

Materia: Informática aplicada a la Producción Editorial.

Departamento:

Edición

Profesor:

Casanovas, Inés

2° Cuatrimestre - 2017

Programa correspondiente a la carrera de Edición de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad de Buenos Aires.

Programas



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
Facultad de Filosofía y Letras

Departamento: Edición

Materia: Informática Aplicada a la Producción Editorial

Profesora: Dra. Inés Casanovas

Cuatrimestre: Segundo

Aprobado por Resolución N° 2.1903/17

Año: 2017

Programa N°: 0917


MARTA DE PALMA
Directora de Despacho y Archivo General



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
CARRERA DE EDICIÓN
AÑO 2016 – 2^{DO}. CUATRIMESTRE

INFORMÁTICA APLICADA A LA PRODUCCIÓN EDITORIAL

DEPARTAMENTO: EDICIÓN

MATERIA: INFORMÁTICA APLICADA A LA PRODUCCIÓN EDITORIAL

PROFESORA: DRA. INÉS CASANOVAS

CUATRIMESTRE: SEGUNDO

AÑO: 2017

PROGRAMA N°: 0917

▪ 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 de producción informáticas adecuadas al medio o soporte que lo transportan. El producto final debe ser estético y 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 tecnologías innovadoras dentro de límites económicos y funcionales satisfactorios.

▪ OBJETIVOS

- Que los alumnos dominen los aspectos técnicos y el funcionamiento de los programas de edición electrónica que se han convertido hoy en día en la piedra angular de aquellos que desean insertarse en la industria editorial.
- 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

Los contenidos mínimos de la materia, de acuerdo con la resolución vigente de la carrera, son: hardware y software aplicado a la edición y producción editorial. Distintas plataformas básicas. Procesadores. Autoedición. Escáneres. Imágenes. Multimedia. Periféricos de preimpresión. A continuación se desarrollan y extienden en cada unidad temática. En cada caso la bibliografía consignada es la utilizada de base para la elaboración de los apuntes de la cátedra, que se ponen a disposición de los estudiantes en versión impresa y digital.

▪ UNIDADES TEMÁTICAS

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 un computador: sus componentes y modo de funcionamiento. Dispositivos de captura y de impresión. Redes de trabajo. La Web y la Sociedad del Conocimiento. Entornos “mobile”.

Bibliografía básica:

Apuntes de la cátedra disponibles en el Campus Virtual de la Facultad

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

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 un elemento gráfico. Condiciones psíquicas como selectoras y filtro de la comunicación digital.

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 modulares.

Elementos de una página del software de edición digital (InDesign): elementos básicos y ornamentales. Estructuras y retículas: tradicional y suiza. Su trazado en pantalla. Estructuras solo para texto. Estructuras para texto y gráficos. Doble página, página sencilla, segmentaciones.

Bibliografía básica:

Apuntes de la cátedra disponibles en el Campus Virtual de la Facultad

Bibliografía complementaria:

ALVAREZ JUAREZ D. *Preprensa Digital* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>

ALVAREZ JUAREZ D. *Retoque* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
AMBROSE, G. & HARRIS P. (2008). *Retículas*. Barcelona: Parramon.
HASLAM, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
MARCH M. (2003). *Tipografía creativa*. Barcelona: Ed. Gili.
MORENO MORA J. *Psicología del color y la forma* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
SWAM A. (2001). *Cómo diseñar retículas*. Madrid: 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. Formatos vectoriales digitales: gráficas Bezier, terminología, operaciones básicas, nodos, polígonos, trayectos. Acomodación de rejilla. Importación de textos e imágenes. Formatos compatibles. Composición de texto: análisis de ejemplos.

Bibliografía básica:

Apuntes de la cátedra disponibles en el Campus Virtual de la Facultad

Bibliografía complementaria:

ALVAREZ JUAREZ D. *Preprensa Digital* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
ALVAREZ JUAREZ D. *Retoque* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
AMBROSE, G. & HARRIS P. (2008). *Retículas*. Barcelona: Parramon.
HASLAM, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
MARCH M. (2003). *Tipografía creativa*. Barcelona: Ed. Gili.
MORENO MORA J. *Psicología del color y la forma* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
SWAM A. (2001). *Cómo diseñar retículas*. Madrid: Ed. Gili.

Unidad 4: Imagen digital

Clasificación: original pluma, medios tonos y policroma. Tramado: densidad y angulaciones. Resolución. Escalamientos. Rotaciones. Distorsiones. Reflexiones. Análisis de ejemplos. 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, HSB, CMYK. Paleta de colores. Hexacromía. Cyelab. Especificación del color. Modificación del color en imágenes. Rellenos, gradaciones, mosaicos. Líneas: grosor, estilo, trama, color, intensidad. Análisis de ejemplos. Técnicas de digitalización de imágenes. Manipulación y transformación de la imagen digitalizada mediante herramientas de software: Photoshop. Características del producto y aplicación en el diseño editorial automatizado. Análisis de ejemplos. Almacenamiento de imágenes digitales. Calidad de imágenes para soporte papel, libro electrónico e Internet.

Bibliografía básica:

Apuntes de la cátedra disponibles en el Campus Virtual de la Facultad

Bibliografía complementaria:

ALVAREZ JUAREZ D. *Preprensa Digital* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
ALVAREZ JUAREZ D. *Retoque* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
AMBROSE, G. & HARRIS P. (2008). *Retículas*. Barcelona: Parramon.
HASLAM, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
MARCH M. (2003). *Tipografía creativa*. Barcelona: Ed. Gili.
MORENO MORA J. *Psicología del color y la forma* [en línea] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/>
SWAM A. (2001). *Cómo diseñar retículas*. Madrid: Ed. Gili.

Unidad 5: El entorno de edición multimedial

El libro impreso editado electrónicamente y el libro virtual. Multimedia. Dispositivos adicionales de edición (cámaras digitales, dispositivos de audio, dispositivos de video). Software para edición integral de proyectos hipermediales. Nuevos conceptos de edición: navegación, interactividad, hipertexto e hipermedia. Nuevos soportes: e-books y dispositivos "mobile"

Bibliografía básica:

Apuntes de la cátedra disponibles en el Campus Virtual de la Facultad

Bibliografía complementaria:

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

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

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

Manjarrez de la Vega J. Técnicas de Multimedia y Audiovisuales [on line] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologías/>

MANJARREZ DE LA VEGA, J. Infografía [on line] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologías/>

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

RIQUELME RAMIREZ, I. Desarrollo de proyectos interactivos [on line] <http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologías/>

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

Nota: Para el manejo del software, el estudiante puede utilizar bibliografía complementaria de ayuda personal que él posea o que sea existente en el mercado, previa aceptación de la misma por parte del auxiliar docente de la comisión de trabajos prácticos respectivo.

▪ **METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA**

La evolución y el cambio constante son características identificatorias de las tecnologías de información, por lo que la única forma en que nuestros estudiantes y profesionales se pueden mantener actualizados es mediante el autoaprendizaje continuo. Para iniciarlos en esta modalidad el docente debe pasar del rol preponderante de la clase magistral al del docente facilitador y orientador de la clase tutorial. Para este escenario hemos definido un uso más discrecional del laboratorio de informática, utilizándose para impartir el manejo inicial de herramientas informáticas, pero dejando a la responsabilidad del alumno el adquirir nuevas habilidades e inclusive investigar mediante autoaprendizaje aspectos más avanzados.

Se dictarán cuatro horas semanales de clase teóricas y dos horas de clase práctica en el laboratorio de informática de la Facultad. El tratamiento de cada unidad constará de una exposición teórica por parte del docente del tema del día según el cronograma y actividades complementarias, que incluyen análisis de casos y diseño de soluciones, para fijar los conceptos impartidos en la exposición teórica. Durante el cuatrimestre, los cursantes deberán realizar una cantidad determinada de trabajos prácticos supervisados por los encargados de las clases en el laboratorio. Estos trabajos prácticos se desarrollarán en forma acorde y vinculante a los temas tratados en las clases teóricas.

Se utilizará el programa InDesign en las versiones que el entorno del laboratorio de informática permita instalar.

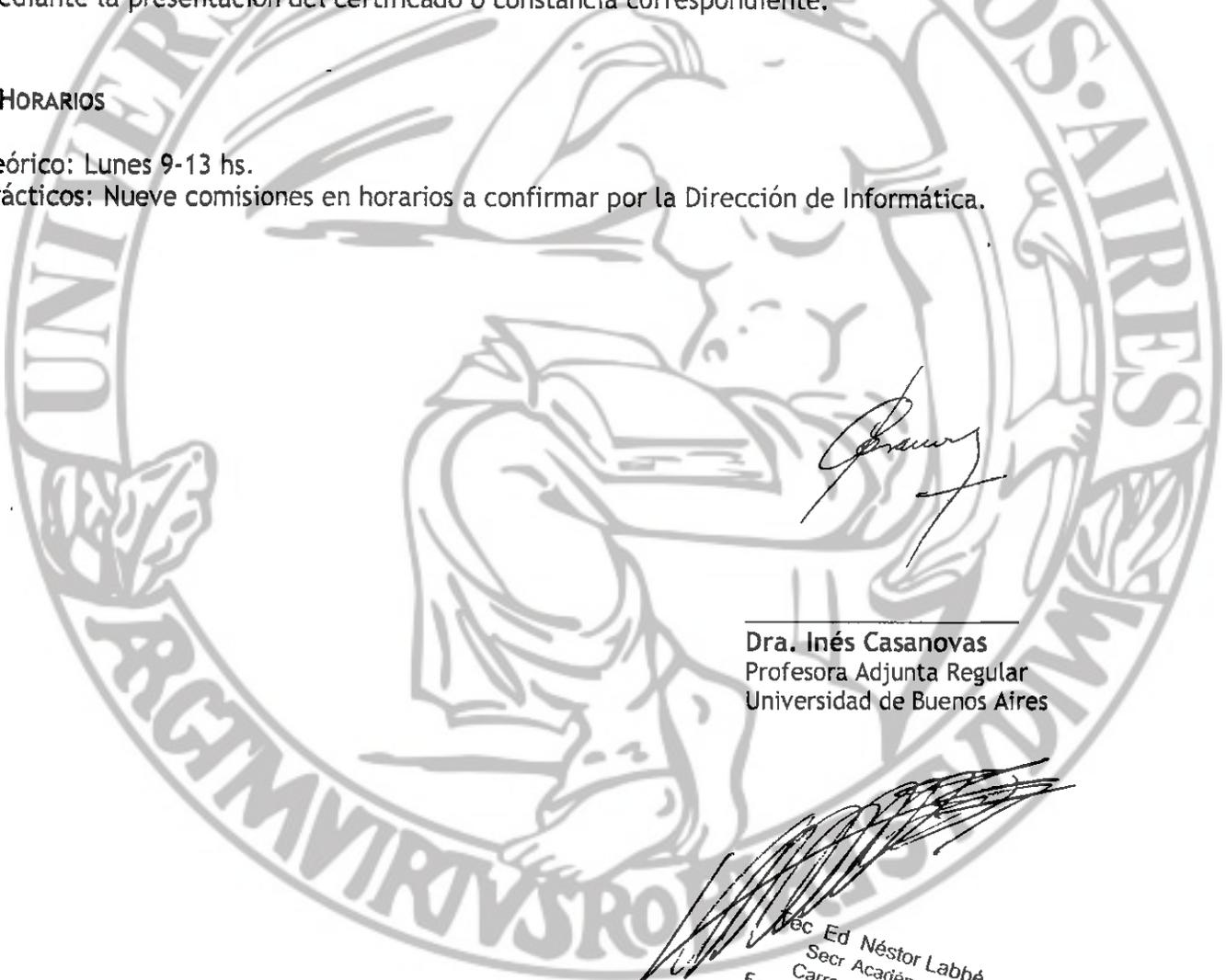
▪ RÉGIMEN DE REGULARIDAD Y PROMOCIÓN

La cursada de la materia se evaluará mediante dos exámenes parciales teóricos, un examen parcial práctico y un trabajo práctico integrador de avance parcial que será especificado oportunamente. La promoción será de acuerdo al régimen reglamentario vigente para la promoción directa. Serán promocionados directamente quienes: asistan al 80% de las clases totales dictadas, aprueben con un mínimo de 4 (cuatro) todas las instancias de evaluación indicadas, y tengan una calificación promedio que alcance un mínimo de 7 (siete). 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 alcancen a cumplir con este requisito de asistencia, y obtengan una calificación promedio menor a 4 (cuatro), perderán su condición de regularidad. En caso de no cumplir satisfactoriamente estas exigencias, podrá optar por dar la materia en condición de 'libre' de acuerdo con las condiciones establecidas en las reglamentaciones de la facultad. Se prevé una instancia recuperatoria de una de las evaluaciones parciales teóricas en caso de ausencia justificada mediante la presentación del certificado o constancia correspondiente.

▪ HORARIOS

Teórico: Lunes 9-13 hs.

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



[Signature]

Dra. Inés Casanovas
Profesora Adjunta Regular
Universidad de Buenos Aires

[Signature]

Déc. Ed Néstor Labbé
Secr Académico
Carrera de Edición
Fac. Filosofía y Letras (UBA)