

Guía de Trabajo

Diseño, Edición y Producción Editorial

Alicia Tello Berenstein



Guía de Trabajo
Diseño, Edición y Producción Editorial

Material publicado con fines de estudio.
Código: ASUC0124

Huancayo, 2022

De esta edición

© Universidad Continental, Oficina de Gestión Curricular
Av. San Carlos 1795, Huancayo-Perú
Teléfono: (51 64) 481-430 anexo 7361
Correo electrónico: recursosucvirtual@continental.edu.pe
<http://www.continental.edu.pe/>

Cuidado de edición
Fondo Editorial

Diseño y diagramación
Fondo Editorial

Todos los derechos reservados.

La *Guía de Trabajo*, recurso educativo editado por la Oficina de Gestión Curricular, puede ser impresa para fines de estudio.

Contenido

Presentación	5
Primera Unidad	7
Concepción, diseño y realización de productos editoriales	
Semana 2: Sesión 2	
Características del diseño editorial	8
Semana 3: Sesión 2	
Evolución y tendencias del diseño editorial	10
Segunda Unidad	13
Principios del diseño	
Semana 5: Sesión 2	
Principios del diseño	14
Semana 6: Sesión 2	
Evolución y tendencias del diseño editorial	16
Tercera Unidad	19
Uso de software de edición gráfica para el proceso de producción de publicaciones con contenidos periodísticos	
Semana 9: Sesión 2	
El <i>software</i> de diseño editorial 1	20
Semana 10: Sesión 2	
<i>Softwares</i> de diseño editorial 2	22
Semana 11: Sesión 2	
<i>Softwares</i> de diseño editorial 3	24
Cuarta Unidad	27
Gestión de proyectos periodísticos impresos y en línea	
Semana 13: Sesión 2	
Gestión de proyectos periodísticos: Fase 1	28
Semana 14: Sesión 2	
Gestión de proyectos periodísticos: Fase 2	30
Semana 15: Sesión 2	
Gestión de proyectos periodísticos: Fase 3	32
Referencias	34

Presentación

El material de aprendizaje para los estudiantes es importante para el desarrollo óptimo de la asignatura, pues se detalla cómo deben desarrollar cada actividad. Esta guía se estructura teniendo en cuenta las modalidades y las unidades de estudio. Aquí encontrará la guía de casos.

El resultado busca que el estudiante sea 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 elaborar investigaciones periodísticas y seleccionar apropiadamente géneros periodísticos.

Para ello, se tratará acerca de la concepción, el diseño y la realización de productos editoriales, los principios del diseño, el uso de *software* de edición gráfica para el proceso de producción de publicaciones con contenidos periodísticos y la gestión de proyectos periodísticos impresos y en línea.

Es recomendable desarrollar una permanente lectura de los contenidos desarrollados. Guíese de los textos seleccionados y desarrolle cada análisis propuesto, así podrá ubicarse en el ámbito profesional que compete al diseño, a la edición y a la producción editorial.

Organice su tiempo y encuentre un balance entre sus responsabilidades personales y académicas, para que pueda obtener los resultados que desea en el desarrollo de la asignatura. Muchos éxitos.

La autora

Primera Unidad



Concepción, diseño y realización de
productos editoriales

Características del diseño editorial

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

El desarrollo del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Identificar las características del diseño editorial, basándonos en el análisis de publicaciones periodísticas.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Se reparte los enlaces de tres revistas periodísticas:

- **Cosmopolitan**
<https://n9.cl/90c4c>
- **Caras**
<https://n9.cl/yxmg4>
- **National Geographic en Español**
<https://n9.cl/lukjh>

2. Cada equipo analizará las publicaciones periodísticas e identificará las características del diseño editorial que presentan: público objetivo, lenguaje, hipertexto, comunicación hipermedial; tipografía, legibilidad, color y cuerpo, interlineado, densidad visual.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas según el análisis realizado.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Evolución y tendencias del diseño editorial

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 1

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deberán ser sustentadas con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Analizar las tendencias del diseño editorial a través de los años en publicaciones concretas.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Analizar la evolución del diseño editorial en la revista *Muy Interesante*. Revisar los siguientes *links*:

- Diferencias en las portadas a través de los años.

<https://n9.cl/xf69f>

- La evolución de la revista *Muy Interesante* en treinta años.

<https://n9.cl/thc57>

2. El equipo elige cuatro números de una revista de su localidad con más de diez años de edición y analiza la evolución de su diseño editorial. Para ello, considere público objetivo, lenguaje, hipertexto, comunicación hipermedial; tipografía, legibilidad, color y cuerpo, interlineado, densidad visual.

3. Presentar sus hallazgos en Padlet.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca del papel de la *big data* en el desarrollo de ambas investigaciones periodísticas.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Segunda Unidad



Principios del diseño

Semana 5: Sesión 2

Principios del diseño

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La ejecución del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sostenerse sobre argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Analizar la aplicación de los principios del diseño: retícula, tipografía en distintos números de publicaciones internacionales.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. En equipos, analicen tres publicaciones internacionales, incidiendo en las características de la retícula y la tipografía:
 - **National Geographic de España**, diciembre de 2021.
<https://n9.cl/tdx2u>
 - **Emprendedores**, diciembre de 2021.
<https://n9.cl/ntluk>
 - **Fotogramas**, diciembre de 2021.
<https://n9.cl/qn5xf>
2. Organicen sus hallazgos en Padlet para luego exponerlos en la sesión.
3. Con base en su análisis, respondan las siguientes preguntas:
 - a. ¿Cuáles son las características recurrentes encontradas en las revistas analizadas con respecto a la retícula y a la tipografía?

b. ¿Cómo se relacionan estas características con la identidad editorial de cada revista?

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de la aplicación de los principios del diseño en las revistas analizadas.

1.

2.

3.

4.

5.

6.

Evolución y tendencias del diseño editorial

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 2

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La elaboración del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deberán estar sustentadas en argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Analizar la aplicación de los principios del diseño: uso de color y formatos en distintos números de publicaciones internacionales.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Cada equipo analizará tres publicaciones internacionales, incidiendo en las características del uso del color y los formatos:
 - **Año Cero**, diciembre de 2021.
<https://n9.cl/8isizd>
 - **Cuorpomente**, diciembre de 2021.
<https://n9.cl/mbnkd>
 - **Proceso**, noviembre de 2021.
<https://n9.cl/n8mbu>
2. Organizar sus hallazgos en Padlet y luego exponerlos en la sesión.
3. Basados en sus análisis, contestar la siguiente pregunta:
 - a. ¿Cuáles son las características recurrentes encontradas en las revistas analizadas con respecto al uso del color y a los formatos?

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de la aplicación de los principios del diseño en las revistas analizadas.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Tercera Unidad



Uso de *software* de edición gráfica
para el proceso de producción
de publicaciones con contenidos
periodísticos

El software de diseño editorial 1

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 3
Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso se hará de manera grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Elaborar un análisis comparativo de las características de los programas de diseño editorial Adobe InDesign y Corel Draw, utilizando Padlet.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Los equipos investigarán acerca de los programas de diseño editorial Adobe InDesign y Corel Draw.
2. Discutirán entre los miembros del equipo y elaborarán un análisis comparativo de las características de ambos programas de diseño editorial, utilizando Padlet.
3. Expondrán sus hallazgos durante la sesión.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de los hallazgos identificados al aplicar el análisis.

1. _____

2.

3.

4.

5.

6.



Softwares de diseño editorial 2

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 3
Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Elaborar un análisis comparativo de las características de los programas de diseño editorial iStudio Publisher, Microsoft Publisher, utilizando Jamboard.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. En equipos, investiguen acerca de los programas de diseño editorial iStudio Publisher, Microsoft Publisher.
2. Discutan entre los miembros del equipo y elaboraren un análisis comparativo, de las características de ambos programas de diseño editorial, utilizando Jamboard.
3. Exponer sus hallazgos durante la sesión.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de los hallazgos identificados al aplicar el análisis.

1. _____

2.

3.

4.

5.

6.



Softwares de diseño editorial 3

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos
Docente: Unidad: 3
Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

El estudiante será capaz de diseñar una publicación periodística, aplicando Adobe InDesign (o Lucidpress, como versión alternativa <https://n9.cl/gz9ced>).

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Cada equipo deberá estudiar un mercado. Elaborará las características de su cliente objetivo empleando (www.hubspot.es/make-my-persona).
2. Generará un mapa de empatía para identificar los esfuerzos y resultados de su buyer (comprador), en relación con sus necesidades de información.
3. Propondrá un cuestionario en un formulario de Google para afinar el conocimiento de su mercado.
4. Definirá el objetivo comunicacional de la publicación: público objetivo, tipo de publicación, soporte, géneros, temas incluidos en la publicación y alcance geográfico (recorte temático y territorial), identidad ideológica e ideario de la publicación.
5. Ingresará a <https://n9.cl/gz9ced> y elegirá una plantilla.
6. Discutirá y se pondrá de acuerdo acerca de las características de las páginas maestras y la reticulación.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de los hallazgos identificados al aplicar el análisis.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Cuarta Unidad



Gestión de proyectos periodísticos
impresos y en línea

Gestión de proyectos periodísticos: Fase 1

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que desee. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Diseñar el objetivo comunicacional de su publicación periodística, considerando la elección del soporte, formato y género predominantes; la agenda; la construcción del destinatario y el relevamiento del espectro mediático.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Los equipos revisan el avance desarrollado de la planificación de su publicación periodística, concerniente al objetivo comunicacional. Afinan lo establecido, considerando los siguientes aspectos:
 - a. Elección del soporte, formato y género predominante del medio.
 - b. Agenda: Elección del recorte temático y del recorte territorial.
 - c. Construcción del destinatario.
 - d. Relevamiento del espectro mediático.
2. Basados en la discusión de los aspectos incluidos en el objetivo comunicacional de la publicación, el equipo realizará los ajustes respectivos.
3. Cada equipo expone el avance del proyecto durante la sesión.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca de los hallazgos identificados al realizar el análisis.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Gestión de proyectos periodísticos: Fase 2

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material disponible. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Diseñar el diseño editorial de su publicación periodística, considerando la agenda temática, la identidad ideológica, el cerco y el núcleo editoriales.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Los equipos continúan con la planificación de su publicación periodística en lo concerniente al diseño editorial. En el avance considerarán los siguientes aspectos:
 - a. Agenda temática.
 - b. Identidad ideológica.
 - c. Cerco editorial.
 - d. Núcleo editorial.
2. Una vez que afinan los aspectos del diseño editorial, expondrán su avance utilizando un Jamboard.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca del desarrollo de la primera etapa de investigación realizada.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Gestión de proyectos periodísticos: Fase 3

Sección: Fecha:/...../..... Duración: 60 minutos

Docente: Unidad: 4

Nombres y apellidos:

Instrucciones

La realización del caso es grupal (máximo tres personas). Se puede utilizar todo el material que elijan. Las respuestas deben sustentarse con argumentos teóricos debidamente citados.

I. Propósito

Aplicar las etapas de la investigación periodística para la creación de productos informativos.

II. Descripción de la actividad a realizar

1. Se continúa con el trabajo de investigación. Una vez obtenidas las bases de datos elaboradas con Data Scraper por los integrantes del equipo, se realizará el ajuste, la limpieza y la validación de su contenido, considerando los aspectos incluidos en el esquema, la relevancia de la información obtenida en cada caso y la credibilidad de las fuentes.
2. Realizarán el cruce de bases de datos generadas y ajustarán el contenido.
3. Una vez realizada la limpieza y verificación de fuentes, escogerán la información a incluirse en su reportaje.
4. Realizarán la redacción del reportaje de investigación periodística para una publicación digital en Canva o Flipsnack.

III. Conclusiones

Generar un mínimo de seis conclusiones significativas acerca del desarrollo de la primera etapa de investigación realizada.

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

Referencias

- Adobe (27 de abril de 2021). *Archive*. <https://n9.cl/752kg>
- Adobe (2022). *InDesign tutorials*. <https://cutt.ly/jGYJSNO>
- Bryant, H. (2019). *Periodismo colaborativo: cuaderno*. Project Facet.
- Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial de periódicos y revistas: medios impresos y digitales*. Editorial GG.
- Campo, C. (2021). *Tecnología y diseño periodístico: diseño o rediseño de una publicación periodística*. Minimal.
- Díez, L., Martínez, B. y 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. <https://cutt.ly/XGYKWNp>
- Download.it. (2021). *Adobe InDesign CC*. <https://adobe-indesign.es.download.it/>
- Gallardo, Y. (12 de noviembre de 2018). *Curso de InDesign completo* [Video]. <https://n9.cl/zkwhv>
- Haslam, A. (2013). *Creación, diseño y producción de libros*. Editorial Blume.
- HubSpot (s. f.) . ¿Qué es un *buyer person*? <https://n9.cl/ynj9w>
- Llantén, J. (25 de mayo de 2017). *Tips imprescindibles en InDesign* [Video]. <https://n9.cl/aku4q>
- Lucidpress is Now Marq. [Platform] <https://n9.cl/ynj9w>
- Muy Historia (s. f.). «30 años de *Muy Interesante* en 20 portadas». <https://n9.cl/lukjh>
- Muy Historia (s. f.). «La evolución de la revista *Muy Interesante* en 30 años»: <https://n9.cl/thc57>

- Piccolini, P. (2020). *De la idea al libro: un manual para la gestión de proyectos editoriales*. Fondo de Cultura Económica.
- Pineda, H. (23 de noviembre de 2017). *Tres pasos para maquetar publicaciones en InDesign* [Video]. <https://n9.cl/l3wgl>
- Pdf Magazines (s. f.). *Emprendedores*, diciembre de 2021. Recuperado de <https://bit.ly/3Auns0W>
- Pdf Magazines (s. f.). *National Geographic de España*, diciembre de 2021. Recuperado de <https://bit.ly/3dGYpif>
- Pdf Magazines (s. f.). *Fotogramas*, diciembre de 2021. Recuperado de <https://bit.ly/3SVQrlz>

