

SÍLABO

Diseño, Edición y Producción Editorial

Código	ASUC01246	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Periodismo Digital			
Créditos	3			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	2
Año académico	2025-00			

I. Introducción

Diseño, Edición y Producción Editorial es una asignatura de especialidad de carácter obligatorio que se ubica en noveno período de la Escuela Académico Profesional de Ciencias y Tecnologías de la Comunicación. Desarrolla, a nivel logrado, la competencia específica Investigación Periodística. Su relevancia reside en poner en práctica las técnicas y métodos periodísticos.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: fases que componen el proceso de producción editorial: concepción, diseño y realización de producto; principios del diseño: tipografía, uso del color y formatos; uso de software de edición gráfica para el proceso de producción de publicaciones con contenidos periodísticos; gestión de proyectos periodísticos impresos y en línea.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de desarrollar proyectos editoriales en los que cumpla cabalmente con el análisis y evaluación crítica de acontecimientos noticiosos; además de la selección y valoración pertinente de las fuentes para la elaboración de investigaciones periodísticas, y selección apropiada de géneros periodísticos.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Concepción, diseño y realización de productos editoriales		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de analizar los fundamentos vinculados a la concepción, diseño y realización de un producto editorial.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distintas expresiones del diseño editorial 2. Características del diseño editorial 3. Criterios para definir el estilo 4. Evolución y tendencias del diseño editorial 		

Unidad 2 Principios del diseño		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de analizar la aplicación de los principios del diseño en casos concretos.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Principios del diseño. Retícula. Tipografía. Uso de color. Formatos 2. Diferencias para considerar en relación con la función que cumplen los principios del diseño en cada medio impreso 		

Unidad 3 Uso de software de edición gráfica para el proceso de producción de publicaciones con contenidos periodísticos		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de elegir un software de edición gráfica para la producción de publicaciones, con contenido periodístico.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. El software de diseño editorial Cinco programas de diseño editorial y sus características: Adobe InDesign, QuarkXpress, Corel Draw, iStudio Publisher, Microsoft Publisher 2. Uso de <i>Adobe Indesign</i> en la producción de una publicación periodística 3. Etapas: creación y configuración del documento; páginas maestras y reticulación; Integración y composición de texto. Integración de imágenes 		

Unidad 4 Gestión de proyectos periodísticos impresos y en línea		Duración en horas	16
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de desarrollar proyectos editoriales en los que cumpla cabalmente con el análisis y evaluación crítica de acontecimientos noticiosos, selección y valoración pertinente de las fuentes para la elaboración de investigaciones periodísticas, y selección apropiada de géneros periodísticos.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. La gestión de un proyecto periodístico por equipos 2. Fases: objetivo comunicacional. Diseño editorial estratégico. Organización y estructura. Plan de sustentabilidad. Sistema de producción. Evaluación del proyecto periodístico 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial-Virtual

La metodología de esta asignatura será totalmente dinámica y colaborativa. Se utilizarán:

- el estudio de casos
- el aprendizaje colaborativo
- el aprendizaje basado en proyectos.

V. Evaluación

Modalidad Presencial - Virtual

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	- Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 4	- Ejercicios individuales de análisis de casos prácticos / Rúbrica de evaluación	30 %	20 %
	2	Semana 5 - 7	- Ejercicios grupales de análisis de casos / Rúbrica de evaluación	30 %	
	1 y 2	Semana 1 - 7	- Actividades de trabajo autónomo en línea	40 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	- Trabajo práctico grupal: análisis de proyectos periodísticos / Rúbrica de evaluación	20 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 9 - 12	- Exposición grupal del proyecto / Rúbrica de evaluación	30 %	20 %
	4	Semana 13 - 15	- Trabajo práctico grupal: avance de proyecto periodístico / Rúbrica de evaluación	30 %	
	3 y 4	Semana 9 - 15	- Actividades de trabajo autónomo en línea	40 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	- Entrega y exposición grupal del proyecto final / Rúbrica de evaluación	40 %	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- No aplica		

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20 \%) + EP (20 \%) + C2 (20 \%) + EF (40 \%)$$

VI. Bibliografía

Básica

Cavaliere, A. (2005). *El libro impreso y el libro digital: estudio sobre los modos de producción editorial en el cambio de milenio*. Digitalia. <https://asms.short.gy/8wkpDk>

Complementaria

Bryant, H. (2019). *Periodismo colaborativo*. Project Facet.

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial de periódicos y revistas/ Medios impresos y digitales*. Editorial Gustavo Gill.

Campo Ramón, C. (2021).. *Tecnología y diseño periodístico: diseño o rediseño de una publicación periodística*. MINIMAL.

Díez, L. G., Martínez, B., & Cuadrado, P. (2018). *De la maquetación a la narrativa transmedia: una revisión del concepto de 'diseño de la información periodística'*. *Palabra Clave*, 21(2), 445-468.

Piccolini, P. (2020). *De la idea al libro: un manual para la gestión de proyectos editoriales*. Fondo de Cultura Económica.

VII. Recursos digitales

Adobe. (2021). *Adobe Indesign*. <https://adobe-indesign.es.download.it/>

Archive for InDesign. (2017) <https://helpx.adobe.com/indesign/archive.html>

Gallardo, Y. (12 de noviembre de 2018,). *Curso de InDesign completo*. [Video] YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=rPy5gg6-sxc>

Adobe. (2021). *Get started with InDesign*. https://helpx.adobe.com/indesign/how-to.html/aem_id~'playlist/indesign/graphic-design/get-started-with-indesign

Pineda, H. (2017, 23 de noviembre). *Tres pasos para maquetar publicaciones en InDesign*. [Video] YouTube https://www.youtube.com/watch?v=7_UtfrC0aB0

Llanten, J. (2017, 25 de mayo). *Tips imprescindibles en indesign*. [Video] YouTube https://www.youtube.com/watch?v=GKRVRe_TEqk