UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE: DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE: Diseño Gráfico

MODALIDAD PRESENCIAL

SÍLABO

DISEÑO EDITORIAL

NIVEL

QUINTO

AMBATO - ECUADOR
2026

I. INFORMACIÓN GENERAL

<table>
<tr><td colspan="3">Nombre de la asignatura
DISEÑO EDITORIAL
Carrera
Diseño Gráfico</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Código UTA-FDAA-DG-MP-UP-05-01</td><td colspan="2">PRERREQUISITOS</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Modalidad
PRESENCIAL</td><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td>BRANDING</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-01</td></tr>
<tr><td>FOTOGRAFIA II</td><td>UTA-FDAA-DG-MP-UP-04-05</td></tr>
<tr><td colspan="3">Unidad organizacional curricular
PROFESIONAL</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Créditos/Horas
4
Nivel
QUINTO</td><td colspan="2">CORREQUISITOS</td></tr>
<tr><td>Asignatura</td><td>Código</td></tr>
<tr><td colspan="3">CARGA HORARIA</td></tr>
<tr><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por semana
4</td><td>Componente de aprendizaje en contacto con el docente por ciclo académico
64</td><td>Componente de aprendizaje práctico experimental, componente de aprendizaje autónomo
128</td></tr>
<tr><td>Horas de tutoría académica semanales
1</td><td>Horas de tutoría presenciales por ciclo académico
16</td><td>Horas de tutorías virtuales por ciclo académico
0</td></tr>
</table>

TOTAL DE HORAS DE APRENDIZAJE EN EL CICLO DE ESTUDIOS

Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semanal	4
Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral	64
Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo	128
TOTAL DE HORAS AL SEMESTRE (Número de horas del componente de aprendizaje en contacto con el docente semestral + Número de horas del componente de aprendizaje práctico experimental y componente de aprendizaje autónomo.)	192

III DESCRIPCIÓN Y OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA

Propósito A través de la asignatura de Diseño Editorial se busca que el estudiante maneje conceptos, métodos y procesos proyectuales, y de composicion de texto e imagen, para desarrollar proyectos editoriales que faciliten el consumo de contenidos en un público o que cubran necesidades de promoción comercial en sectores productivos; brindando soluciones a las actividades de la comunicación social e institucional. La asignatura tributa al perfil profesional al otorgarle competencias necesarias para el desarrollo de proyectos editoriales impresas y digitales.

Descripción de la asignatura En la asignatura de Diseño Editorial, los estudiantes desarrollarán proyectos de diseño editorial manteniendo procesos fundamentados en parámetros y características consideradas en la diagramación, distribución de contenidos y la comunicación visula. En la asignatura de Diseño Editorial, los estudiantes de se introduciran en la teoria y practica pertinente para la edicion de proyectos editoriales que respondan a intereses comerciales o de la comunicación social; se revisaran conceptos basicos y avanzados para la construccion y composicion de productos editoriales. 1. Adquirir conocimientos sobre composicion de texto e imagen mediante conceptos, metodos y procesos proyectuales para estructurar mensajes visuales funcionales. 2. Diagramar elementos textuales y visuales mediante estructuras editoriales para la maquetacion de piezas graficas comunicacionales. 3. Planificar el proceso editorial mediante parametros y guias para normar las etapas de desarrollo y elementos del producto grafico. 4. Diseñar proyectos editoriales con un proceso de produccion tecnico y profesional que cubran necesidades de promoción comercial en sectores productivos y brinden soluciones a las actividades de la comunicacion social e institucional. Se establece una metodologia de aprendizaje basado en proyectos ABP, aprendizaje basado en problemas y métodos de caso. Las clases se desarrollarán mediante talleres prácticos que apoyen el conocimiento teórico aprendido en clase, los estudiantes revisaran casos y resolverán problemas reales de diseño mediante la investigación, creación y desarrollo de propuestas.

Objetivo general de la asignatura Diseñar productos editoriales tales como revistas, periódicos, catálogos o prototipo web que cubran necesidades comercial y de comunicación social, manejando conceptos, métodos, procesos proyectuales y de calidad en la composición de texto e imagen.

Objetivos específicos de la asignatura

1.-Aplicar conceptos de diseño editorial para el correcto manejo de texto, imagen y estructuras reticulares, a través del método proyectual y la creatividad para cumplir con la función comunicacional de un libro.

2.-Plantear propuestas editoriales siguiendo guías y normas de maquetación que establezcan parámetros para la composición de elementos visuales en productos editoriales.

3.-Desarrollar una propuesta editorial comercial que cubra necesidades y problemáticas para la inserción de productos en mercados y públicos específicos.

4.-Diseñar un prototipo editorial que maneje una identidad, interactividad y línea editorial que generen una experiencia positiva en los usuarios.

NOTA: Las horas de tutoría académica no se suman, por lo tanto no se incluyen dentro de las horas totales del semestre

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.1	Aplicar conceptos de diseño editorial para el correcto manejo de texto, imagen y estructuras reticulares, a través del método proyectual y la creatividad para cumplir con la función comunicacional de un libro.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
1.1.- Introducción al Diseño Editorial	4	7	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos
1.2.- Características y uso de las familias tipográficas.	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Trabajos
1.3.- Estructura del libro y la página, elementos visuales.	8	14	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Maqueta libros aplicando formatos, estructuras reticulares, un manejo correcto de textos y jerarquía visual, además de elementos complementarios para generar un flujo de lectura apropiado para el lector.

Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos

Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Resolución de problemas, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales

Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial

Habilidades Blandas : Pensamiento crítico

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.2	Plantear propuestas editoriales siguiendo guías y normas de maquetación que establezcan parámetros para la composición de elementos visuales en productos editoriales.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
2.1.- Diagramación editorial	4	7	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos
2.2.- Normas y guía de estilo editorial.	4	7	1	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos y ejercicios en clases Control de lectura Trabajos en excel Trabajos escritos
2.3.- Diseño de la revista.	8	14	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Lista de cotejo Pruebas escritas de la unidad Cuestionarios
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Diagrama una revista / periódico que maneje elementos visuales y contenidos creativos que mantengan una estructura común de sus elementos con base a una guía de estilos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Simulaciones, Foros, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : La resolución de conflictos, Responsabilidad

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.3	Desarrollar una propuesta editorial comercial que cubra necesidades y problemáticas para la inserción de productos en mercados y públicos específicos.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
3.1.- Catálogos y folletos comerciales	4	7	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Lista de cotejo
3.2.- Proyecto editorial.	4	7	1	Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos escritos Trabajos
3.3.- Presentación del Proyecto editorial	8	14	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Pruebas escritas de la unidad Trabajos en excel Trabajos
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Diseña un catálogo con un proceso de producción técnico y profesional, basado en las etapas de un proyecto editorial que cubra necesidades de promoción comercial en sectores productivos.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales, Generación de datos y búsqueda de información
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : Comunicación asertiva

IV PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LA ASIGNATURA

U.4	Diseñar un prototipo editorial que maneje una identidad, interactividad y línea editorial que generen una experiencia positiva en los usuarios.			
Unidades temáticas	**Horas Clase / Componente de aprendizaje en contacto con el docente**	**Componente de aprendizaje práctico experimental.**	**Componente de aprendizaje autónomo incluidas las actividades de investigación y vinculación con la sociedad**	**Instrumentos de evaluación**
4.1.- Estructura y formato del periódico	4	7	1	Pruebas de Diagnostico Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases
4.2.- Nuevos soportes y formatos para la producción editorial	4	7	1	Control de lectura Trabajos escritos Mapas Conceptuales Cuestionarios Trabajos
4.3.- Publicación digital	8	14	2	EvaluaciÃ³n del desempeÃ±o en escenarios reales o simulados Trabajos o tareas realizadas fuera de clases Trabajos y ejercicios en clases Pruebas escritas de la unidad
SUBTOTAL HORAS	16	28	4	**TOTAL HORAS:** 48

Resultados de aprendizaje: Diseña un producto editorial para plataforma digital aplicando fundamentos de UX que respondan ante las necesidades actuales en proyectos de diseño.
Metodología de enseñanza : Aprendizaje Basado en Proyectos
Estrategias educativas : Demostraciones, Foros, Talleres, Lectura, análisis y comprensión de materiales bibliográficos y documentales
Recursos didácticos : Marcadores, Proyector, Audiovisuales, Internet, Inteligencia Artificial
Habilidades Blandas : Trabajo en equipo

V ESCENARIOS DE APRENDIZAJE (REAL, VIRTUAL, ÁULICO)

En la asignatura se utilizarÃ¡n tres tipos de ambientes de aprendizaje: Ã¡ulico, real y virtual. Aprendizaje real: se realizarÃ¡n talleres prÃ¡cticos en casa, donde el estudiante demuestre los conceptos aprendidos, a travÃ©s del uso de herramientas de software y herramientas prÃ¡cticas del diseÃ±o grÃ¡fico; tambiÃ©n se buscarÃ¡ emular un contacto con la realidad de la sociedad, la empresa y sus experiencias. Aprendizaje virtual: mediante el uso de las TecnologÃas de la InformaciÃ³n y la ComunicaciÃ³n, especÃficamente en el uso del aula virtual con la finalidad de proporcionar a los estudiantes recursos visuales, audiovisuales y didÃ¡cticos que faciliten su proceso de aprendizaje, ademÃ¡s de mantener un contacto continuo y controlo de las actividades y evaluaciones de la clase; y el uso de redes sociales para la investigaciÃ³n. Aprendizaje Ã¡ulico: ya que las actividades del proceso de enseÃ±anza-aprendizaje para la asimilaciÃ³n de conocimientos se realizarÃ¡ en el aula de clase.

VI CRITERIOS NORMATIVOS PARA LA EVALUACIÓN

Objetivos específicos	Evaluación diagnóstica (Conocimientos previos)	Evaluación formativa (Grado de logro de destrezas)	Evaluación sumativa (valorar los objetivos generales alcanzados y el logro de destrezas)
1.- Aplicar conceptos de diseño editorial para el correcto manejo de texto, imagen y estructuras reticulares, a través del método proyectual y la creatividad para cumplir con la función comunicacional de un libro.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Proyecto práctico editorial
2.- Plantear propuestas editoriales siguiendo guías y normas de maquetación que establezcan parámetros para la composición de elementos visuales en productos editoriales.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Pruebas específicas, Proyecto práctico editorial.
3.- Desarrollar una propuesta editorial comercial que cubra necesidades y problemáticas para la inserción de productos en mercados y públicos específicos.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Proyecto práctico editorial
4.- Diseñar un prototipo editorial que maneje una identidad, interactividad y línea editorial que generen una experiencia positiva en los usuarios.	Talleres de Razonamiento Preguntas de sondeo sobre la Unidad	RÚBRICA	Proyecto integrador

VII BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Lupton, Ellen	2011	Pensar con tipos: una guia clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores	1	Gustavo Gili	España Barcelona	1	225	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clasico. Descripcion completa del uso y caracteristicas de la letra en los productos editoriales.							
URL:	https://elibro-net.uta.lookproxy.com/es/ereader/uta/260504?fs_q=Pensar__con__tipos:__una__guia__clave__para__estudiantes,__dise%C3%B1adores,__editores__y__escritores&prev=fs							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Caldwell; Cath	2017	Diseño editorial:	2a edición	Gustavo Gili	Barcelona	1	240 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA01048							
Comentario:	Contemporaneo. Completa guía de la estructura y proceso para la edición de un producto editorial.							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Durán, Desrée	2015	Desarrollo de prototipo de productos editoriales multimedia	1a edición	IC Editorial	Malaga	1	314 páginas	Físico
Código/Ubicación base de datos:	BDA00863							
Comentario:	Contemporaneo. Desarrollar prototipos de productos editoriales multimedia mediante el uso de lenguajes de marcado, de presentación y de guiones a partir de un diseño y de acuerdo con unas especificaciones de funcionalidad							
URL:								

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Perles García, Juan Luis	2025	Publicación de productos editoriales multimedia.	1	IC Editorial	España Malaga	1	225	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								

Comentario:	Libro básico y contemporáneo sobre el manejo de publicaciones digitales en diferentes formatos y soportes.
URL:	https://0x102plxg-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/290526

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais o Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Checa Hinojo, Emilio José	2025	Presupuesto, viabilidad y mercado del producto editorial	1	IC Editorial	España Malaga	1	273	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Contemporáneo. Libro que presenta los procesos, tiempos y costos de la producción de un proyecto editorial							
URL:	https://0x102plxg-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/290531							

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Checa, Emilio; Exposito, Jorge	2014	Planificacion del producto editorial.	1	IC Editorial	España Malaga	1	413	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clasico. Guia del proceso de desarrollo de un producto editorial.							
URL:	https://0x102plxg-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/45108							

Autores	Año	Título	Nro Edición	Editorial	Pais/Ciudad	Nro Ejemplares	Nro Páginas	Tipo
Polo, Magda	2016	Creacion y gestion de proyectoseditoriales en el siglo XXI	2	Ediciones de laUniversidad d eCastilla-LaMancha	España Castilla	1	209	Virtual
Código/Ubicación base de datos:								
Comentario:	Clásico. Descripción amplia con definiciones de diseño editorial, plantea una visión moderna de los procesos editoriales y la publicación de libros. pp. 103-186							
URL:	https://0x102plxg-y-https-elibro-net.itmsp.museknowledge.com/es/lc/uta/titulos/57321							