tal cual como portada, gustó tanto que el siguiente trimestre volví a ser el encargado de la portada y que ahora el dueño de la ferretería y la tienda de calzado también querían salir en el próximo ejemplar.

Responda las siguientes preguntas:

¿Cómo cree que se llamó la revista?

¿Cuál fue la parte del proceso más importante para la elaboración de la portada de la revista?

¿Cuáles cree que son los colores de la vida y los pedazos de revista que llamo la atención de todos?

Con base a las anteriores preguntas realice la siguiente actividad

1. Busque diferentes elementos como revistas, periódicos, folletos o elementos impresos que pueda recortar
2. Use una cartulina en tamaño carta preferiblemente opalina y realice el diseño de la portada de la revista de la historia “magia de la percepción”
3. Comparta su idea con sus compañeros y cuente cual fue el elemento que más le llamo la atención
4. Escanee el diseño propuesto y guárdelo en el portafolio del aprendiz.

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Revistas, periódicos, folletos o elementos impresos que pueda recortar, pegante, tijeras, cartulina, colores, marcadores.
- Computadora, y conexión a internet.
- Duración Actividad 5 horas

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios para el aprendizaje.

3.2.1 Actividad de aprendizaje. Conociendo conceptos de Diseño editorial para la construcción de una revista.

Para adentrarnos en el mundo del diseño editorial iniciaremos conociendo esta área del diseño gráfico.

¿Qué es el diseño editorial?

Esta rama del diseño gráfico se encarga de la maquetación y composición de todo tipo de publicaciones: libros, revistas, periódicos, etc. El principal objetivo del diseñador profesional es crear un **diseño que resulte atractivo y funcional** para el lector y conseguir una **armonía perfecta entre forma y contenido**. De este modo, otorga una calidad estilística a la publicación y da una buena imagen de la misma, al cliente.

https://www.mique.es/

Selecciona una herramienta para tomar registro y desarrollar los siguientes ítems sobre diseño editorial.

1) Consulta el e-book **Manual_de_diseño_editorial** que se encuentra en el material del aprendiz y presta atención en el capítulo 3.3. Estructura editorial comentando cada uno de los elementos encontrados con la clase.
2) En la herramienta Canva elabore un plegable tríptico, donde describa el concepto de revista y explique cada una de sus partes.

3) Para elaborar correctamente un elemento de tipo editorial es necesario conocer algunos términos y conceptos técnicos para aplicarlos en la construcción de la publicación editorial que se vaya a desarrollar, ya sea libros, folletos, revista etc. Para ello te invitamos a consultar el libro **Pequeño-Diccionario-Diseñador que se encuentra en material del aprendiz y** buscar los siguientes términos de diseño editorial:

   Kerning, Tracking, Interlineado, Viudas y Huérfanas, Ríos o calles, Lorem Ipsum, Sangría, Ladronas, Ladillo, Letra Capital, Ligadura

Así mismo consulta el libro **Manual_de_diseño_editorial** que se encuentra en el material del aprendiz y presta atención en el capítulo 3.4 y realice un ejercicio en hojas blancas donde elabore una propuesta de cuatro hojas de una revista, aplicando los diferentes tipos de retícula y las partes de una caja tipográfica, observa los siguientes referentes.





4) Presta atención a cada una de las recomendaciones del instructor y consígnalas en portafolio del drive .

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, hojas blancas, lápices, colores y conexión a internet.
- Duración Actividad 5 horas.

3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y Teorización).

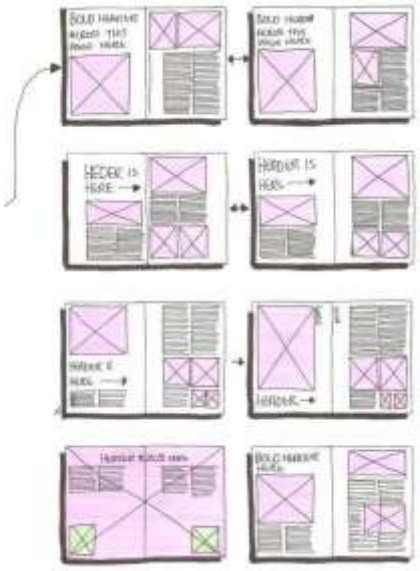
3.3.1 Actividad de aprendizaje. Conociendo conceptos de Diseño editorial para la construcción de una revista.

Realizar el diseño de la revista para documentar el desarrollo de su proyecto para la empresa elegida donde evidencie la aplicación de conceptos técnicos de diagramación, mediante la exploración de referentes para el diseño, distribución, maquetación y el contenido de la revista.

1) Dirígete a la carpeta de material de apoyo del aprendiz Guía 6 3.3 archivo Referentes de revistas, y observa los referentes de revistas para que los uses como inspiración.
2) Identificar las partes de una revista, secciones, conceptos y términos que le permitan tener claridad para la construcción del proyecto editorial. Revise el siguiente material que encuentra en la carpeta material del aprendiz de esta guía.
3) Registrar y organizar cada uno de los referentes en una pizarra o en una presentación en la herramienta de su preferencia.
4) Proponer el contenido de la revista mediante la elaboración de un gráfico (mapa mental, conceptual o infografía).
5) Recuerde que la revista debe tener un nombre creativo, el cual propuso en la guía 1.
6) Adjuntar los elementos en una presentación y consignar la actividad en el portafolio del aprendiz y la plataforma territorium **Actividad 6_1_Referentes.**

- Ambiente Requerido: Sala de cómputo.
- Materiales: Computadora, y conexión a internet.
- Duración Actividad 5 horas.

3.3.2. Actividad de aprendizaje. Construir el derrotero de la revista de acuerdo a criterios de diagramación, contenido, diseño y estética.



Define un tema principal para tu revista teniendo en cuenta la industria a la que pertenece tu marca.

Partiendo del conocimiento adquirido anteriormente elabora el derrotero donde establezca la estructura de tu revista, que incluya todas las secciones o partes requeridas. Tenga en cuenta que esta debe contemplar el contenido propuesto, la organización de los elementos y la categorización de cada parte de la siguiente manera:

Portada, pauta publicitaria, sumario, editorial, artículo construido, pauta publicitaria, infografía tema de interés, artículo 2, pauta publicitaria y contraportada.

Nota: asegúrese de utilizar los espacios de pauta publicitaria para promocionar los productos o servicios de su empresa.

Ver vídeo tutorial https://www.youtube.com/watch?v=tLTZCxNThmA&feature=youtu.be el cual encuentra en la carpeta material de apoyo del aprendiz de esta guía. Para desarrollar el derrotero, el cual puede ser digital o físico.

Digitalizar la estructura de la revista usando una herramienta de su preferencia teniendo en cuenta cada uno de los aspectos técnicos subirla al portafolio del aprendiz con el siguiente nombre **Actividad de Aprendizaje_6_2_comprender la estructura Revista.**

- Ambiente Requerido: aula o sala de sistemas
- Materiales: papel (formato requerido por el instructor), lápiz, borrador Computadora, conexión a internet, software de diseño
- Duración Actividad 5 horas

3.4 Actividades de transferencia del conocimiento

3.4.1. Actividad de aprendizaje. Diseñar la revista del proyecto de acuerdo a los parámetros establecidos en el derrotero.



El proceso de diagramación consiste en el organizar los elementos comunicativos para generar un mejor flujo en el campo visual de la comunicación y permitir que el lector no solo se sienta atraído, sino que también pueda interactuar mejor con la pieza informativa y comprender mejor el contenido que allí se encuentra.

Adobe InDesign es un poderoso software para el diseño editorial, cuenta con una interfase sencilla similar a los otros software y aplicaciones de la suite de Adobe, con múltiples herramientas que le permiten crear espacios de trabajo con retículas, manejo de textos, imágenes, tipografías, diferentes procesos automatizados y piezas editoriales tanto impresas como digitales.

- Páginas maestras
- Numeración
- Retículas
- Medianiles
- Columnas
- Letra capital
- Tipografías

Las revistas digitales hoy en día son un producto que se integra en diferentes medios y dispositivos como estrategia comercial, además por su bajo costo y que puede llegar a mayor audiencia se ha convertido en el favorito de diferentes marcas, sin embargo, este no remplaza.

Observa los siguientes videos para ponerte en contexto del uso de la herramienta para el desarrollo de tu proyecto.
https://www.youtube.com/watch?v=rPy5gg6-sxc&t=2977s CURSO DE ADOBE INDESIGN
https://www.youtube.com/watch?v=P5PPc0Ryu9g Revista básica desde cero en InDesign

Elabora un documento donde establezcas los parámetros técnicos para la diagramación y maquetación de tu revista.

Realice la digitalización del contenido de la revista usando la herramienta adobe InDesign teniendo en cuenta los parámetros estipulados por el instructor recuerde que la revista debe registrar los elementos de las fases del proyecto, la integración de escritos, publicidad y demás parámetros solicitados por el instructor

Apoyarse con el vídeo: ***DISEÑAR una REVISTA de cero con InDesign*** el cual encuentra en la carpeta material del apoyo del aprendiz de esta guía.

1) **Guardar la revista en PDF**
2) **Subir la revista a una plataforma (calameo, issu, etc)**

3) **Compartir la revista por medio de enlace al grupo y en plataforma**
4) **Subir actividad en PDF Actividad_6_4_Revista.**

- **Ambiente Requerido: Sala de cómputo.**
- **Materiales: papel formato sugerido por el instructor Computadora, y conexión a internet.**
- **Duración Actividad 6 horas**

4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Conocimiento : 1. Mapa mental 2. Presentación	• Identifica los conceptos básicos de diseño editorial. • Reconoce los términos utilizados dentro del diseño editorial.	• **Técnica de entrevista** • **Técnica de mapas**
Evidencias de Desempeño: 1. Reconoce la herramienta como la más importante en editorial. 2. Entiende el proceso de retícula y maquetación como la base de la diagramación.	• Realiza un periódico estudiantil. • Diseñar la retícula de Villard de Honnecourt.	• **Técnica de evaluación** • **Técnica de observación**
Evidencias de Producto: 1. Diagramación de revista Digital empleando la herramienta Adobe InDesing	• Integró Adobe PhotoShop, Illustrator e InDesing para la diagramación de una revista digital sobre las evidencias del proyecto productivo.	• **Técnica de simulación.** • **Técnica valoración de productos.**

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Tipografía: Es un conjunto de caracteres estilizados de cierta manera, se trata de una creación sistemática en la que cada una de éstas guarda un parecido a sus similares.

Cuerpo del Texto: Es la parte central del texto en un diseño editorial, se trata de lo que más abarca en cuanto a espacio.

Jerarquía: Es el acomodo estratégico de los elementos de diseño de acuerdo al grado de importancia y como quieres que sea leído.

Interlineado: Se trata de la separación entre las líneas de letras o renglones, es visto de arriba a abajo.

Kerning: Es el ajuste del espacio entre dos caracteres en la tipografía, esencialmente es para guardar un equilibrio de espacio más proporcional y atractivo entre cada carácter.

Tracking: El tracking se refiere al espacio entre letras para ajustar la distancia entre cada letra para cambiar la apariencia de un bloque de texto, a diferencia del kerning, el primero lo ve de manera agrupada y el último individualmente.

Altura de la x: Es la altura promedio de las minúsculas, se llama así porque es la letra que se suele utilizar para medir.

Ascendente: Es la parte superior de una letra minúscula, la cual se extiende por encima de la altura de la x.

Descendente: Es la parte inferior de una letra minúscula que se extiende por debajo de la altura de la x.

Tipografía Serif: Este tipo de letras tiene pequeños “ornamentos” o salientes al final de cada letra, este tipo suele asociarse con la formalidad y la tradición.

Tipografía Sans Serif: Al contrario de la anterior, estas tipografías no tienen ningún rebase o “adorno”, pueden ser rectas o redondeadas, son más fáciles de leer y son más modernas.

Tipografía Script o Manuscrita: Esta tipografía imita la letra cursiva o escrita a mano, suelen ser elegantes y personales.

Lorem Ipsum: “lorem ipsum” es un texto genérico y falso que tiene el objetivo de funcionar como un borrador, con tal de ver como se ven ciertos ajustes en el texto.

Alineación: Se trata de la alineación de los elementos, es decir si estarán centrados, cargados a un lado o justificado.

Cuadrícula: Es un marco formado por columnas y filas que se cruzan y están divididas uniformemente. Con éstas los diseñadores pueden distribuir de manera adecuada el contenido.

Márgenes: Consiste en el espacio alrededor del borde de una página que no se satura con texto o imágenes, con ello se puede cambiar la apariencia de un espacio más atiborrado.

Escala: Consiste en el cambio equitativo de un objeto sin modificar sus proporciones.

Espacio Blanco: Conocido como espacio negativo se refiere a las áreas de un diseño que no tienen contenido, además de ayudar a descansar la vista y darle un fondo, también se le puede dar un diseño propio.

Troquelado: Es una técnica con la que puedes cortar ciertas áreas del material y crear un diseño en él.

Estampado en Caliente (Foil Stamping): Es la aplicación de algún acabado metálico a presión y en caliente a ciertas partes de un diseño para darle un acabado brillante.

Impresión Tipográfica (Letterpressing) Gracias a la aplicación de placas de metal con un diseño, éste se plasma en la superficie del papel para crear dimensión y textura.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular

SITIOS WEB

https://www.canva.com/es_mx/aprende/50-terminos-diseno-explicados-para-no-disenadores/

https://esferacreativa.com/diccionario-de-diseno-grafico/

https://www.paredro.com/%E2%96%B7-21-terminos-de-diseno-editoral-esenciales-glosario/

http://www.fba.unlp.edu.ar/tecno2a/descargastecno2a/libros/Libro-Manual-de-Diseno-Editorial.pdf

https://ilkaperea.com/es/2019/05/04/importancia-de-la-reticula-en-diseno-grafico/

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Julian Camilo Maturana Martínez**	**INSTRUCTOR**	**ARTICULACIÓN**	**12/10/2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					