



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
Facultad de Filosofía y Letras

Departamento: Edición

Materia: Informática Aplicada a la Producción Editorial

Profesora: Carola Kessler Kenig

Cuatrimestre: Segundo

Año: 2019

Código: 0917



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
CARRERA DE EDICIÓN
AÑO 2019 – 2º CUATRIMESTRE

INFORMÁTICA APLICADA A LA PRODUCCIÓN EDITORIAL

Código N° 0917

Profesora a cargo: **Carola Kessler Kenig**

▪ FUNDAMENTACIÓN

El avance tecnológico ha movido la edición a nuevos conceptos y formas de trabajo. El proceso de producción de obras editoriales tradicionales se basa hoy en día en tecnología digital y las obras editoriales digitales no reniegan aspectos de la edición tradicional, sino que los adaptan y amplían. Los procesos se agilizan, los posibles errores se minimizan, las tiradas se reducen, pero para ello se requieren conocimientos que exploten las herramientas que proveen las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (NTICs).

Es decir, además del propósito comunicacional, el contenido y la del mensaje, cobra especial importancia la selección y uso eficaz de las herramientas informáticas de producción adecuadas al medio o soporte que lo transportan. El producto final debe comunicar y ser funcional, además de acorde a los requerimientos de los diferentes mercados para lograr que el mensaje sea transmitido correctamente en un producto estéticamente armónico incorporando las tecnologías que requiera cada proyecto, dentro de límites económicos y funcionales satisfactorios.

▪ OBJETIVOS

- Que los alumnos dominen los aspectos técnicos y el funcionamiento de los programas de edición automatizada que se han convertido hoy en día en un estándar de la industria, no solo para materializar proyectos sino también para conocer las posibilidades que ofrecen.
- Que accedan con confianza al equipamiento electrónico que será de ahora en más su herramienta de trabajo.
- Que conozcan los fundamentos teóricos del diseño y edición digital.
- Que desarrollen una intensa práctica del software de edición donde apliquen los fundamentos teóricos del diseño digital.

- Iniciarlos en el proceso de autoaprendizaje que inexorablemente deberán realizar en años siguientes, para mantenerse actualizados en los aspectos tecnológicos de su vida profesional.

▪ CONTENIDOS

Unidad 1: Hardware y software para la edición automatizada (Reseña introductoria)

Las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. Antecedentes y evolución. Estructura clásica de una computadora: sus componentes y modos de funcionamiento. Dispositivos de captura y de impresión. Redes de trabajo. La Web y la Sociedad del Conocimiento. Entornos de trabajo para las distintas tareas.

Bibliografía obligatoria:

Selección de bibliografía y apuntes de cátedra sobre Tecnologías de la información.

Bibliografía complementaria:

AREITIO, G. y AREITIO, A. (2009). *Información, Informática e Internet: del ordenador personal a la 2.0*. España: Visión Libros.

CASANOVAS, I. *et al.* (2014). *Tecnologías de la información y las comunicaciones aplicadas a la administración y gestión editorial*. Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras (UBA).

BHASKAR, M. (2014). *La máquina de contenido. Hacia una teoría de la edición desde la imprenta hasta la red digital*. México: FCE

GÓMEZ, M. y KESSLER, C. (2019). *Gestión de la información en la empresa cultural. Tecnologías y recursos para la edición*. Buenos Aires: Editorial Biblos.

HALL, F. (2014). *El negocio de la edición digital*. México: FCE

Unidad 2: Composición digital

La percepción visual en el ambiente digital: leyes, atributos de los elementos gráficos.

Estructura geométrica del plano en la pantalla de edición digital: proporciones, estatismo y dinamismo. Divisiones del campo en pantalla. Formas básicas de descomposición. Situación de los elementos en el plano. Estructuras y retículas. Estructuras modulares. Diagramación con y sin retículas.

Elementos de una página del software de composición digital (InDesign): elementos básicos y ornamentales. Trazados de retículas en pantalla. Estructuras para texto, estructuras para diseños complejos.

Bibliografía obligatoria:

Selección de bibliografía y apuntes de cátedra sobre Composición.

Bibliografía complementaria:

AMBROSE, G. & HARRIS, P. (2008). *Retículas*. Barcelona: Parramon.

ARNHEIM, R. (2011) *Arte y percepción visual*: Ed. Alianza

BUEN UNNA, J. (2014). *Manual de Diseño Editorial*. Ediciones Trea

HASLAM, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.

MULLER-BROCKMAN J. (2012). *Sistemas de retículas*. Madrid: Ed. Gili.

SAMARA, T. (2008). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: E. Gili.

WEBER M. (2010) *Nuevas tendencias en maquetación y diseño editorial*. Barcelona: Ed. Gili.

Unidad 3: Tipografía digital

Anatomía del tipo digital, terminología, partes. Clasificación. Familias. Construcción de tipos digitales: construcción geométrica y corrección óptica. Espaciado, interlineado e interletraje. Formatos bitmaps y formatos vectoriales digitales. Archivos y compatibilidades. Composición de texto en InDesign: opciones de automatización y optimización para el trabajo con tipografía.

Bibliografía obligatoria:

Selección de bibliografía y apuntes de cátedra sobre Tipografía.

Bibliografía complementaria:

ELAM, K. (2010). *Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía*. Ed Gili

ELLISON, A. (2008). *Tipografía digital*. Ed. Paidotribo

GIMENEZ IMIRIDIZALDU, D. (2015). *Tipografía en pantalla: una guía para diseñadores, editores, tipógrafos y estudiantes*. Ed. Gili

HASLAM, A. (2003) *Tipografía: función, forma y diseño*. Ed. Gili

MARCH, M. (2003). *Tipografía creativa*. Barcelona: Ed. Gili.

Unidad 4: Imagen y color digital

Clasificación: original pluma, medios tonos y polícroma; gráficos vectoriales, terminología, operaciones básicas, nodos, polígonos, trayectos. Resolución. Escalamientos. Rotaciones. Distorsiones. Reflexiones.

El color en pantalla y en la impresora. Cromática. Psicología del color: dinamismo y retención. Salida sobre el papel: colores planos y modulaciones. Cuatricromía. El color en el monitor y en la impresora: RGB, CMYK, colores especiales. Especificación del color. Modificación del color en imágenes.

Técnicas de digitalización de imágenes. Manipulación y transformación de la imagen digitalizada mediante herramientas de software. Características del producto y aplicación en el diseño editorial automatizado. Almacenamiento de imágenes digitales. Calidad de imágenes para soporte papel y proyectos digitales.

Bibliografía obligatoria:

Selección de bibliografía y apuntes de cátedra sobre Imagen y color digital.

Bibliografía complementaria:

EISEMAN L. (2018). *Armonía cromática edición Pantone*. Naturart

FREEMAN M. (2014) *Edición de la imagen digital*. Blume

MANOVICH, L. (2006). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Buenos Aires: Paidós.

MORENO MORA J. *Psicología del color y la forma* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologías/>

MUNARRIZ ORTIZ J. (2010). *Imagen digital*. Tursen

Unidad 5: La producción de publicaciones digitales

Publicaciones digitales. Clasificación, formatos, soportes. Incorporación de elementos multimediales. Interfaces. Nuevos conceptos para la edición: navegación, interactividad, hipertexto e hipermedia. Nuevas formas de distribución y difusión. Flujos de trabajo en publicaciones digitales. Software para edición de productos digitales.

Bibliografía obligatoria:

Selección de bibliografía y apuntes de la cátedra sobre Publicaciones digitales.

Bibliografía complementaria:

GARCIA, CORDON y otros (2012). Libros electrónicos y contenidos digitales en la sociedad del conocimiento. Mercado, servicios y derechos. Madrid: Pirámide.

IBARRA J. (2015). Guía para escribir y publicar eBooks. Createspace.

LEBERT, M. (2009). Una corta historia del e-book. Universidad de Toronto. [online] <http://www.etudes-francaises.net/dossiers/ebookES.pdf>

MAGAL ROYO, T. (2006). Preproducción multimedia - Ed. Universidad Politécnica de Valencia.

SCOLARI, C. (2008). Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.

▪ METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

Se dictarán cuatro horas semanales de clase teórica y dos de clase práctica en el laboratorio de informática. El tratamiento de cada unidad constará de una exposición teórica por parte del docente del tema del día según el cronograma y actividades, que incluyen análisis de casos y diseño de soluciones, para fijar los conceptos compartidos. Durante el cuatrimestre, los cursantes deberán realizar una cantidad determinada de actividades que se desarrollarán en forma acorde y vinculante a los temas tratados en las clases. Se utilizarán programas en las versiones que el entorno del laboratorio de informática permita instalar.

▪ RÉGIMEN DE REGULARIDAD Y PROMOCIÓN

La cursada de la materia se evaluará mediante exámenes parciales y trabajos prácticos de integración que serán especificados oportunamente.

La regularidad y promoción directa será de acuerdo a lo establecido por el Reglamento Académico Res. CD 4428/2017.

- Promoción directa: serán promocionados directamente quienes asistan al 80% de las clases totales dictadas, aprueben con un mínimo de 4 (cuatro) cada una de las instancias de evaluación, sin utilizar la instancia de recuperación, y tengan una calificación promedio que llegue a un mínimo de 7 (siete).
- Examen final: aquellos que tengan un promedio menor a 7 (siete), e igual o mayor a 4 (cuatro), y cumplan con al menos un 75% de asistencia a prácticos, deberán rendir el examen final oral como regular en las fechas dispuestas oportunamente en el calendario académico.

Quienes no cumplan con el requisito de asistencia, obtengan un promedio menor a 4 (cuatro), o desapruében más de una instancia de evaluación, quedan libres y deberán recursar la materia o rendirla en calidad de alumno libre.

Se dispondrá de UN (1) RECUPERATORIO para aquellos/as estudiantes que:

- hayan estado ausentes en una o más instancias de examen parcial;
- hayan desaprobado una instancia de examen parcial.

▪ **HORARIOS**

Teórico: Lunes 9-13 hs.

Prácticos: Comisiones en horarios a confirmar por la Dirección de Informática.



Carola Kessler Kenig
Profesora a cargo de la materia