



## I. INFORMACIÓN GENERAL

<b>CURSO</b>	:	Proyecto Editorial
<b>CÓDIGO</b>	:	DG202
<b>CICLO</b>	:	202101
<b>CUERPO ACADÉMICO</b>	:	<b>Amaya Casquino, Manuel Antonio</b> <b>Aritomi Kanashiro, Eduardo Tsutomu</b> <b>Díaz Cuadros, Catherine María</b> <b>Filomeno Tejeda, Carla Tatiana</b> <b>Jiménez Ugarte, Elly Úrsula</b> <b>Quispe Salas, Estefanie Rosa</b>
<b>CRÉDITOS</b>	:	6
<b>SEMANAS</b>	:	16
<b>HORAS</b>	:	6 H (Teoría) Semanal
<b>ÁREA O CARRERA</b>	:	Diseño Profesional Grafico

## II. MISIÓN Y VISIÓN DE LA UPC

Misión: Formar líderes íntegros e innovadores con visión global para que transformen el Perú.

Visión: Ser líder en la educación superior por su excelencia académica y su capacidad de innovación.

## III. INTRODUCCIÓN

Descripción: El curso de Proyecto Editorial es un curso de especialidad de la Carrera de Diseño Profesional Gráfico, de carácter teórico-práctico dirigido a los estudiantes de quinto ciclo, el cual desarrolla diferentes tipos de publicación como creación de la línea gráfica de un libro de tapa dura y maquetación del mismo. A través de estos ejercicios, los alumnos adquieren los conocimientos necesarios para realizar un proceso eficiente en el desarrollo de un producto editorial.

Propósito: El curso tiene como propósito crear productos editoriales innovadores, tomando en cuenta las características del usuario y los diversos procesos para su elaboración. Busca desarrollar las competencias específicas de Procesos del Diseño y Gestión del Diseño, ambas a nivel de logro 2. Cuenta con los prerrequisitos de Proyecto Gráfico y Tipografía Aplicada.

## IV. LOGRO (S) DEL CURSO

Al finalizar el curso, el estudiante crea productos editoriales innovadores a través de la exploración y experimentación de distintos materiales, formatos y recursos interactivos, considerando las características del usuario y los diversos procesos para su elaboración.

Competencias:

- Procesos del diseño. Nivel de logro 2. Capacidad para aplicar metodologías y estrategias que permitan

entender todas las variables de un Proyecto y que aseguren el resultado idóneo para el objetivo planteado  
- Gestión del diseño. Nivel de logro 2. Capacidad para generar y mantener un entorno eficiente que permita crear productos y servicios, donde, a través del diseño, se obtiene el éxito empresarial.

## V. UNIDADES DE APRENDIZAJE

### UNIDAD N°: 1 Preprensa y Prensa

#### LOGRO

Competencia: Procesos del Diseño

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante analiza los procesos de prensa y pre prensa en proyectos editoriales.

#### TEMARIO

Contenido (temario):

Sistemas de impresión. Tipos de materiales. Acabados. Tintas. Estándares de calidad y certificaciones. Características técnicas de los archivos.

Actividades de aprendizaje:

- Investigación grupal.
- Ejercicios de exploración de diferentes sistemas de impresión, materiales, acabados y tintas especiales de un libro.

Bibliografía:

CALDWELL, Cath y ZAPPATERRA, Yolanda (2014) Diseño editorial periódicos y revistas / medios impresos y digitales. Editorial Gustavo Gili.

#### HORA(S) / SEMANA(S)

1 semana

### UNIDAD N°: 2 Maquetación

#### LOGRO

Competencia: Procesos del Diseño

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante contrasta las reglas de maquetación y composición editorial en proyectos editoriales.

#### TEMARIO

Contenido (temario):

- Reglas de Maquetación. Retículas, columnas, módulos. Jerarquías visuales, ritmo, balance y recorrido visual.

Actividades de aprendizaje:

- Investigación grupal.
- Ejercicios de maquetación.(Individual).
- Ejercicios aplicando retícula (Individual).

Bibliografía:

Samara, T.(2017). Making And Breaking The Grid. Updated And Expanded: A Graphic Design Layout Workshop. Rockport Publishers

Lupton, E.y Cole, J. (2016) Diseño gráfico: nuevos fundamentos. Editorial Gustavo Gili

**HORA(S) / SEMANA(S)**

1 semana

**UNIDAD N°: 3 Diseño Editorial / Libro**

**LOGRO**

Competencias: Procesos del Diseño, Gestión del Diseño

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante plantea una propuesta de diseño de libro considerando los fundamentos de las piezas editoriales .

**TEMARIO**

Contenido (temario):

-El libro y sus partes. Tipos de libros. Estructura. Materiales.

Actividades de aprendizaje:

-Investigación grupal y/o individual.

-Diseño y diagramación propuesta gráfica de libro.

Evidencias de aprendizaje:

-Trabajo de investigación y conceptualización de libro. Individual.

-Presenta línea gráfica de libro. Individual.

Bibliografía:

Haainsworth, S. (2010)Ideaology: The Designer's Journey Turning Ideas into Inspired Designs. Rockport Publishers

Lupton, E. (2010) Thinking With Type. A Critical Guide For Designers, Writers, Editors, & Students. Princeton Architectural Press; Second Revised

**HORA(S) / SEMANA(S)**

6 semanas

**UNIDAD N°: 4 Proceso del Diseño Editorial**

**LOGRO**

Competencias: Procesos del Diseño, Gestión del Diseño

Logro de la unidad: Al finalizar la unidad, el estudiante diseña una pieza editorial completa, tomando en cuenta las características del usuario y los diversos procesos para su elaboración.

**TEMARIO**

Contenido (temario)

- Exploración de formatos, materiales y acabados en un solo producto.

- Prensa: preparación de archivos para producción.

#### Actividades de aprendizaje

- Diseño de echadura.
- Diseño y diagramación del libro y sus partes.

#### Evidencias de aprendizaje

- Presentación de piezas finales del pliego de carátula del libro.
- Presentación de pdf y mockups de piezas finales del libro completo.

#### Bibliografía

Apfelbaum,S.; Cezzar, J(2014) Designing The Editorial Experience: A Primer For Print, Web, And Mobile. Rockport Publishers

#### **HORA(S) / SEMANA(S)**

8 semanas

## **VI. METODOLOGÍA**

El Modelo Educativo de la UPC asegura una formación integral, que tiene como pilar el desarrollo de competencias, las que se promueven a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje donde el estudiante cumple un rol activo en su aprendizaje, construyéndolo a partir de la reflexión crítica, análisis, discusión, evaluación, exposición e interacción con sus pares, y conectándolo con sus experiencias y conocimientos previos. Por ello, cada sesión está diseñada para ofrecer al estudiante diversas maneras de apropiarse y poner en práctica el nuevo conocimiento en contextos reales o simulados, reconociendo la importancia que esto tiene para su éxito profesional.

El curso es de carácter teórico práctico, con aplicaciones realizadas fuera y dentro de clase. Se construye el aprendizaje desde las bases teóricas y ejercicios dirigidos, manteniendo un diálogo, discusión y reflexión constante. Se realizarán actividades como, exposiciones por parte del docente, análisis de imágenes, lluvia de ideas, análisis de videos, estudio de casos, mesas redondas, ejercicios de experimentación, exposiciones y sustentación de los trabajos realizados, trabajo de campo que permita la investigación, análisis y discusión sobre temas específicos. Las actividades promueven la interacción entre pares y docentes. El estudiante ejercitará sus conocimientos en la elaboración de piezas creativas, con soluciones conceptuales y estéticas con diferentes objetivos de comunicación. Se presta especial atención al impacto visual, funcionalidad y poder de comunicación de los trabajos realizados. El estudiante deberá dedicar al menos tres horas para las lecturas y desarrollo de las actividades complementarias a la semana fuera del horario de clases.

El estudiante evidenciará el desarrollo de la competencia señalada en el sílabo por medio de trabajos grupales e individuales calificados.

Al término de cada unidad rendirán/presentarán un trabajo calificado. En el trabajo 1 se evaluarán las unidades 1 y 2. En el trabajo parcial se evaluará la unidad 3. En el trabajo 2 y trabajo final se evaluará la unidad 4.

La descripción de todas las evaluaciones antes mencionadas se detalla en las pautas y rúbricas que serán publicadas oportunamente en el Aula Virtual.

## VII. EVALUACIÓN

### FÓRMULA

15% (TB1) + 30% (TP1) + 20% (TB2) + 35% (TF1)

TIPO DE NOTA	PESO %
TB - TRABAJO	15
TP - TRABAJO PARCIAL	30
TB - TRABAJO	20
TF - TRABAJO FINAL	35

## VIII. CRONOGRAMA

TIPO DE PRUEBA	DESCRIPCIÓN NOTA	NÚM. DE PRUEBA	FECHA	OBSERVACIÓN	RECUPERABLE
TB	TRABAJO	1	Semana 5	Evidencia de aprendizaje: Libro: Sustenta presentando en un pdf o ppt los elementos de la investigación y conceptualización. Competencia evaluada: Procesos del Diseño. Trabajo individual	NO
TP	TRABAJO PARCIAL	1	Semana 8	Evidencia de aprendizaje: Libro: Propuesta línea gráfica. Competencia evaluada: Procesos del Diseño, Gestión del Diseño. Trabajo individual	NO
TB	TRABAJO	2	Semana 12	Evidencia de aprendizaje: Libro: Presentación de pdf y mockups de piezas finales del pliego de carátula. Competencia evaluada: Procesos del Diseño, Gestión del Diseño. Trabajo individual	NO
TF	TRABAJO FINAL	1	Semana 16	Evidencia de aprendizaje: Libro: Presentación de pdf y mockups de piezas finales del libro completo. Competencia evaluada: Procesos del Diseño, Gestión del Diseño. Trabajo individual	NO

## IX. BIBLIOGRAFÍA DEL CURSO

[https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313836050003391?institute=51UPC\\_INST&auth=LOCAL](https://upc.alma.exlibrisgroup.com/leganto/readinglist/lists/6313836050003391?institute=51UPC_INST&auth=LOCAL)