



[Guía de estudio]

QUINTO SEMESTRE

Diseño Editorial



https://huelladigital.cbachilleres.edu.mx



CRÉDITOS

Autores: Luis Gabriel Mondragón Torres

Actualización: Luis Gabriel Mondragón Torres

Coordinador: Luis Gabriel Mondragón Torres Coordinador de Proyectos de Formación Laboral en Informática





PRESENTACIÓN

Con la finalidad de acompañar el trabajo con el plan y programas de estudio vigentes, además de brindar un recurso didáctico que apoye al cuerpo docente y al estudiantado en el desarrollo de los aprendizajes esperados; el Colegio de Bachilleres desarrolló, a través de la Dirección de Planeación Académica y en colaboración con el personal docente de los veinte planteles, las guías de estudio correspondientes a las tres áreas de formación: básica, específica y laboral.

Las guías pretenden ser un apoyo para que las y los estudiantes trabajen de manera autónoma con los contenidos esenciales de las asignaturas y con las actividades que les ayudarán al logro de los aprendizajes; el rol del cuerpo docente como mediador y agente activo en el aprendizaje del estudiantado no pierde fuerza, por el contrario, se vuelve fundamental para el logro de las intenciones educativas de este material.

Las guías de estudio también son un insumo para que las y los docentes lo aprovechen como material de referencia, de apoyo para el desarrollo de sus sesiones; o bien como un recurso para la evaluación; de manera que, serán ellos, quienes a partir de su experiencia definirán el mejor uso posible y lo adaptarán a las necesidades de sus grupos.

El Colegio de Bachilleres reconoce el trabajo realizado por el personal participante en la elaboración y revisión de la presente guía y agradece su compromiso, entrega y dedicación, los cuales se reflejan en el servicio educativo pertinente y de calidad que se brinda a más de 90,000 estudiantes.

INTRODUCCIÓN

La salida ocupacional de Auxiliar Diseñador Gráfico te brinda las competencias para desarrollar soluciones gráficas, es decir, material editorial y publicitario para difundir información de forma gráfica. En este sentido la salida ocupacional se encuentra estructurada en 4 asignaturas en donde cada una de éstas cumple una función muy específica. En la primera asignatura que cursaste, Comunicación Gráfica, lograste aprendizajes para analizar, planear y diseñar materiales publicitarios y editoriales básicos a partir de la elaboración del brief, los principios del diseño gráfico, bocetado y composición; en la segunda asignatura de la salida ocupacional "Edición y Corrección Fotográfica" desarrollaste habilidades para el tratamiento de imágenes de tipo mapa de bits y vectorial en las aplicaciones libres "Gimp" e "InkScape" respectivamente; en esta asignatura "Diseño Editorial" viene el armado o ensamblado de tu solución gráfica, a partir del uso de la aplicación libre "Scribus", cuya función es elaborar la maquetación de la solución gráfica partiendo de la composición propuesta en el brief, incorporando las imágenes tratadas y textos; la última asignatura de la salida ocupacional pretende elaborar páginas web publicitarias, con la información elaborada previamente.

En esta guía haremos referencias a materiales elaborados en las primeras dos asignaturas de tu salida ocupacional, por lo cual, te recomendamos tener tus productos elaborados a la mano, en caso de no contar con ellos no te preocupes, te daremos todas las indicaciones necesarias para lograr los aprendizajes propuestos en esta asignatura.

4

	ÍNDICE
PRESENTACIÓN INTRODUCCIÓN	

CORTE DE APRENDIZAJE 1. Creación de maquetas utilizando un	
programa informático	
Propósito	8
Conocimientos previos	9
Evaluación diagnóstica	10
Maquetación	11
Actividad de aprendizaje 1	16
Actividad de aprendizaje 2	17
Tipografía	19
Actividad de aprendizaje 3	20
Actividad de aprendizaje 4	21
Actividad de aprendizaje 5	22
Actividad de aprendizaje 6	24
Actividad de aprendizaje 7	26
Actividad de aprendizaje 8	27
Autoevaluación	28
Fuentes consultadas	29

CORTE DE APRENDIZAJE 2. Desarrollo del producto gráfico	
Propósito	32
Conocimientos previos	33
Evaluación diagnóstica	34
Producto gráfico publicitario	35
Actividad de aprendizaje 1	36
Producto gráfico editorial	37
Actividad de aprendizaje 2	37
Autoevaluación	39
Fuentes Consultadas	40

CORTE DE APRENDIZAJE 3. Realización de la producción en papel del producto gráfico

Propósito	42
Conocimientos previos	43
Evaluación diagnóstica	44
Producción de un producto gráfico	45
Actividad de aprendizaje 1	46
Actividad de aprendizaje 2	47
Actividad de aprendizaje 3	48
Autoevaluación	49
Fuentes consultadas	50

EVALUACIÓN FINAL	51
------------------	----



CORTE

Creación de maquetas utilizando un programa informático

Aprendizajes esperados:

Contenidos específicos

1. Maquetación

- 1.1 Distribución del espacio en blanco
- 1.2 Distribución del texto sobre una imager
- 1.3 Columnas, márgenes, interlineado y longitud de línea
- 1.4 Tamaño de página

2. Tipografía

2.1 Clasificación de familias tipográficas 2.2 Color

Aprendizajes esperados

- Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario.
- 2. Selecciona diferentes fuentes tipográficas para los productos gráficos.



Al finalizar el corte, el estudiante será capaz de crear maquetas utilizando programas informáticos, así como la selección y creación de fuentes tipográficas, para ofrecer alternativas en la distribución de los diferentes componentes de un diseño editorial y publicitario.



8



Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 1 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Brief
- ✓ Productos gráficos
- ✓ Principios del diseño gráfico
- ✓ Logotipos
- ✓ Bocetado
- ✓ Presupuesto de materiales gráficos
- ✓ Tratamiento de imágenes digitales (Bitmaps y vectoriales)

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!







Instrucciones: Relaciona la definición con su concepto.

Definición

- 1. Documento informativo imprescindible para planificar y desarrollar un proyecto editorial o publicitario
- 2. Es el resultado de la producción editorial o publicitario
- Punto, línea, plano, volumen, forma, medida, color, textura, dirección, posición, espacio y gravedad
- Símbolo representativo de una empresa formado por figuras geométricas y textos
- Borrador o dibujo sencillo que esquematiza la idea publicitaria o editorial del cliente
- 6. Cálculo de costos de la elaboración de un producto gráfico
- Edición de imágenes digitales para mejorar o cumplir con los requerimientos solicitados

Concepto

- () Logotipos
- () Principios del diseño gráfico
- () Presupuesto de materiales gráficos
- () Brief
- () Bocetado
- () Tratamiento de imágenes digitales
- () Productos gráficos





Para la producción de una solución gráfica se requiere tener elaborados todos los insumos previos, tales como: brief, bocetos, composición del producto e imágenes tratadas. El armado o ensamblado del producto se debe realizar en un programa informático de maquetado en donde la composición elaborada tomará sentido, al plasmarla en dicha aplicación mediante retículas. Es importante señalar que en el programa de maquetación se escribirán todos los textos necesarios y para evitar la pérdida de fonts se siguiere convertirlos en curvas, es decir, en imágenes vectoriales.

1. Maquetación

Cuando se desarrolla una solución gráfica se elaboran bocetos que permiten ver la distribución de los diferentes componentes visuales de una forma rústica, en un segundo momento se elabora un documento con un tamaño y orientación definida en el brief para la solución gráfica, en donde se plasmará la composición con todos los elementos propuestos en los bocetos (imágenes, fotos, figuras geométricas, textos y colores) mediante el uso de retículas tipográficas o página maestra, que permiten visualizar el tamaño que tendrá cada elemento gráfico y su ubicación dentro de dicho documento.

1.1 Distribución del espacio en blanco

Dentro de la composición de nuestra solución gráfica un elemento de vital importancia, pero no tan visible, son los espacios en blanco espacios negativos entre imágenes o textos los cuales no necesariamente son de color blanco. Dichos espacios en blanco permiten que la legibilidad, la vista e impacto visual de un texto sea más significativo para el espectador.

Los espacios en blanco se clasifican en:

Activos: Es el espacio que se encuentra entre los elementos gráficos de la solución gráfica para dar énfasis y dinamismo a éstos.

Pasivos: Es el espacio que se les da a los textos para brindar una mejor lectura a la información presentada considerando la tipografía utilizada.

1.2 Distribución del texto sobre una imagen

Es una combinación utilizada constantemente en soluciones gráficas, la intención es enfatizar un mensaje a través de tener un mayor impacto visual sin abusar de su uso; es por esto por lo que se te sugiere que lo utilices de la siguiente manera:

- Usa textos con fondos desenfocados.
- Entinta la imagen de fondo al texto.
- Haz que tu texto forme parte de tu imagen.
- Enmarca el texto dentro de la imagen.
- Incorpora variaciones de color en tu texto sobre la imagen.

1.3 Columnas, márgenes, interlineado y longitud de línea

Para diseñar tu solución gráfica dentro de una aplicación informática debes considerar el uso de columnas, márgenes, interlineados y longitud de línea, para realizarlo, debes de apoyarte con las herramientas primordiales de la aplicación, como es el uso de las retículas.

Retícula

En otras épocas los diseñadores gráficos trabajaban con restiradores forrados con papel lamineen con estampados estilo hojas milimétricas que se adquirían en cualquier papelería. Las aplicaciones de diseño han sustituido estas herramientas físicas por entornos gráficos en la computadora, en donde el uso de cuadrículas permite realizar maquetaciones de una forma precisa.

"La retícula tipográfica es un sistema (resuelto a base de trazos ortogonales que forman ángulos rectos en sus intersecciones) de planificación que secciona la información en fragmentos manejables. Este sistema parte de la consideración de que la relación de ubicación y escala de los elementos que transmiten información (tipografía, imágenes) y ayudan al receptor a comprender mejor el mensaje visual. Los elementos semejantes se disponen de manera parecida para hacer evidente su semejanza, y resulten más reconocibles. Sitúa a los elementos en áreas espaciales dotadas de regularidad, lo que los hace accesibles (Figura 2, 3 y 4).

"La retícula debe tener un equilibrio entre su estructura y la información que contendrá, para poder lograr una buena interacción con los receptores y lograr facilitar la legibilidad de la información." Timothy (2004)



Retícula a base de cuadrados.

Imagen 2. Retícula básica.





Imagen 3. Retícula generada a partir de diagonales y partes de una retícula.



Imagen 4. Tipos de retículas.

Actividad de aprendizaje 1

En este material vas a maquetar mediante el uso de la aplicación Scribus, para lo cual puedes descargarla de la siguiente referencia:

Scribus. (2020). *Open Source Desktop Publishing*. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.scribus.net/downloads/stable-branch/</u>

Es importante que escojas la versión de Scribus que corresponda a la arquitectura de tu computadora: 32 bits o 64 bits, así como a tu sistema operativo.

Instala "Scribus" en tu computadora y cambia el idioma del programa a español partir de lo que se muestra en el siguiente video.



Video 1

Winward Clases virtuales. (2020). Scribus 1.4.8 | tutorial # 01| Descarga e instalación | 2020. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=Il09Co-NiJ8&t</u>

En el siguiente recurso se encuentra descrito el proceso de instalación presentado en el video anterior:

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manualscribus/introduccion-scribus-descarga-instalacion/descarga-einstalacion-del-scribus

> Tu profesor te indicará la forma en que se entregarán los productos generados en este material, sin embargo, te recomendamos crear una carpeta en el escritorio de tu computadora llamada "Diseño Editorial" con la intención de tener un espacio de trabajo local.



Actividad de aprendizaje 2

Cuando iniciamos la aplicación debemos personalizar la herramienta de maquetación "Scribus" para tener a la mano todas las herramientas y formatos que nos faciliten la producción de nuestro producto gráfico.

Para personalizar las preferencias de la aplicación primero revisa los siguientes recursos, en donde se te explican algunos temas relacionados:

Configuración de las preferencias del Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/2-configuracionde-las-preferencias-del-scribus

Creación de un nuevo documento en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/3-creacion-de-unnuevo-documento-en-scribus

Elementos visuales en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/4-elementosvisuales-en-scribus

Barras de herramientas del Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/barrasherramientas-scribus

Paneles en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/6-paneles-enscribus A continuación, revisa el siguiente video y configura las preferencias de Scribus en tu computadora.



Video 2 https://www.youtube.com/watch?v=OW8caivus7s

Como apoyo, en el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/7-ejercicio-1-practica-con-scribus</u>

1.4 Tamaño de página

Tamaños y formas del papel

"En el proceso de compaginación y en la elección del diseño de la retícula base es necesario hacer una consideración previa sobre el tipo y formato de papel a utilizar. El uso económico del papel es una decisión esencial que corresponde al diseñador.



Los formatos de papel más habituales según la norma DIN son los siguientes:"1

AO = 841 X 1189 mm A2 = 420 X 594 mm A4 = 210 X 297 mm A6 = 105 X 148 mm A8 = 52 X 74 mm A10 = 26 X 37 mm

A1 = 594 X 841 mm A3 = 297 X 420 mm A5 = 148 X 210 mm A7 = 74 X 105 mm A9 = 37 X 52 mm



Imagen 1. Formatos de papel

2. Tipografía

2.1 Clasificación de familias tipográficas

Es el estudio, diseño y clasificación de los tipos de letras y de las familias o fuentes a las que pertenecen, por tener características comunes. Es importante seleccionar el tipo de letra adecuada para un producto gráfico, ya que de éste depende si se logra comunicar la idea o mensaje del producto gráfico, además de su aspecto visual. La tipográfica es uno de los elementos más poderosos del mensaje que queremos comunicar, que inclusive en muchos casos lo utilizamos como la imagen corporativa de una empresa o como su logotipo, incluyendo el uso de colores sólidos.

Existe una gran gama de familias o fuentes elaboradas por diferentes autores que cuentan con acceso libre a éstas y otras tantas de paga; para los trabajos que elabores en esta asignatura te recomendamos que utilices las primeras por su fácil acceso.

19

¹ Blog de E.A. Gaspar Becerra. Maquetación. Tomado el 17 de mayo de 2022 de <u>https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf</u>

En las siguientes ligas te presentamos una serie de sitios en donde puedes descargar estas fuentes de forma libre.

Dafont.com

https://www.dafont.com/es/?fbclid=IwAR1kRqinN05NWIUJdR wF5gz_6jnOxIly2ljgrLAIUVGIW5IqRKJIqaXCzOU

1001 Free Fonts

https://www.1001freefonts.com/es/index.php?fbclid=IwAR2NS mzbQzdAjFDqJEBhTUxOWiODlkFk5X9EXEEm7fKWvZ8Mj59jLm QIF4M

Tipografías.org https://www.tipografias.org/?fbclid=IwAR11RUm7FbKq4SD3FRx6uyrfYd3Lb5ZYeErxffkHWbAMGiBwNVF51z88gs

Google Fonts https://fonts.google.com/



Actividad de aprendizaje 3

Para empezar a maquetar se requiere del uso de marcos de texto y el trabajo de capas, para lo cual revisa los siguientes recursos, en donde se te explican estos temas:

Marcos de texto: trabajo con textos en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/8-marcos-detexto-trabajo-con-textos-en-scribus

Capas: trabajo con capas en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/9-capas-trabajocon-capas-en-scribus

A continuación, revisa el siguiente video y realiza el ejercicio propuesto en Scribus para realizar el maquetado y uso de marcos de texto.





Video 3

https://www.youtube.com/watch?v=C-nOVW-nDx0&t

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/10-ejercicio-2-practica-con-scribus</u>

Actividad de aprendizaje 4

Siempre el texto en cualquier solución gráfica es un componente esencial, por lo cual dar el mejor formato a éste es básico. Para aprender a dar formato al texto en cajas o de forma independiente, revisa el siguiente tema:

Formato de Texto y Estilos

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/11-formato-detexto-y-estilos

A continuación, revisa el siguiente video y realiza el ejercicio propuesto en Scribus para aprender a utilizar las herramientas para dar formato al texto.



https://www.youtube.com/watch?v=IzdoUz9L108

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/12-ejercicio-3-practica-con-scribus</u>

2.2 Color.

Cuando comunicamos un mensaje mediante texto, el color permite generar sensaciones en el espectador que logran que éste se interese por lo que se le ofrece, para esto hay que considerar el tono, valor, intensidad y contraste utilizados en el texto a partir del uso de colores cálidos o fríos.

<u>Colores cálidos:</u> Gama de colores entre el rojo al amarillo. Son colores intensos, de contraste y llamativos.

<u>Colores fríos:</u> Gama de verdes a azul Son colores relajantes.

Cabe mencionar que los colores primarios: magenta, cian y amarillo proyectan juventud y alegría, orientados a un público infantil.

Actividad de aprendizaje 5

La manipulación de figuras geométricas siempre es importante para el diseño de una solución gráfica, tanto para generar la imagen corporativa y logotipos como para organizar la presentación de la publicidad o el desarrollo de publicaciones, en esta actividad elaborarás figuras geométricas para ubicarlas en la posición correcta según la composición definida. Para trabajar con figuras geométricas y ubicarlas dentro de la composición revisa los siguientes temas:

Trabajo con formas y polígonos

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/13-trabajo-conformas-y-poligonos

Alinear, Distribuir objetos y Agrupar

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/14-alineardistribuir-objetos-y-agrupar

A continuación, revisa el siguiente video y realiza el ejercicio propuesto en Scribus para trabajar con figuras geométricas y ubicarlas en la maquetación.



Video 5

https://www.youtube.com/watch?v=OmtfaV2tcQY

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/15-ejercicio-4practica-con-scribus



Todo producto gráfico requiere el manejo de colores para que el mensaje tenga el alcance deseado, además el uso de imágenes prediseñadas por la aplicación apoya para que tengamos la oportunidad de manipularlas en ésta y crear componentes gráficos llamativos. El primer ejercicio hace referencia al uso de este tipo de imágenes, el segundo ejercicio dentro de esta misma actividad hace referencia al uso de imágenes elaboradas previamente en alguna otra aplicación, como lo puede ser Inkscape o Gimp.

Para revisar el tema del uso de imágenes y colores te recomendamos revisar los siguientes temas:

Imágenes: cómo trabajar con ellas https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/17-imagenescomo-trabajar-con-ellas

Colores en Scribus

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/16-colores-enscribus

A continuación, revisa el siguiente video y realiza el primer ejercicio de esta actividad propuesto en Scribus para trabajar con figuras geométricas prediseñadas por la aplicación.



Video 6

https://www.youtube.com/watch?v=LMVOaTYLGog&t=8s

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/18-ejercicio-5-practica-con-scribus/resolucion-del-ejercicio-5</u>

Como segundo ejercicio, maqueta imágenes elaboradas previamente en alguna aplicación de edición de imágenes digitales como lo es Gimp o Inkscape, o en su defecto imágenes descargadas desde la Internet que cumplan con características similares a las solicitadas. Para realizar esta actividad sigue las actividades presentadas en el siguiente video:



Video 7

https://www.youtube.com/watch?v=9QrNDofwYbs&t=204s

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-</u> <u>libre/manual-scribus/19-ejercicio-6-practica-con-scribus</u>



Actividad de aprendizaje 7

Cuando se elabora un producto gráfico editorial, el uso de las páginas maestras y la utilización de secciones facilita la producción de ésta al tener una plantilla general para el documento y seccionarlo para personalizar diferentes tipos de formato de las páginas.

Para revisar el tema del uso de páginas maestras y secciones te recomendamos revisar el siguiente tema:

Trabajo con Páginas y Secciones <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/20-trabajo-con-paginas-y-secciones</u>

A continuación, revisa el siguiente video y realiza el primer ejercicio de esta actividad propuesto en Scribus para trabajar con figuras geométricas prediseñadas por la aplicación.



Video 8

https://www.youtube.com/watch?v=Xro9dsZXoPM

En el siguiente recurso se encuentra descrito el ejercicio presentado en el video anterior <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/</u> <u>docu-libre/manual-scribus/21-ejercicio-7-</u> <u>practica-con-scribus</u>



Actividad de aprendizaje 8

A partir del siguiente video instala la fuente indicada por el video y cualquier otra que requieras para realizar tus productos gráficos en Scribus.





Para profundizar más sobre el tema de diseño gráfico, te presentamos un comparativo entre éste y la ilustración. https://www.youtube.com/watch?v=TPAzEqOYojU

En el momento que te integres al campo laboral te pedirán que utilices programas de maquetación de propietario, entérate de 10 trucos para dibujar fácil en Illustrator.

https://www.youtube.com/watch?v=rLi3V4ZYDFc&t=66s



Instrucciones: ¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio en la creación de maquetas utilizando Scribus?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Instalar la aplicación de				
maquetación "Scribus"				
Configurar la aplicación				
de maquetación				
"Scribus"				
Maquetar con cuadros				
de texto en "Scribus"				
Dar formato al texto con				
"Scribus"				
Trabajar con figuras				
geométricas en "Scribus"				
Trabajar con imágenes y				
colores en "Scribus"				
Trabajar con páginas				
maestras y secciones en				
"Scribus"				
Instalar fuentes				
tipográficas en Windows				





Libro

Timothy S. (2004). Diseñar con y sin retícula. (1ª Ed.). (p.p. 9). Barcelona: Gustavo Gili

Documento digital

Blog de E.A. Gaspar Becerra. Maquetación. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf</u>

Sitios web

1001 Free Fonts. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en https://www.1001freefonts.com/es/index.php?fbclid=IwAR2NSmzbQzdAjFDqJEBhTUxOW iODlkFk5X9EXEEm7fKWvZ8Mj59jLmQlF4M

Centro avanzado de fabricación. Manual de Scribus: software libre para publicación y maquetación. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus</u>

Datofont.com. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.dafont.com/es/?fbclid=IwAR1kRqinN05NWIUJdRwF5gz_6jnOxIly2ljgrLAIUVG</u> <u>IW5IqRKJIqaXCzOU</u>

Google. Google Fonts. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://fonts.google.com/</u>

Scribus. (2020). Open Source Desktop Publishing. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.scribus.net/downloads/stable-branch/</u>

Videos

Ninoghg. (2018). Práctica nº1 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=OW8caivus7s</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº2 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=C-nOVW-nDx0&t</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº3 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=IzdoUz9L108</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº4 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=OmtfaV2tcQY</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº5 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=LMVOaTYLGog&t=8s</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº6 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=9QrNDofwYbs&t=204s</u>

Ninoghg. (2018). Práctica nº7 Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=Xro9dsZXoPM</u>

VideoMarketingViral. (2018). Como Descargar Fuentes de Letras Gratis - Google Fonts. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=kzx_wJxo5oo</u>

Winward Clases virtuales. (2020). Scribus 1.4.8 | tutorial # 01| Descarga e instalación | 2020. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=Il09Co-NiJ8&t</u>

Tabla de imágenes del corte 1

Figura	Referencia
1	Blog de E.A. Gaspar Becerra. Maquetación. Tomado de https://gasparbecerra.files.wordpress.com/2008/11/maquetacion1.pdf
2	Timethy S (2004) Discher convision reticula (18 Ed.) (n.n. 0) Berealance
3	Gustavo Gili
4	

CORTE

Desarrollo del producto gráfico

Aprendizajes esperados:

Contenidos específicos

- 1. Producto gráfico publicitario
- 1.1 Armado de la maqueta a partir de incluir y encuadrar los diferentes componentes (logotipo, imágenes, fotografías, textos y figuras geométricas).

2. Producto gráfico editorial

2.1 Cajas de texto e imagen, división de documentos en secciones, trabajo con flujos de texto y con columnas y ajustes de texto y párrafo.

Aprendizajes esperados

- 1. Elabora un producto gráfico publicitario utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.
- Elabora un producto gráfico editorial utilizando las diferentes herramientas del software de maquetación.



Al finalizar el corte el estudiante será capaz de desarrollar un proyecto gráfico, mediante la elaboración de productos editoriales y publicitarios, para satisfacer las necesidades del cliente.





Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 2, es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Programas de edición fotográfica
- ✓ Programas vectoriales
- ✓ Composición y maquetado

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!

Diseño Editorial





Instrucciones: Escribe dentro de cada tipo de programa (tabla debajo de los cuadros de colores) la letra que corresponda a los conceptos presentados a continuación. Los conceptos se pueden repetir dentro de los cuadros.

a)	Fotografías	b)	Filtros	c)	Transparencias	d)	Capas
e)	Ubicación	f)	Distribución	g)	Tamaño	h)	Colores
	Programa dedición fotográfica (GIMP)	e	Progr vector (InkSo	c A ran ori	P na al be)	rog Vlac (Se	rama de quetado cribus)

Imagen 5. Programas libres para diseño gráfico.



En este corte realizarás la elaboración de tus soluciones gráficas planteadas en tu Brief elaborado desde tercer semestre, en dónde definiste los diferentes productos que vas a entregar a tu cliente, entre éstos se encuentran los materiales publicitarios y editoriales solicitados. Es importante señalar que la producción quedará en formato digital.

Durante cuarto semestre te ocupaste en elaborar todos los productos gráficos necesarios para realizar tu solución gráfica en la asignatura de "Edición y Corrección Fotográfica", tales como fotos e imágenes de mapa y vectoriales; considerando su distribución en las composiciones presentadas en tus bocetos del brief y organizados en carpetas con nombres significativos.

1. Producto gráfico publicitario

Es una rama del diseño gráfico dedicada a la creación de publicaciones tales como carteles, flyers o volantes, mantas, menús, marcas, envoltorios y etiquetas, entre otros; cuyo propósito es comunicar una idea que promocione o venda un bien o servicio de una empresa o negocio a posibles clientes, al generarles interés y curiosidad.

En el diseño publicitario es de vital importancia incluir un logotipo como elemento clave para la imagen corporativa o del negocio, así como un eslogan que exalte el alma y propósito de éste.

Características

Mensaje a transmitir al público Público objetivo Medio de transmisión Llamativo Creativo Innovado



1.1 Armado de la maqueta a partir de incluir y encuadrar los diferentes componentes (logotipo, imágenes, fotografías, textos y figuras geométricas).

Para realizar el maquetado de una solución gráfica orientada a un producto publicitario en un programa informático de maquetación es importante tener en consideración todo el trabajo previo de planeación realizada en el brief, con la intención retomar la propuesta de la composición presentada en los diversos bocetos y pasar de una propuesta presentada en papel y lápiz a una digital. Es importante señalar que los componentes a incluir en la solución gráfica publicitaria ya se deben de tener elaborados, ya que en este armado lo que se tiene que haces es ubicar dichos componentes dentro de la maqueta elaborada en la aplicación de maquetación.

Actividad de aprendizaje 1

A partir del producto publicitario solicitado en el brief, elaborado en tercer semestre y la organización de los componentes gráficos organizados y desarrollados en Gimp y InkScape en cuarto semestre; elabora la integración de tu solución gráfica de tipo publicitario en Scribus. Tu desarrollo debe incluir la definición del medio de transmisión, el mensaje a transmitir de forma llamativa, creativa e innovadora; identificándose al tipo de público a quien va dirigido la venta del producto o servicio.

En caso de no contar con un brief ni con los componentes gráficos elaborados previamente en tu salida ocupacional, recupera un producto publicitario como carteles, flyers - volantes, mantas, menús, marcas, envoltorios o etiquetas; elabora su boceto a partir de tomar como referencia el medio de transmisión de la publicidad, los tamaños y ubicaciones de los diferentes componentes visuales (gráficos, textos e imágenes fotográficas). Como segundo paso digitaliza las imágenes en una resolución mínima de 600 ppp (puntos por pulgada) o dpi (Dots per inch), en caso de no contar con un escáner descargar imágenes de Internet que tengan una calidad superior a 600 ppp y que sean lo más parecidas a las presentadas en dichos productos publicitarios.

Para apoyarte puedes utilizar los siguientes recursos digitales:

Restaurant Menús

https://www.pinterest.com.mx/skrlatinna/restaurant-menu/

Cartel

https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?q=cartel&rs=typ ed&term_meta[]=cartel%7Ctyped

Etiquetas

https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?q=etiquetas&rs =typed&term_meta[]=etiquetas%7Ctyped



2. Producto gráfico editorial

Es una rama del diseño gráfico dedicada a la creación de publicaciones tales como libros, revistas, catálogos, tesis y periódicos entre otros. Actualmente no solo considera los medios impresos para su producción, sino también los medios digitales para su distribución en línea.

Características

Define el formato del documento Utiliza la retícula para modelar la maquetación Recupera componentes gráficos (mapas de bits o vectoriales) Incorpora tipografías Aplica la teoría del color

2.1 Cajas de texto e imagen, división de documentos en secciones, trabajo con flujos de texto y con columnas y ajustes de texto y párrafo.

Para elaborar la solución gráfica editorial se deben definir las retículas o páginas maestras a utilizar, las cuales presentarán la distribución de los diferentes elementos dentro de la página; para esto. se hará uso de cajas para textos e imágenes a partir de lo presentado en el brief elaborado previamente; de igual forma se utilizarán secciones en el documento para definir formatos específicos, paginaciones y demás elementos editoriales.

Actividad de aprendizaje 2

A partir del producto editorial solicitado en el brief, elaborado en tercer semestre y la organización de los componentes gráficos organizados y desarrollados en Gimp y InkScape en cuarto semestre; elabora la integración de tu solución gráfica de tipo editorial en Scribus. Tu desarrollo debe incluir la definición del formato, la retícula o maqueta que muestre la distribución de los espacios y tamaños para los diferentes componentes de la solución gráfica (gráficos, textos e imágenes fotográficas) y el uso de colores.

En caso de no contar con un brief ni con los componentes gráficos elaborados previamente en tu salida ocupacional, recupera un producto editorial como la primera página de un periódico, las primeras 4 páginas de una revista o un catálogo de venta de productos; elabora su boceto a partir de tomar como referencia el tamaño y orientación de la publicación, los tamaños y ubicaciones de los diferentes componentes visuales (gráficos, textos e imágenes fotográficas). Como segundo paso digitaliza las imágenes en una resolución mínima de 600 ppp (puntos por pulgada) o dpi (Dots per inch), en caso de no contar con un escáner, descargar imágenes de Internet que tengan una calidad superior a 600 ppp y que sean lo más parecidas a los presentadas en dichos productos editoriales. Para apoyarte puedes utilizar los siguientes recursos digitales:

Catálogo Andrea Botas y Botines http://cdn-img.andrea.com/mx/1/185/

Periódico Reforma de 16 de octubre de 2020 https://www.reforma.com/libre/online07/aplicacionei/ Pagina.html?seccion=primera&fecha=20201016

Portadas de revista HOLA https://www.pinterest.com.mx/pin/7619528306859923 71/





https://www.youtube.com/watch?v=eYDV-xvt5tc

10 increíbles Historias Detrás de Los Logos más Famosos del Mundo https://www.youtube.com/watch?v=wQlx6QD lvU

Producción de etiquetas https://www.youtube.com/watch?v=hMS25453pcE

Las técnicas de composición en las artes gráficas.





Instrucciones: ¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio para la elaboración de tu producto editorial y gráfico utilizando Scribus?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Diseño editorial				
Definir el formato del documento				
Utilizar la retícula para modelar la maquetación				
Recuperar los componentes gráficos (mapas de bits o vectoriales) elaborados en Gimp y InkScape				
Incorpora tipografías				
Aplica la teoría del color				
Utilizar las herramientas de Scribus				
Diseño publicitario				
Transmitir un mensaje a al público				
Identificar al público objetivo				
Definir el medio de transmisión				
Es llamativo				
Es creativo				
Es innovador				





Sitio web

Andrea. (2020). Catálogo Andrea Botas y Botines. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>http://cdn-img.andrea.com/mx/1/185/</u>

Periódico Reforma. (2020) Publicación del 16 de octubre de 2020. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en

https://www.reforma.com/libre/online07/aplicacionei/Pagina.html?seccion=primera&fec ha=20201016

Pinterest. (2020). Portadas de revista HOLA. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.pinterest.com.mx/pin/761952830685992371/</u>

Pinterest. (2020). Restaurant Menús. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.pinterest.com.mx/skrlatinna/restaurant-menu/</u>

Pinterest. (2020). Cartel. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?q=cartel&rs=typed&term_meta[]=cartel%7C</u> <u>typed</u>

Pinterest. (2020). Etiquetas. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.pinterest.com.mx/search/pins/?q=etiquetas&rs=typed&term_meta[]=etique</u> tas%7Ctyped

Tabla de imágenes del corte 2

Figura	Referencia					
	Logotipo de Gimp. Tomado de <u>https://cdn.iconscout.com/icon/free/png-</u>					
	<u>256/gimp-5-1175224.png</u>					
-	Logotipo de Inkscape. Tomado de <u>https://dglibre.com/wp-</u>					
2	content/subidas/2008/09/Inkscape.png					
	Logotipo de Scribus. Tomado de <u>https://seeklogo.com/images/S/scribus-</u>					
	logo-3232005C8E-seeklogo.com.jpg					

CORTE

Realización de la producción en papel del producto

Aprendizajes esperados:

Contenidos específicos

- 1. Producción de un producto gráfico
- 1.1 Compresión de imágenes
- 1.2 Conversión de texto a curvas
- 1.3 Almacenamiento del producto grafico en formato PDF

Aprendizajes esperados

1. Imprime los productos gráficos publicitarios y de edición



Al finalizar el corte, el estudiante será capaz de preparar el producto gráfico, seleccionando el tipo de soporte y control de calidad del producto final, para su presentación impresa.





Para que logres desarrollar los aprendizajes esperados correspondientes al corte 2 es importante que reactives los siguientes conocimientos:

- ✓ Resolución de imagen
- ✓ Tamaño de imagen
- ✓ Tipos de formatos gráficos

Identifica lo que debes saber para que la comprensión de los contenidos sea más fácil, si descubres que has olvidado algo ¡repásalo!







Instrucciones: Relaciona el tipo de archivo gráfico con su formato.

	Formatos de imágenes		Tipos de archivos gráficos
		() PNG (Portable Network Graphics)
		() GIF (Graphics Interchange Format)
		() TIFF (Tagged Image File Format)
1.	Vectorial	() PSD (Photoshop Document)
2.	Mapa de bits	() BMP (Windows Bitmap)
۷.	(() EPS (Encapsulated PostScript)
		() SVG (Scalable Vector Graphics)
		() JPEG Joint Photographic Experts Group

Instrucciones: Coloca una X en la respuesta correcta.

- 1. ¿El tamaño de una imagen, lo define su resolución?
 - () Falso
 - () Verdadero
- 2. ¿Los archivos de mapas de bits, si se agrandan, se pixelan?
 - () Falso
 - () Verdadero
- 3. ¿Los archivos vectoriales, si se agrandan, se pixelan?
 - () Falso
 - () Verdadero

44



1. Producción de un producto gráfico

Como parte de cierre en todo desarrollo de soluciones gráficas, se tiene que imprimir éste en el medio para el que fue creado, papel, cartón, lona, etiquetas, tazas, envases, etc. Sin embargo, debido a las condiciones de contingencia sanitaria en las que nos encontramos actualmente, se ha definido no imprimir ninguna solución gráfica en ningún medio y solo se preparará el archivo previo para impresión, que en todos los casos en un PDF (Portable Document Format).

1.1 Compresión de imágenes

El propósito de comprimir imágenes es para tener archivos menos pesados para su distribución y publicación sobre todo en Internet, ya que, dependiendo de la conectividad y ancho de banda, éstos tardarán más en visualizarse en las páginas o sitios web.

La desventaja de comprimir un archivo siempre será la pérdida de calidad, ya que su resolución se verá mermada y si se desea imprimir podría salir pixelada. Los archivos con extensión png, gif, tiff, jpeg y jpg son archivos que ya tienen cierto nivel de compresión, los archivos bmp, psd (Photoshop) y xcf (Gimp) son archivos que sin ninguna compresión aplicada. Generalmente los primeros son resultado de aplicar compresión a los segundos.

En el caso de elaboración de productos gráficos, generalmente la compresión se da cuando se editan y se preparan las imágenes en programas como Gimp, sin embargo, cuando se prepara para generar el archivo PDF para su impresión se pueden comprimir las imágenes desde la aplicación de maquetación.



Actividad de aprendizaje 1

Como parte de la ejemplificación de la compresión de imágenes, realizaremos un ejercicio para identificar los cambios que sufre una imagen al comprimirla. Para esto descarga una imagen con alta resolución de internet que tenga un tamaño de 1024 X 576 o más pixeles.

Te sugerimos que utilices la imagen que está en la siguiente liga: <u>https://wallpapersafari.com/w/KXsjBF</u>

Crea una carpeta con el nombre de compresión de imágenes y cópiala en ella. Revisa el siguiente video en donde se te explica como comprimir una imagen en Gimp.



Video 10 https://www.youtube.com/watch?v=b4V8DZDxhsU

Comprime la imagen a los siguientes formatos: jpg, bmp, gif, png y tiff y compara la calidad de cada una de ellas.



1.2 Conversión de texto a curvas

Cuando se crea una solución gráfica, ya sea una publicación editorial o publicitaria y se decide imprimirla, es necesario que en la computadora a donde se va a realizar la producción cuente con los Fonts o tipos de letras utilizados en la producción del producto; en caso de no tenerlas, las aplicaciones tienden a sustituir las fuentes por otras parecidas generando un cambio en el diseño de éstas, perdiendo el impacto que el tipo de letra tenía que realizar.

Para evitar la pérdida de los tipos de letra, los diseñadores convierten los textos en curvas, es decir, convierten los textos en imágenes, lo que provoca que el texto ya no sea editable, por lo cual siempre debe existir una versión con los textos generados a partir de los Fonts seleccionados para editar y otra versión con todos los componentes en imagen para imprimir.

La función de convertir texto a curvas se utiliza en el programa de maquetado, en este caso, Scribus.

Actividad de aprendizaje 2

En esta actividad vamos a preparar tus dos soluciones gráficas para impresión, es decir, vamos a convertir todos los textos que tengamos en los productos elaborados en la actividad 9. "Elabora tu producto editorial" y en la actividad 10. "Elabora tu producto publicitario", para lo cual realizaremos una copia de estos archivos y los llamaremos "Producto editorial para impresión" y "Producto publicitario para impresión".

Una vez realizado esto, revisa el siguiente video en donde se te explica cómo convertir texto a contorno (es equivalente de convertir texto a curvas) y convierte todos los textos de las dos copias generadas.





1.3 Almacenamiento del producto grafico en formato PDF

Finalmente se prepara la solución gráfica para impresión generando un archivo PDF, este proceso es relativamente sencillo, sin embargo, el programa de Scribus tiene una característica especial, permite incrustar en el archivo PDF todas las fuentes de texto utilizadas, coadyuvando a que no se pierda el diseño final, pero aumentando el tamaño del archivo.

En todas las imprentas se solicita que el diseñador entregue el archivo de las soluciones gráficas en formato PDF, por lo cual su manejo es indispensable.

Actividad de aprendizaje 3

Revisa el siguiente recurso y, a partir de lo que se indica, elabora los archivos PDF's de las dos soluciones informáticas: "Producto editorial para impresión" y "Producto publicitario para impresión".

https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus/23-trabajo-conpdfs-en-scribus

Entrega todos los productos generados a tu profesor, mediante los medios de comunicación definidos con él.







Instrucciones: ¿Cuál consideras que es tu nivel de dominio para la preparación del producto gráfico para su impresión o distribución?

Marca con una "X" la columna que corresponde.

CRITERIO	EXCELENTE	MUY BIEN	BUENO	DEBE MEJORAR
Comprimir imágenes				
Convertir texto a curvas				
o contorno				
Generar el archivo PDF				
para su impresión o				
distribución				

El programa Scribus permite realizar un proceso que se llama recolección, el cual se lleva todos los elementos necesarios para trabajar en otra computadora, revisa el siguiente link para saber cómo se hace.



https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/doculibre/manual-scribus/22-recolectar-un-documento-parasalida/archivo-recolectar-para-salida

Cuando se realizan trabajos editoriales que requieren grandes reproducciones generalmente se utiliza la separación de tintas, en el siguiente video te mostramos como se hace.

https://www.youtube.com/watch?v=Hf94F3fLw78





Sitios web

Centro avanzado de fabricación. Manual de Scribus: software libre para publicación y maquetación. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.imh.eus/es/imh/comunicacion/docu-libre/manual-scribus</u>

Wallpaper Safari. Naturaleza. (2020). Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://wallpapersafari.com/w/KXsjBF</u>

Videos

Fpred. (2016). Vectorizar texto Scribus. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=DmJeqIPSIk0</u>

Gimp. (2013). Capítulo 11: comprimir imágenes. Recuperado el 17 de mayo de 2022 en <u>https://www.youtube.com/watch?v=b4V8DZDxhsU</u>

Figura	Referencia
6	Portada Gossip Girl
	https://es.web.img3.acsta.net/pictures/13/12/04/16/18/394160.jpg
7	Alejandra Mondragón Godínez. (2019). Recreación de portada Gossip
	Girl.





Diseño Editorial

Instrucciones: A partir de un poster elabora uno similar en donde incluyas una foto tuya y de otras personas utilizando la cámara de tu celular. Es importante que elabores los bocetos burdo y comprensivo, en donde se incluyan las medidas de cada elemento y la distribución de estos en la composición. Posteriormente, utiliza Gimp para tratar las imágenes.

Una vez concluido el poster, elabora una revista de por lo menos dos páginas, en donde la portada sea el poster que elaboraste, la segunda hoja debe de contener imágenes, textos, figuras geométricas y colores relacionados con el tema que escogiste en tu poster. Por último, genera el archivo PDF con la incrustación de fuentes.

A continuación, se presenta un ejemplo del poster:



Imagen 6. Portada Gossip Girl



Imagen 7. Recreación de portada Gossip Girl



D.R. Colegio de Bachilleres. 2021-2022