



MODELO ACADÉMICO DEL COMPONENTE DE
FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

DISEÑO GRÁFICO

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

SEMESTRE

MÓDULO II
FUNDAMENTOS
DEL COLOR
Y TIPOGRAFÍA

4

ESTUDIANTE 2025 - 2026 B



DISEÑO GRÁFICO

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

4° SEMESTRE

MÓDULO II

FUNDAMENTOS DEL COLOR Y LA TIPOGRAFÍA

2025 - 2026 B

NOMBRE: _____

GRUPO: _____ NL _____

PLANTEL: _____ TURNO: _____

DOCENTE: _____

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Mtro. Fernando Yrys Hernández
Director General

Mtra. Ana Fanny Hernández Montero
Directora Académica

Lic. Celis del Carmen Ranero Lara
Subdirectora de Planeación Académica

Mtra. Natividad Vertiz Hernández
Jefa del Departamento de Capacitación para el trabajo.

Formación Laboral Básica: DISEÑO GRÁFICO

MÓDULO II FUNDAMENTOS DEL COLOR Y LA TIPOGRAFÍA.

SUBMÓDULO I TEORÍA DEL COLOR.

SUBMÓDULO II TIPOGRAFÍA Y PRODUCTOS EDITORIALES.

EDICIÓN. *Período 2025-2026B.*

En la realización del presente material participaron:

Coordinador: Mtra. María del Rocío Alonso Ulín, PLANTEL 05

Asesor: Mtra. Patricia Elizabeth López de Dios, PLANTEL 01

Participantes: LDG. Iván Rodríguez Dorantes, PLANTEL 10

Mtra.. Erika Berenice Santiago Plata, PLANTEL 01

Revisado por moderador a cargo del seguimiento académico:

LIC. MARGARITA GARCÍA VIDAL

Este material fue elaborado bajo la coordinación y supervisión del Departamento Capacitación para el Trabajo de la Dirección Académica del Colegio de Bachilleres de Tabasco y el contenido del mismo es gratuito, sin fines de lucro y con la responsabilidad de su buen uso para fines educativos.

www.cobatab.edu.mx



CONTENIDO

MENSAJE DEL DIRECTOR GENERAL	6
PRESENTACIÓN.....	7
PROGRAMA DE ESTUDIO DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA.....	8
FUNDAMENTACIÓN	9
ENFOQUE DE LA FORMACIÓN LABORAL.....	12
UBICACIÓN DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA.....	14
MAPA DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA DE DISEÑO GRÁFICO.....	15
COMPETENCIAS LABORALES BÁSICAS	16
SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN.....	19
SIMBOLOGÍA.....	22
TEMARIO	23
ENCUADRE DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA	24
1 CONCEPTO BÁSICOS DE COLOR	29
2 PROPIEDADES DEL COLOR	31
3 MEZCLA ADITIVA DE COLOR	37
4 MEZCLA SUSTRATIVA/ MODELO CMYK.....	39
6 COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS	54
7 PSICOLOGÍA DEL COLOR	60
7.1 SIGNIFICADO DE LOS COLORES Y EMOCIONES.....	61
8 ARMONIA DE COLOR	66
EVALUACIÓN DIAGNÓSTICA SUBMÓDULO II.....	74
TIPOGRAFÍA Y PRODUCTOS EDITORIALES	74
1 TIPOGRAFÍA, CONCEPTO E HISTORIA.....	75
2 FUENTES TIPOGRÁFICAS	83
2.1 TIPOGRAFÍA Y CLASIFICACIÓN TIPOGRÁFICA	85



3 TIPOGRAFÍA Y COLOR	93
3.1 LOGOTIPO	94
4 DISEÑO EDITORIAL	99
4.1 MAQUETACIÓN	100
5 LA PÁGINA Y SU COMPOSICIÓN	108
5.1 FORMATOS EDITORIALES.....	108
6 MAQUETACIÓN Y COMPAGINACIÓN	124
7 TRATAMIENTO DE LOS TEXTOS.....	132
8 TRATAMIENTO DE LAS IMAGENES.....	143
9 PROYECTOS Y SU PUBLICACIÓN.....	149
BIBLIOGRAFÍA	165
ANEXOS.....	166

MENSAJE DEL DIRECTOR GENERAL.



GUÍA DE ESTUDIANTES

Estimada comunidad estudiantil del Colegio de Bachilleres de Tabasco: quiero hacer énfasis en nuestra Institución, la cual tiene 5 décadas forjando el aprendizaje de cada uno de los jóvenes, hoy muchos de los que han pasado por nuestras aulas de clases son profesionistas exitosos.

Dentro del marco del 50 aniversario COBATAB, me permito como Director General enviarles un cordial saludo y dirigirme a ustedes a través de esta guía de estudio diseñada para acompañarlos como una herramienta en su formación académica y personal.

En esta etapa de su vida, el aprendizaje autónomo es clave para descubrir sus talentos, fortalecer sus habilidades y construir un futuro con propósito. Cada actividad, cada lectura y cada reto que encuentren en esta guía de estudio está pensado para impulsar su Desarrollo integral.

Les invito a asumir con responsabilidad su proceso de aprendizaje, a colaborar con sus compañeros, docentes y a mantener siempre una actitud de respeto y apertura. En el Colegio de Bachilleres de Tabasco promovemos la equidad y creemos firmemente en el potencial de cada uno de ustedes.

Esta guía de estudio busca ser clara y accesible, con objetivos definidos y contenidos relevantes para su contexto. Les animo a aprovecharla al máximo, a preguntar, reflexionar y aplicar lo aprendido en su vida diaria.

Confío en su capacidad para superar desafíos, alcanzar metas y contribuir positivamente a su comunidad. Cuentan con el apoyo de sus docentes y de todos los que integramos esta institución.

Con entusiasmo y compromiso, sigamos construyendo juntos una educación de calidad, que genera cambio.

Con aprecio y confianza,

Fernando Yrys Hernández
Director General
Colegio de Bachilleres de Tabasco



PRESENTACIÓN.

La Dirección General del Bachillerato (DGB) presenta las Competencias de las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular del Competente de Formación Laboral, para el Plan de estudios propio de esta Dirección General.

Estas tienen su sustento, teórica y conceptualmente, en el modelo educativo del Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS¹), y dan cumplimiento a las atribuciones conferidas a esta Dirección por el Reglamento Interior de la Secretaría de Educación Pública (SEP), en el cual se establece, en el Artículo 19 Fracciones I y II la importancia de “proponer las normas pedagógicas, contenidos, planes y programas de estudio, métodos, materiales didácticos e instrumentos para la evaluación del aprendizaje del bachillerato general, en sus diferentes modalidades y enfoques, y difundir los vigentes”; además de “impulsar las reformas curriculares de los estudios de bachillerato que resulten necesarias para responder a los requerimientos de la sociedad del conocimiento y del desarrollo sustentable”. (RISEP, 2020)

En este sentido, los planteamientos del MCCEMS buscan una formación integral en el estudiantado mediante el desarrollo de la capacidad creadora, productiva, libre y digna del ser humano, con amor al país, a su cultura e historia. Por ello, el Bachillerato General plantea las diversas Unidades de Aprendizaje Curricular (UAC) y Formaciones Laborales Básicas para que con sus estudiantes egresados y egresadas contribuya al logro de su objetivo específico, el cual radica en la “conformación de una ciudadanía reflexiva, con capacidad de formular y asumir responsabilidades de manera comunitaria, interactuar en contextos plurales y propositivos, trazarse metas y aprender de manera continua y colaborativa”.

En este contexto, se presenta la Formación Laboral Básica en Diseño Gráfico específica del Bachillerato General, con objetivos delimitados acorde a las características del subsistema y de la población a la cual se dirige. El documento se encuentra conformado por apartados mediante los cuales se describe la justificación y los elementos claves para su implementación en el aula.

¹ El cual puede ser consultado a través del siguiente enlace:

https://educacionmediasuperior.sep.gob.mx/work/models/sems/Resource/13634/1/images/Documento_Base_rediseño_MCCEMS_Seg__Ed__final.pdf

PROGRAMA DE ESTUDIO DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

Semestre	Tercero, Cuarto, Quinto y Sexto	
Créditos	56 totales/ 14 Por semestre	
Componente	De formación laboral	
Nivel de Formación Laboral	Básica	
Tiempo asignado	Mediación docente	Estudio independiente
	448 h. totales 112 h. por semestre	112 h. totales 28 h. por semestre
Sector productivo	Servicios Profesionales y Técnicos ²	



² Acorde al RENEC – Registro Nacional de Estándares de Competencia por Sector Productivo. Disponible en: <https://conocer.gob.mx/renece-registro-nacional-de-estandares-de-competencia-por-sector-productivo/>

FUNDAMENTACIÓN

La Dirección General del Bachillerato (DGB), acorde a la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y al Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS), y en su responsabilidad de enfrentar tanto los nuevos retos como los objetivos que de estos se desprenden, actualiza el presente Programa de estudios, el cual responde a una visión de educación integral, pertinente, de calidad y excelencia.

Dicho programa forma parte del Componente de Formación Laboral Básico del Bachillerato General, el cual busca ser un espacio vinculado con el sector productivo, permitiendo al estudiantado no solo cumplir con su trayecto educativo, sino construir su proyecto de vida, con mayores posibilidades de inserción en el mercado de trabajo.

Esto atendiendo al mandato constitucional que en materia educativa, con base en la Reforma Constitucional a los artículos 3°, 31° y 73° de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos y de la emisión de la Legislación Secundaria, publicadas el 30 de septiembre de 2019 en el Diario Oficial de la Federación, determinan la reorientación del Sistema Educativo Nacional para “garantizar el derecho a la educación con un enfoque de derechos humanos y de igualdad sustantiva, para incidir en la cultura educativa mediante la corresponsabilidad y el impulso de transformaciones sociales dentro de la escuela y en la comunidad”.

Bajo este contexto, es que el Componente de Formación Laboral Básico, adquiere mayor relevancia, pues tendrá como ejes rectores:

- Enfoque en competencias, que busca desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño laboral.
- Enfoque humanista, que valora y respeta la diversidad y la dignidad del estudiantado, su potencial creativo, su participación, su bienestar integral y su compromiso social.

Estos enfoques se orientan a promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que favorezca el aprendizaje permanente y el máximo logro de los aprendizajes.

Así pues, el Componente de Formación Laboral Básico, busca desarrollar en el estudiantado competencias laborales básicas, que le permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en contextos específicos del



desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida.³

Para lograr dicho propósito, lo que a continuación se presenta es una serie de competencias laborales básicas las cuales permitirán al personal docente el abordaje de aprendizajes con la amplitud y profundidad acorde a los diversos contextos.

Es decir, a partir de estas competencias, se diseñarán estrategias de enseñanza-aprendizaje que permita a las y los estudiantes ser capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos de democracia participativa y a comprometerse en las soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida.⁴

Para lo cual, es de primordial importancia visualizar que debe existir una articulación contextualizada del Componente Laboral Básico, con el Currículum Fundamental y el Ampliado, para garantizar así la transferencia de los conocimientos, experiencias, habilidades, capacidades, actitudes y valores.

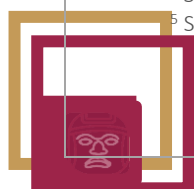
Es decir, esta articulación permitirá:

- La transversalidad del conocimiento adquirido en el Currículum Fundamental con las competencias laborales básicas requeridas en el mercado laboral.
- Fomentar el aprendizaje en contextos diversos, utilizando métodos y estrategias de aprendizaje.
- Centrar las necesidades del mercado laboral.
- Fomentar la interacción entre la vida educativa y la comunidad, a fin de propiciar la adquisición de conocimientos y competencias, de acuerdo con el desarrollo biopsicosociocultural del estudiantado.
- Aprovechar, mediante el Programa Aula, Escuela, Comunidad (PAEC), todas las oportunidades para poner en práctica lo que se ha aprendido; su aplicación no se limitará solo a los recursos sociocognitivos y a las áreas de conocimiento, sino que abarcará los aspectos funcionales (competencias laborales) y recursos socioemocionales.
- Mejorar la relación entre la escuela y los sectores productivos.⁵

³ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

⁴ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

⁵ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



JUSTIFICACIÓN DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA EN DISEÑO GRÁFICO.

La formación de Diseño Gráfico tiene como propósito que el estudiantado elabore actividades gráficas y comunicativas a través de herramientas digitales y tradicionales que proyecten ideas, generen y expresen soluciones de forma creativa e informada a factores sociales, culturales, estéticos, tecnológicos y ambientales, que la clientela necesite para implementarlo en su contexto de forma útil.

Diseño Gráfico es una formación que, de acuerdo con el MCCEMS, se vincula al Recurso Sociocognitivo de Lengua y Comunicación, por la necesidad y responsabilidad constante de transmitir mensajes a distintos contextos y en diferentes formatos gráficos. La formación también se vincula con el Área de Conocimiento de Ciencias Sociales, por su relación con Derecho, ya que existen elementos legales que son necesarios contemplar para la creación de productos.

Los contenidos de la formación contemplan cuatro módulos donde se plantean temas fundamentales para el diseño gráfico, introducción al diseño e imagen vectorial, fundamentos del color y tipografía, producción de la imagen y comunicación y por último proyectos de difusión, todo ello con la finalidad de que el estudiantado obtenga los recursos teóricos y prácticos que le proporcionen un acercamiento a los fundamentos de esta formación.

Esta formación dotará al estudiantado de conocimientos y habilidades necesarias para la ejecución del diseño de acuerdo a las especificaciones delineadas ante distintas demandas, cuidando de un presupuesto, mejorando los diseños existentes o desarrollando un diseño de producto gráfico, haciendo propuestas nuevas, innovadoras y creativas determinando la forma más efectiva de transmitir el mensaje deseado a través del uso de la comunicación visual por medio de aplicaciones, reproducciones de impresos, digitales, fotografía, ilustración y color.



ENFOQUE DE LA FORMACIÓN LABORAL

Bajo este contexto, es que el Componente de Formación Laboral Básico, adquiere mayor relevancia, pues tendrá como ejes rectores:

- Enfoque en competencias, que busca desarrollar las capacidades y habilidades necesarias para el desempeño laboral.
- Enfoque humanista, que valora y respeta la diversidad y la dignidad del estudiantado, su potencial creativo, su participación, su bienestar integral y su compromiso social.

Estos enfoques se orientan a promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad, que favorezca el aprendizaje permanente y el máximo logro de los aprendizajes.

Así pues, el Componente de Formación Laboral Básico, busca desarrollar en el estudiantado competencias laborales básicas, que le permitan aplicar en forma integrada los conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores con responsabilidad y autonomía para desenvolverse en contextos específicos del desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo a lo largo de la vida.⁶

Para lograr dicho propósito, lo que a continuación se presenta es una serie de competencias laborales básicas las cuales permitirán al personal docente el abordaje de aprendizajes con la amplitud y profundidad acorde a los diversos contextos.

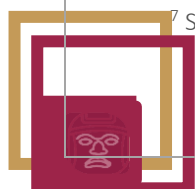
Es decir, a partir de estas competencias, se diseñarán estrategias de enseñanza- aprendizaje que permita a las y los estudiantes ser capaces de conducir su vida hacia su futuro con bienestar y satisfacción, con sentido de pertenencia social, conscientes de los problemas sociales, económicos y políticos que aquejan al país, pero también de su entorno inmediato, dispuestos a participar de manera responsable y decidida en los procesos de democracia participativa y a comprometerse en las soluciones de las problemáticas que los aquejan y que tengan la capacidad de aprender a aprender en el trayecto de su vida.⁷

Para lo cual, es de primordial importancia visualizar que debe existir una articulación contextualizada del Componente Laboral Básico, con el Currículo Fundamental y el Ampliado, para garantizar así la transferencia de los conocimientos, experiencias, habilidades, capacidades, actitudes y valores.

Es decir, esta articulación permitirá:

⁶ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

⁷ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



- La transversalidad del conocimiento adquirido en el Currículo Fundamental con las competencias laborales básicas requeridas en el mercado laboral.
- Fomentar el aprendizaje en contextos diversos, utilizando métodos y estrategias de aprendizaje.
- Centrar las necesidades del mercado laboral.
- Fomentar la interacción entre la vida educativa y la comunidad, a fin de propiciar la adquisición de conocimientos y competencias, de acuerdo con el desarrollo biopsicosociocultural del estudiantado.
- Aprovechar, mediante el Programa Aula, Escuela, Comunidad (PAEC), todas las oportunidades para poner en práctica lo que se ha aprendido; su aplicación no se limitará solo a los recursos sociocognitivos y a las áreas de conocimiento, sino que abarcará los aspectos funcionales (competencias laborales) y recursos socioemocionales.
- Mejorar la relación entre la escuela y los sectores productivos.⁸

⁸ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.

UBICACIÓN DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA.

Unidad de aprendizaje curricular	SEGUNDO SEMESTRE Unidad de aprendizaje curricular	TERCER SEMESTRE Unidad de aprendizaje curricular	CUARTO SEMESTRE Unidad de aprendizaje curricular	QUINTO SEMESTRE Unidad de aprendizaje curricular	SEXTO SEMESTRE Unidad de aprendizaje curricular
La materia y sus interacciones	Conservación de la energía y sus interacciones con la materia	Ecosistemas: interacciones, energía y dinámica	Reacciones químicas: conservación de la materia en la formación de nuevas sustancias	La energía en los procesos de la vida diaria	Organismos: estructuras y procesos. Herencia y evolución biológica
Ciencias Sociales I	Ciencias sociales II		Conciencia histórica I. Perspectivas del México antiguo. Los contextos globales	Conciencia histórica II. México durante el expansionismo capitalista	Conciencia histórica III. La realidad actual en perspectiva histórica
Cultura digital I	Cultura digital II		* Taller de cultura digital		* Temas selectos de matemáticas II
Pensamiento matemático I	Pensamiento matemático II	Pensamiento matemático III	* Temas selectos de matemáticas I		
Lengua y comunicación I	Lengua y comunicación II	Lengua y comunicación III	* Pensamiento literario		
Inglés I	Inglés II	Inglés III	Inglés IV	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
Humanidades I	Humanidades II	Humanidades III	* Espacio y sociedad	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Laboratorio de investigación	* Taller de ciencias I	* Taller de ciencias II	Ciencias sociales III	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Orientación Educativa: Escolar	* Orientación Educativa: Personal y ocupacional	* Orientación Educativa: Psicosocial	* Orientación Educativa: Vocacional y Profesional	** (UAC optativas)	** (UAC optativas)
* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales I - Currículum ampliado	* Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales II - Currículum ampliado	* Taller de Cultura y Recreación I * Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales III	* Taller de Cultura y Recreación II * Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales IV	* Taller de Cultura y Recreación III * Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales V	* Orientación Educativa: Proyecto de Vida y Profesional * Laboratorio de Ciencias Naturales y Experimentales VI
		✓ M I. Introducción al diseño e imagen vectorial ✓ Epidemiología	✓ M II. Fundamentos del color y tipografía ✓ Nutrición	✓ M III. Producción de la imagen y comunicación ✓ Técnicas clínicas I	✓ M IV. Proyectos de difusión ✓ Cuidado del paciente geriátrico
		- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado	- Currículum ampliado

MAPA DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA DE DISEÑO GRÁFICO.

Módulo I: Introducción al diseño e imagen vectorial.

Submódulo 1	Fundamentos básicos del diseño.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Programas vectoriales.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo II: Fundamentos del color y tipografía.

Submódulo 1	Teoría del color.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Tipografía y productos editoriales.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo III: Producción de la imagen y comunicación.

Submódulo 1	Comunicación gráfica.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Programas de edición de imágenes.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos

Módulo IV: Proyectos de difusión.

Submódulo 1	Productos de difusión masiva.
	48 horas de mediación docente 12 horas de estudio independiente 6 créditos
Submódulo 2	Diseño de productos sustentables.
	64 horas de mediación docente 16 horas de estudio independiente 8 créditos



COMPETENCIAS LABORALES BÁSICAS

Hacen referencia a la capacidad para aplicar conocimientos, destrezas, habilidades, actitudes y valores en el desarrollo personal, académico, social y profesional en situaciones de la vida común, de estudio o trabajo para que el estudiantado desarrolle la formación fundamental o laboral básica, que les permite desempeñar **funciones laborales de nivel dos** de competencia, aplicando soluciones a problemas simples en contextos conocidos y específicos.

Tienen validez oficial dentro del Sistema Educativo Nacional (SEN), lo cual se expresa con la emisión del documento que acredita su formación.

Estas competencias se caracterizan por:

- **Pertinencia:** Atiende a las necesidades del sector productivo y son valoradas.
- **Relevancia:** Favorece la empleabilidad y emprendimientos productivos, sin disparidades de género, étnicas o exclusión de grupos vulnerables.
- **Coherencia:** Acorde al tipo educativo de media superior.
- **Suficiencia:** Abarca un proceso completo e independiente a las demás funciones que desempeña quien egresa de la formación laboral básica, técnica o tecnológica en el sector productivo.
- **Autonomía:** Faculta para el análisis y toma de decisiones.
- **Responsabilidad:** Capacidad para asumir compromisos orientados al logro de objetivos y metas laborales.
- **Variedad:** Abarca la ejecución de actividades rutinarias – no rutinarias, predecibles – impredecibles – contextos diversos.
- **Complejidad:** Moviliza recursos cognitivos, procedimentales y actitudinales en diferentes niveles para la ejecución de actividades y funciones.

De igual forma es importante señalar, que, para el caso de la Formación Laboral Básica, como se señaló anteriormente, se logrará en el estudiantado el nivel de competencia dos, el cual se caracteriza por:

- Realización de actividades programadas.
- Aplicación de habilidades cognitivas y de comunicación para recibir, transmitir y recordar información.



- Utiliza técnicas, materiales, herramientas y equipamiento que no requieren un nivel de especialización para realizar actividades en contextos conocidos, además del uso de tecnologías de la información y

comunicación básicas, actuando con ética, con un enfoque de sostenibilidad y responsabilidad sobre su entorno.⁹

FLBDI1. Identifica tanto técnicas tradicionales como digitales para reconocer elementos básicos del diseño en proyectos impresos y bocetos, con el propósito de explorar habilidades creativas y fomentar la innovación.

FLBDI2. Utiliza herramientas tecnológicas para crear propuestas visuales simples e innovadoras dentro de su entorno.

FLBDI3. Reconoce algunas aplicaciones básicas del color de manera ética en la generación de mensajes visuales en su contexto.

FLBDI4. Participa en la elaboración de propuestas de diseño utilizando clasificaciones tipográficas para expresar ideas simples y generar proyectos editoriales básicos.

FLBDI5. Aplica principios de la sintaxis de la imagen para resolver problemas gráficos simples en la vida cotidiana aportando ideas básicas.

FLBDI6. Colabora en el desarrollo de propuestas de difusión utilizando herramientas tecnológicas y manuales, mostrando un entendimiento básico del entorno económico y social.

FLBDI7. Utiliza los requerimientos del Manual de estilo (brief) para abordar una problemática visual simple de un producto de manera adecuada.

FLBDI8. Aplica conocimientos de diseño para generar una propuesta básica y sustentable para su entorno con la guía docente.

⁹ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023b). El currículum laboral en la educación media superior. SEP.



PROCESO DE EVALUACIÓN BAJO EL ENFOQUE DE COMPETENCIAS

La evaluación por competencias es un proceso que permitirá mediante la obtención de evidencias conocer el dominio de conocimientos, habilidades y actitudes socioafectivas desarrolladas por el estudiantado.

Dicho proceso deberá ser formativo e integral, es decir, permitirá visualizar no solo el saber, saber hacer y saber ser, sino también el bagaje histórico y cultural lo cual permitirá al estudiantado la comprensión de la realidad social y laboral de los sectores y de la comunidad para a partir de ello lograr su intervención y aporte.

Para ello lo que a continuación se presentan son los principios que orientarán el proceso de evaluación:

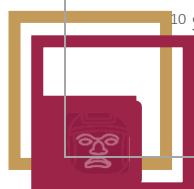
1. **Validez:** debe existir correlación entre los resultados de la evaluación y los resultados esperados en situaciones laborales reales.
2. **Confiabilidad:** producir resultados consistentes al evaluar en momentos diferentes y en diversos contextos.
3. **Accesibilidad:** facilitar el acceso a cualquier persona que pueda ser capaz de demostrar el desarrollo de la competencia.
4. **Comunicación:** dar a conocer previamente las condiciones en que se va a evaluar, y posteriormente, los resultados mediante la retroalimentación.
5. **Equidad:** evitar cualquier práctica discriminatoria, es decir, el estudiantado será evaluado bajo los mismos criterios e indicadores.
6. **Flexibilidad:** adaptarse a diferentes modalidades y opciones de formación, así como a las características y necesidades del estudiantado¹⁰

Así pues para poder llevar a cabo lo aquí planteado, se propone la utilización de una amplia gama de instrumentos que permitan visualizar tanto el proceso como el resultado final del aprendizaje del estudiantado, entre los que se encuentran: rúbricas, pruebas de ejecución, portafolios de evidencias, diario de campo o bitácora, organizadores gráficos, ensayos, resolución de ejercicios y problemas, exámenes o pruebas tipo saber, exposición, método de casos, proyectos y debates o discusiones dirigidas, entre otros.

De igual forma, es necesario que la evaluación contemple:

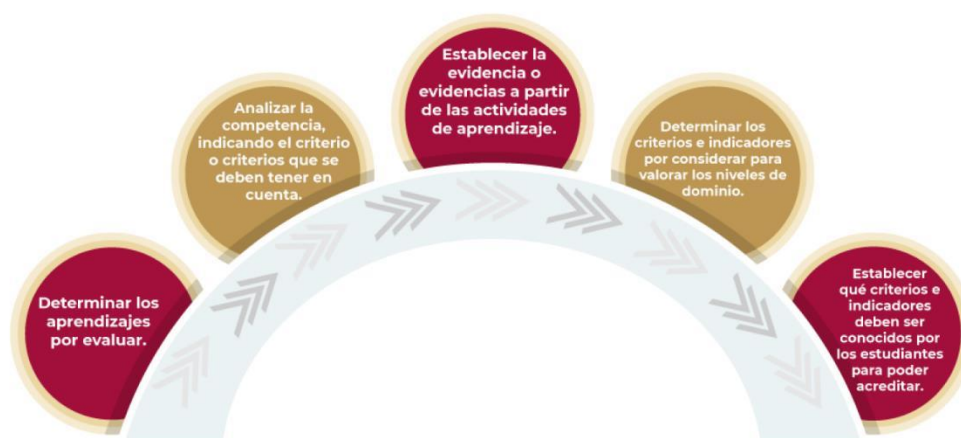
- Autoevaluación: cuando el estudiantado valora su desarrollo y la forma en que aprendió.
- Coevaluación: a través de la retroalimentación entre pares, fomentando la cooperación, la colaboración, la empatía y la crítica constructiva.

¹⁰ Subsecretaría de Educación Media Superior. (2023). El currículum laboral en la educación media superior. SEP



- Heteroevaluación: emitida por el personal docente en función de los conocimientos, habilidades, actitudes y valores ponderados en los instrumentos de evaluación.
- Finalmente, respecto a los pasos para evaluar las competencias laborales básicas, se presenta a continuación una propuesta elaborada por la Subsecretaría de Educación Media Superior (2023b), la cual ilustra la ruta a seguir y constituye una referencia para el personal docente.

Pasos para evaluar competencias laborales



Fuente: elaboración propia.

SUGERENCIAS DE EVIDENCIAS DE EVALUACIÓN

M1SM1. Realiza trabajos donde utilice diferentes técnicas de bocetaje, apreciando las necesidades temporales del público receptor de su contexto reconociendo los elementos del diseño y comunicación visual de manera informada.

M1SM2. Ilustra proyectos gráficos por medio de las herramientas del programa vectorial, mostrando ideas y conceptos que desarrollen la creatividad, considerando su entorno.

M2SM1. Ilustra propuestas funcionales con diversas opciones graficas de forma innovadora, generando soluciones a problemáticas de su contexto y analizando de las propiedades, psicología e impacto del color.

M2SM2. Genera proyectos editoriales funcionales en el cual la tipografía es el principal elemento del diseño, mostrando un comportamiento positivo con plena actitud de servicio en su contexto. A partir de esto, distingue las diferentes clasificaciones haciendo uso de los conceptos de legibilidad.

M3SM1. Produce mensajes publicitarios partiendo de los antecedentes de la publicidad y el uso de la semiótica de la imagen, demostrando un conocimiento del lenguaje visual para crear campañas publicitarias creativas, para uso social y de sectores privados, actuando de manera congruente y consciente en su contexto.

M3SM2. Produce proyectos visuales creativos utilizando las herramientas tecnológicas para realizar composiciones visuales, empleando el retoque, efectos, filtros, fotomontajes y mascarar.

M4SM1. Genera una campaña publicitaria haciendo uso de las distintas aplicaciones audiovisuales, teniendo en cuenta la importancia del tipo de mercado al cual va dirigido, mostrando creatividad y respeto, comunicándose de manera asertiva y empática y considerando las necesidades de su entorno.

M4SM2. Produce el diseño de un empaque por medio de soportes gráficos, creando aplicaciones tridimensionales de forma innovadora, tomando en cuenta las necesidades de la clientela y desarrollando un producto sustentable favoreciendo un pensamiento crítico ante las acciones humanas de impacto ambiental en su entorno.



ROL DEL ESTUDIANTADO

El rol del estudiantado en el proceso educativo no se limita simplemente a recibir información y repetirla, sino que debe ser un agente activo en la construcción de su propio conocimiento y de su identidad. En este sentido, no sólo se trata de aprender a leer y escribir; implica aprender a narrar y comprender su propia vida, tanto como autor o autora de su historia personal, como testigo de su contexto social y cultural. Este proceso es fundamental para que el estudiantado se convierta en un sujeto consciente y crítico de su realidad.

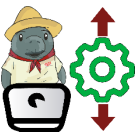
La Educación es un motor de transformación social, pero también puede perpetuar las desigualdades existentes al tratar a todos y todas por igual sin considerar la diversidad inherente al estudiantado. La Educación debe empoderarles, dándoles las condiciones necesarias para reconocer y cuestionar las desigualdades que les rodean.

Si las y los estudiantes son insertados en una Educación que no considera su clase, sexo, género, etnia, lengua, cultura, capacidad, condición migratoria, religión o cualquier otro aspecto de su identidad, es muy probable que se apropien de la idea de que “la escuela no es para ellos y ellas”, ya que se enfrentarían constantemente a comentarios o actitudes que les califican de incapaces, ignorantes, indolentes o inútiles terminando por creerlo y asumirlo como verdad. Esta autodesvalorización es una barrera significativa para su desarrollo ya que puede llevar a creer que el conocimiento y la sabiduría pertenecen únicamente a las y los “profesionales” y no reconocen el valor de su propio conocimiento y experiencia.

El rol de las y los estudiantes, entonces, debe ser el de un sujeto activo que desafía y transforma estas narrativas opresivas que fomentan las desigualdades. Debe aprender a valorar su propia voz y experiencia, y a reconocer su capacidad para conocer y transformar su realidad. La Educación debe ser un proceso liberador que les permita verse a sí mismos o mismas como agentes de transformación social, capaces de escribir su propia historia y de participar activamente en la construcción de una sociedad más justa y humana.



SIMBOLOGÍA

Ícono	Descripción	Ícono	Descripción
	Lectura: Indica que se realizará la lectura que contiene información de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.		Evaluación Diagnóstica: Presenta el momento para llevar a cabo la evaluación diagnóstica del submódulo.
	Material audio visual: Representa recursos adicionales al contenido de los conocimientos básicos del Programa de Estudio a través de un video mostrado por el docente, indicado por QR.		Instrumento de evaluación: Documento en el que tanto el estudiante como el docente observan los criterios con los que se evaluará el producto a realizar.
	Actividad: Es momento de realizar una actividad teórica – escrita que contribuye a evidenciar el propósito del aprendizaje esperado de los conocimientos básicos del Programa de Estudio.		Encuadre: Presenta cada aspecto y el porcentaje de calificación con el que se evaluará el submódulo.
	Práctica: Hagamos la práctica guiada, que contribuye a la aplicación de los saberes obtenidos con relación al conocimiento básico del Programa de Estudio, se acompaña con el instrumento de evaluación correspondiente.		Dosificación: Muestra las fechas en que los conocimientos básicos del Programa de Estudio se van a desarrollar.
	Docente explica: Se sugiere que esta sección el docente profundice los conocimientos para adecuarlos a su contexto.		PEC: Proyecto Escolar Comunitario
	Actividad SIGA: Indica el producto que se contempla para la plataforma SIGA.		Cuadernillo: Estudio Independiente



TEMARIO

SUBMÓDULO I Teoría del color

1. Conceptos básicos del color
 - 1.1. Color
 - 1.2. Propiedades de la luz
2. Propiedades del color
 - 2.1. Matiz
 - 2.2. Luminosidad
 - 2.3. Saturación
3. Mezcla aditiva de color
 - 3.1. Modelo de color RGB
4. Mezcla sustractiva / Modelo CMYK
5. Colores pigmentos/Modelo RYB
 - 5.1. Colores primarios, secundarios y terciarios
6. Colores cálidos y fríos
 - 6.1. Colores fríos
 - 6.2. Colores cálidos
7. Psicología del Color
 - 7.1 Significado de los colores y emociones.
 - 7.2 Significado, Código y uso cultural de los colores
8. Armonía de color
Situación didáctica
“Dale color a la sostenibilidad”

SUBMÓDULO II Tipografía y Productos Editoriales

1. Tipografía, concepto e historia
 - 1.1. Partes de la tipografía
2. Fuentes tipográficas
 - 2.1. Tipografía y Clasificación tipográfica
3. Tipografía y color
 - 3.1. Logotipo
4. Diseño editorial
 - 4.1. Maquetación
5. La página y su composición
 - 5.1. Formatos editoriales
6. Maquetación y compaginación
7. Tratamiento de los textos
8. Tratamiento de las imágenes
9. Proyectos y su publicación
Situación Didáctica
¡Mi e-book en KDP!





ENCUADRE DE LA FORMACIÓN LABORAL BÁSICA

Teoría del color.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

ACTIVIDAD	PORCENTAJE	PUNTAJE
PROYECTO ARTE OBJETO	30%	3.0p
COMPOSICIÓN: COLORES CÁLDIDOS/FRÍOS	25%	2.5p
COLORES SECUNDARIOS Y TERCARIOS (LÁMINAS O CUBO DE HICKETHIER)	30%	3.0p
ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO	15%	1.5p
TOTAL	100%	10 p

La evaluación sumativa del PRIMER PARCIAL corresponde a la evaluación final de esta asignatura.

Tipografía y productos editoriales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN.

ACTIVIDAD	PORCENTAJE	PUNTAJE
PRODUCTO EDITORIAL (SIGA)	30%	3.0p
LOGOTIPO, IMAGOTIPO O ISOTIPO (SIGA)	20%	2.0p
IDENTIFICACION DE LA ANATOMÍA DE LA TIPOGRAFÍA	10%	1.0p
MUESTRARIO DE CLASIFICACIONES TIPOGRÁFICAS	25%	2.5p
ACTIVIDADES DE REFORZAMIENTO	15%	1.5p
TOTAL	100%	10 p

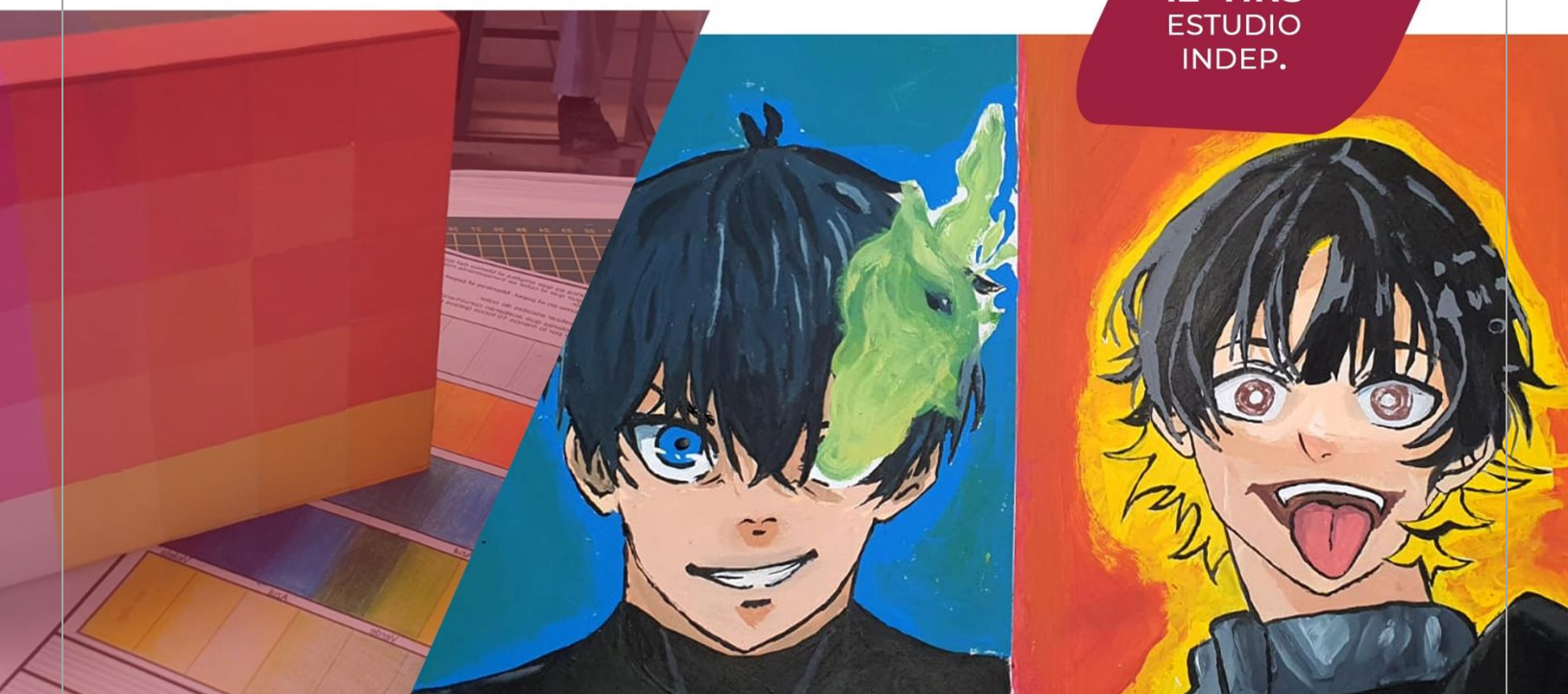
La evaluación sumativa del SEGUNDO PARCIAL corresponde a la evaluación final de esta asignatura.

1 SUBMÓDULO

TEORÍA DEL COLOR

48 HRS
MEDIACIÓN
DOCENTE

12 HRS
ESTUDIO
INDEP.



PROPÓSITO DEL SUBMÓDULO

Analiza los conceptos de la teoría del color siendo consciente y responsable con los significados y emociones que pueden evocar para proponer diseños gráficos de impacto visual de acuerdo con las necesidades de su contexto

APRENDIZAJE ESPERADO

Analiza de forma innovadora y creativa las propiedades, psicología e impacto del color para ilustrar propuestas funcionales con diversas opciones graficas de forma innovadora favoreciendo su creatividad generando soluciones a problemáticas de su contexto

COMPETENCIAS PROFESIONALES

CPBDI3

Reconoce las distintas aplicaciones del color de forma ética desarrollando habilidades creativas para la generación de mensajes visuales en su entorno

CPBDI4

Elabora propuesta de diseño haciendo uso de clasificación tipográfica de manera creativa para expresar ideas y conceptos, y así generar proyectos editoriales acorde a su entorno.

DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Componente de formación laboral: Diseño Gráfico

Módulo II: Fundamentos del Color y la Tipografía

Submódulo I: Teoría del Color

Semestre: 4to Turno: Matutino/Vespertino Periodo : 2025 – 2026B



Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO I. TEORÍA DEL COLOR 48 hrs. - 7 semanas	Apertura	350 min	Bienvenida Presentación de la capacitación SUBMÓDULO I: Teoría del Color Presentación y encuadre del submódulo Evaluación diagnóstica 1. Conceptos básicos del color: 1.1 Color 1.2 Propiedades de la luz	1	03 – 06 de Febrero de 2026	Inicio del semestre 03 de febrero
	Desarrollo	350 min	2. Propiedades del color: 2.1 Matiz 2.2 Luminosidad 2.3 Saturación	2	09-13 de Febrero del 2026	
		350 min	3. Mezcla aditiva: 3.1 Modelo de Color RGB 4. Mezcla Sustractiva/ Modelo CMYK	3	16 - 20 de Febrero del 2026	
		350 min	5. Colores pigmento/Modelo RYB 5.1 Colores primarios, secundarios y terciarios	4	23-27 de Febrero del 2026	Suspensión oficial de labores: 27 de febrero
		350 min	6. Colores cálidos y fríos: 6.1 Colores fríos 6.2 Colores Cálidos 7. Psicología del color 7.1 Significado de los colores y emociones 7.2 Significado, código y uso cultural de los colores	5	02 -06 de Marzo del 2026	
		350 min	8. Armonía de color	6	09 – 13 de Marzo del 2026	
	Cierre	350 min	Situación didáctica M1: Dale color a la Sostenibilidad	7	16- 20 de Marzo del 2026	



Evaluación Diagnóstica: Submódulo I Teoría del Color

NOMBRE _____ GRUPO: _____

Objetivo: Evaluar el conocimiento previo de los estudiantes sobre los principios fundamentales de la teoría del color, utilizando preguntas de opción múltiple.

Instrucciones:

Lee cuidadosamente cada pregunta.

Selecciona la respuesta correcta entre las opciones proporcionadas.

Si no estás seguro de una respuesta, marca la que consideres más adecuada según tu conocimiento actual.

1. ¿Qué es el "círculo cromático"?
 - a) Una representación gráfica de los colores en forma de un círculo, que muestra cómo se relacionan entre sí.
 - b) Una técnica de mezcla de colores para obtener el blanco.
 - c) Un proceso de percepción visual que describe cómo el ojo humano percibe el color.
2. ¿Cuáles son los colores primarios en el sistema de color sustractivo?
 - a) Rojo, azul y verde.
 - b) Rojo, azul y amarillo.
 - c) Verde, amarillo y púrpura.
3. ¿Cuál de los siguientes colores se obtiene al mezclar dos colores primarios?
 - a) Un color terciario.
 - b) Un color secundario.
 - c) Un color neutro.
4. ¿Qué tipo de colores se encuentran uno al lado del otro en el círculo cromático?
 - a) Colores complementarios.
 - b) Colores análogos.
 - c) Colores opuestos.
5. Los colores "cálidos" incluyen:
 - a) Colores como el verde, el azul y el violeta.
 - b) Colores como el rojo, el naranja y el amarillo.
 - c) Colores como el rosa, el azul y el gris.
7. ¿Qué propiedad del color describe su intensidad o pureza?

- a) Matiz (hue).
 - b) Saturación.
 - c) Luminosidad.
8. ¿Cuál es la diferencia principal entre un color "luz" y un color "pigmento"?
- a) Los colores de luz se mezclan mediante la absorción, y los colores de pigmento mediante la reflexión.
 - b) Los colores de luz se mezclan mediante la adición, y los colores de pigmento mediante la sustracción.
 - c) Los colores de luz son más saturados que los colores de pigmento.
9. En el diseño gráfico, si se desea crear una paleta armoniosa utilizando un solo color y diferentes tonos de su intensidad, ¿qué esquema de color se está utilizando?
- a) Esquema monocromático.
 - b) Esquema complementario.
 - c) Esquema triádico.
10. Cuando un color tiene una alta saturación, ¿cómo se percibe generalmente?
- a) Más apagado y tenue.
 - b) Más vibrante y energético.
 - c) Menos luminoso.

Instrucciones Finales:

- Una vez que hayas respondido todas las preguntas, revisa tus respuestas antes de entregarlas.
- Si tienes dudas sobre alguna pregunta, no dudes en plantearlas en clase para profundizar en el tema.

¡Gracias por participar en esta evaluación diagnóstica!



1 | CONCEPTO BÁSICOS DE COLOR

"El color no existe y no es una característica de un objeto, sino una apreciación subjetiva"

En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

LAS PROPIEDADES DEL COLOR

https://www.youtube.com/watch?v=5E3kl_7_ct0

1.1 | COLOR

El color como tal no existe es una percepción, es la interpretación que el cerebro hace de las señales nerviosas que le envían los ojos. En los ojos tenemos unas células receptoras que son los conos y bastones. Estas células se estimulan al recibir la luz, es un conjunto entre la luz, sustancias colorativas y el ojo humano. El cerebro "sabe" colorear y, por eso, vemos el mundo de colores.

1.2 | PROPIEDADES DE LA LUZ

Gracias a la luz podemos percibir los colores, en la oscuridad no podemos ver nada. La luz blanca está compuesta de todos los colores del arcoíris formado por distintas longitudes de ondas, estas longitudes de onda nos dan el espectro cromático; el espectro lo descubrió Newton en los años 1655, cuando encerrado hizo pasar un rayo de luz solar a través de un orificio de una habitación oscura para que, con la inclinación adecuada, atravesara un prisma de vidrio y de esta manera, a la salida del rayo, obtuvo el espectro visible de la luz solar. El espectro visible es aquel en el que la longitud de la onda está comprendida entre los 380 y los 770 nanómetros, ya que el ojo humano sólo es capaz de percibir esas longitudes de onda. A ambos lados del espectro se encuentra además rayos invisibles: en el lado rojo están los rayos infrarrojos y en el lado azul los rayos ultravioletas.

Podemos definir el color como una sensación provocada por diferentes longitudes onda e intensidades luminosas al incidir sobre los conos de la retina.

La luz es la parte de la radiación electromagnética que puede ser percibida por el ojo humano. En física, el término luz se considera como parte del campo de las radiaciones conocido como espectro electromagnético, mientras que la expresión luz visible señala específicamente la radiación en el espectro visible.

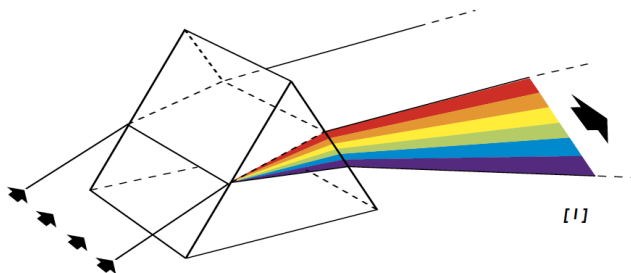


Ilustración 1 Libro Manual sobre el color y la mezcla de colores, pág.3

La mayor parte de los colores no proceden directamente de una fuente de luz. Se originan a partir de la cooperación entre la luz, el ojo humano y sustancias colorativas. Los árboles, las flores y las frutas, los animales y los humanos, las piedras e incluso la tierra nos muestran un sin fin de colores sin emitir luz propia, muestran colores mediante sustancias colorativas.



Ilustración 2 Absorción y reflexión de la luz.
<https://histoptica.wordpress.com>

Estas sustancias tienen la propiedad que absorben determinadas partes del espectro y reflejan otra parte. Si vemos un objeto rojo con luz blanca este contiene una sustancia colorativa que absorbe todas las partes amarillas, naranja, violeta, azul y verde de la luz. Sólo la parte roja se refleja en nuestro ojo.



2 | PROPIEDADES DEL COLOR



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

LAS PROPIEDADES DEL COLOR

LAS PROPIEDADES DEL COLOR

Tono →

Luminosidad →

Saturación →

Tono, luminosidad y saturación.

https://www.youtube.com/watch?v=rR8H_JnnOOc&t=3s

Las propiedades del color son, **tono, valor y saturación**. Son básicamente, elementos diferentes que hacen único un determinado color, le hacen variar su aspecto y definen su apariencia final. Ellas están basadas en uno de los modelos de color más aceptados actualmente, realizado por Albert Munsell en 1905.

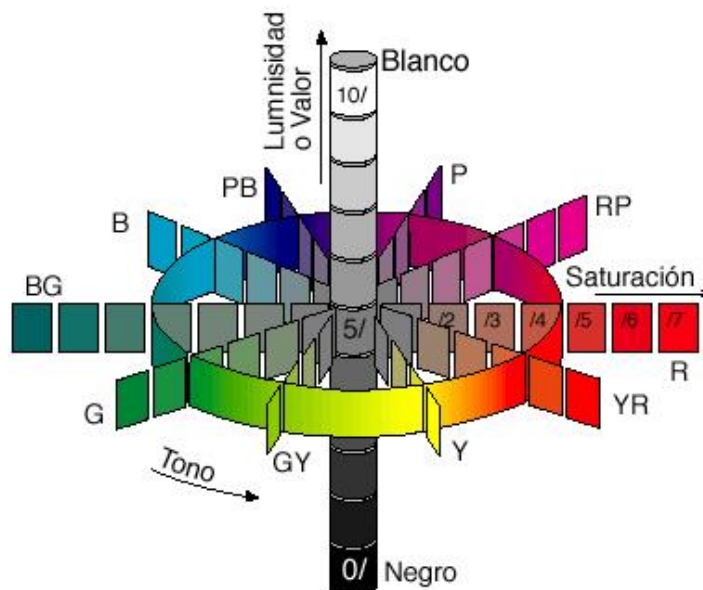


Ilustración 3 Árbol de Munsell "modelo cromático tridimensional",
<https://www.etiquetasenrollo.mx/wp-content/uploads/2016/10/arbol-munsell.jpg>

2.1 | MATIZ (HUE, TONO, TINTE)

Denominado también tono, tinte y color, es la propiedad del color que se refiere al estado puro del color, el color puro al cual más se acerca. Es la cualidad por la cual diferenciamos y damos su nombre al color. Es el estado puro, sin el blanco o el negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas. Es la sumatoria de longitudes de onda que puede reflejar una superficie (MORENO Mora, Víctor Manuel, Documento Psicología del color y la forma. Universidad de Londres, 2005, Querétaro – MEXICO.).

TONO



El matiz nos permite distinguir el rojo del azul, y se refiere al recorrido que hace un tono hacia uno u otro lado del círculo cromático, por lo que el verde amarillento y el verde azulado serán matices diferentes del verde.

Los tres colores primarios representan los tres matices primarios, y mezclando éstos podemos obtener los demás matices o colores. Dos colores son complementarios cuando están uno frente a otro en el círculo de matices (círculo cromático).

2.2 | LUMINOSIDAD (BRILLO O VALOR)

Es un término que se usa para describir cuán claro u oscuro parece un color y se refiere a la cantidad de luz percibida. Independientemente de los valores propios de los colores, pues éstos se pueden alterar mediante la adición de blanco que lleva el color a claves o valores de luminosidad más altos, o de negro que los disminuye.

Los colores que tienen un valor alto (claros), reflejan más luz y los de valor bajo (oscuros) absorben más luz. Dentro del círculo cromático, el amarillo es el color de mayor luminosidad (más cercano al blanco) y el violeta el de menor (más cercano al negro).

VALOR





Es una propiedad importante, ya que va a crear sensaciones espaciales por medio del color. Así, porciones de un mismo color con fuertes diferencias de valor, definen porciones diferentes en el espacio, mientras que un cambio gradual en el valor de un color (gradación) va a dar sensación de contorno, de continuidad de un objeto en el espacio.

Un azul, por ejemplo, mezclado con blanco, da como resultado un azul más claro, es decir, de un valor más alto. A medida que a un color se le agrega más negro, se intensifica dicha oscuridad y se obtiene un color de un valor más bajo.

Dos colores diferentes (como el rojo y el azul) pueden llegar a tener el mismo valor, si consideramos el concepto como el mismo grado de claridad u oscuridad con relación a la misma cantidad de blanco o negro que contengan, según cada caso.

La descripción clásica de los valores corresponde a claro (cuando contiene grandes cantidades de blanco), medio (cuando contiene cantidades de gris) y oscuro (cuando contiene grandes cantidades de negro). Una escala de valores tonales tiene como extremos el blanco y el negro.

2.3 | SATURACIÓN

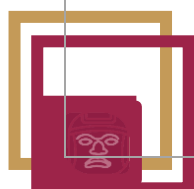
Este concepto representa la viveza o palidez de un color, su intensidad, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Los colores puros del espectro están completamente saturados. Un color intenso es muy vivo, cuando más se satura el color, mayor es la impresión de que el objeto se está moviendo.

Esta propiedad diferencia un color intenso de uno pálido. Se puede concebir la saturación como si fuera la brillantez de un color. También ésta puede ser definida por la cantidad de gris que contiene un color: mientras más gris o más neutro es, menos brillante o menos saturado es, y por lo tanto, menos vivo. Cualquier cambio hecho a un color puro, automáticamente baja su saturación. Cada uno de los colores primarios tiene su mayor valor de intensidad antes de ser mezclados con otros.

SATURACIÓN



Por ejemplo, decimos “un rojo muy saturado” cuando nos referimos a un rojo puro y rico. Pero cuando nos referimos a los tonos de un color que tiene algún valor de gris, o de algún otro color, los llamamos menos saturados. La saturación del color se dice que es más baja cuando se le añade su opuesto o complementario

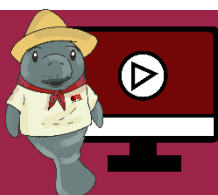


en el círculo cromático, ya que se produce su neutralización. Basándonos en estos conceptos podemos definir un color neutro como aquel en el cual no se percibe con claridad su saturación. La intensidad de un color está determinada comúnmente por su carácter de "prendido" o apagado". La saturación o intensidad puede controlarse entonces de cuatro maneras: tres de ellas consisten en la adición de un neutro, blanco, negro o gris; y la cuarta manera consiste en agregar el pigmento complementario. Por lo tanto, para reducir la saturación, se agregan o quitan otros colores, el blanco, el negro o la luz. Un color se encuentra en su estado más intenso y saturado por completo cuando es puro y no se le han añadido negro, blanco u otro color. Un color azul perderá su saturación a medida que se le añada blanco y se convierta en celeste.



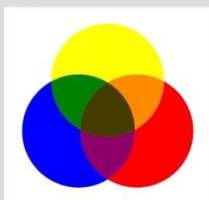
¿QUIÉN ERA?

Albert H. Munsell, un profesor y pintor americano, quería crear una "forma racional de describir el color" basada en el principio de "equidistancia percibida"

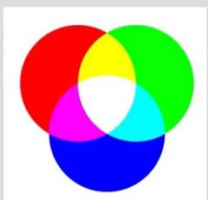


En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de
MODELOS DE COLOR

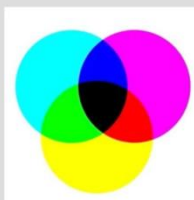
LOS 3 MODELOS O ESPACIOS DE COLOR



RYB



RGB



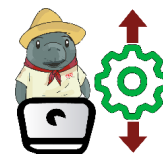
CMYK



<https://www.youtube.com/watch?v=bYSa6StQFXY&t=81s>

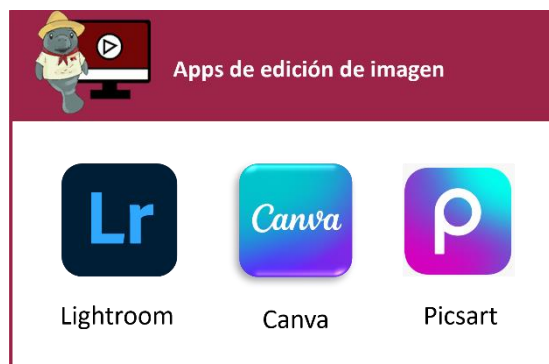
ACTIVIDAD 1: JUGANDO CON LAS IMÁGENES

OBJETIVO: Identificar y manipular las propiedades del color de una imagen digital.



INDICACIONES:

1. Observa detalladamente como tu profesor cambia, de manera digital, las propiedades del color de una imagen empleando un programa de computadora para tal fin.
2. Por tu parte, con alguna de las apps que tienes instalada para edición de imágenes, sino cuentas con ella descárgala o verifica las funciones de fábrica en tu álbum de fotos.
3. Elige una imagen de tu álbum, donde puedas modificar los valores de luminosidad/brillo, saturación y tono/tinte.
4. Comparte con tus compañeros tus resultados y platiquen acerca de los cambios que percibiste.



Evaluación: Portafolio de evidencias

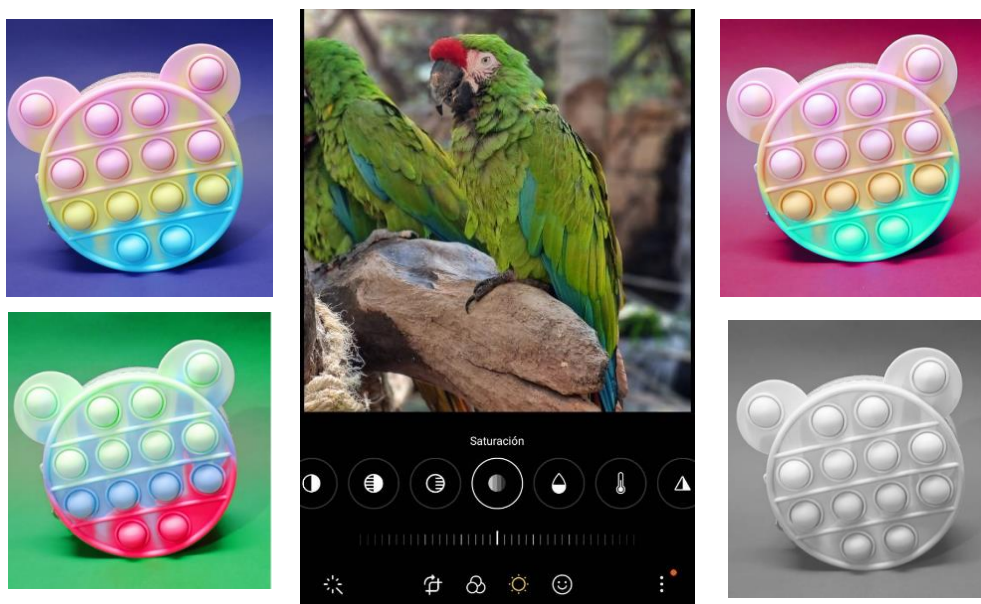


Ilustración 4 Práctica Propiedades del Color/ COBATAB



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO					
DATOS GENERALES					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	Jugando con las imágenes		Fecha:		
Nombre del docente:			Firma del docente:		
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Aplicación	Emplea eficazmente una app o software de edición			3.0	
Aprendizaje Esperado	Identifica las propiedades del color tono, saturación y luminosidad			4.0	
Reflexión	Describe cambios realizados			1.0	
Puntualidad	Entrega el trabajo en el tiempo establecido.			2.0	
Total					

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



3 | MEZCLA ADITIVA DE COLOR

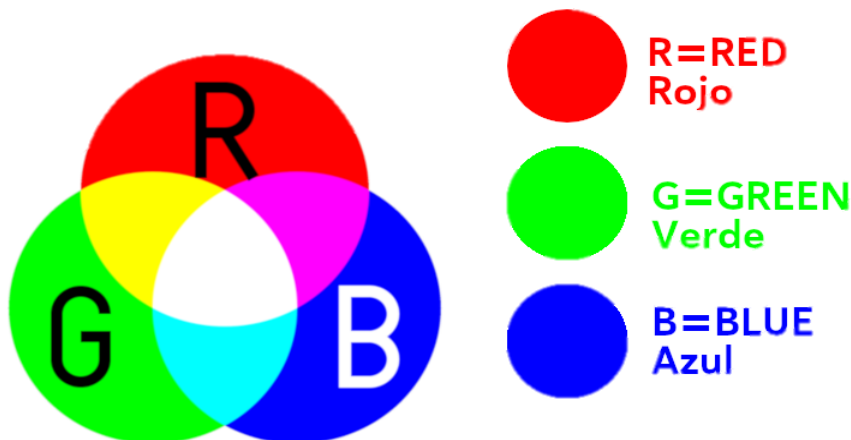


Ilustración 5 Mezcla Aditiva de Colores

La mezcla aditiva es un sistema de formación del color en el que los colores se consiguen sumando luces con distintas longitudes de onda. Es decir, en el que la suma de luces forma el color. Los tres colores primarios de la mezcla aditiva son rojo, verde y azul. El resultado de la combinación total es la luz blanca.

3.1 | MODELO DE COLOR RGB

El modelo RGB o RVA se utiliza en monitores, pantallas LCD, tabletas, celulares y otros medios digitales, aunque este espacio de color puede variar en:

sRGB: Creado conjuntamente por HP y Microsoft. Fue aprobado por el W3C, Exif, Intel, Pantone, Corel, por el Software libre y muchos otros. Es utilizado en formatos gráficos propietarios y libres como el PNG.

Adobe RGB: Desarrollado por Adobe Systems y usado en computadoras y cámaras digitales para mejorar la impresión CMYK, especialmente en los tonos verde-cian.

RGB de amplia gama: Adobe Systems desarrolló este espacio en 1998 para aumentar la gama de colores.

Cada píxel de una pantalla tiene 3 subpíxeles correspondientes a cada color primario

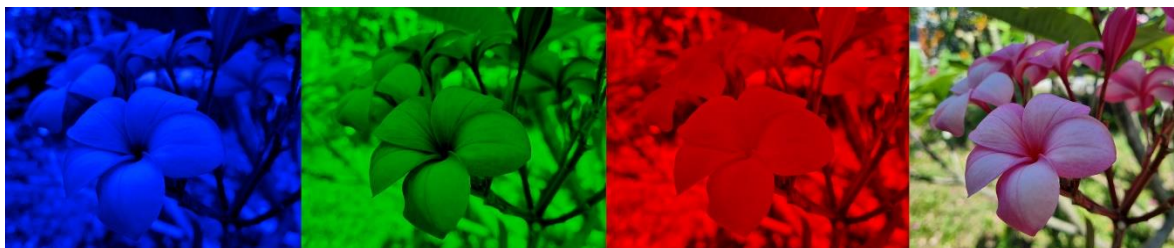


Ilustración 6 Mezcla Aditiva/ COBATAB



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

LA MEZCLA ADITIVA



<https://www.youtube.com/watch?v=yq1DxGR6iIM>



4 | MEZCLA SUSTRACTIVA/ MODELO CMYK

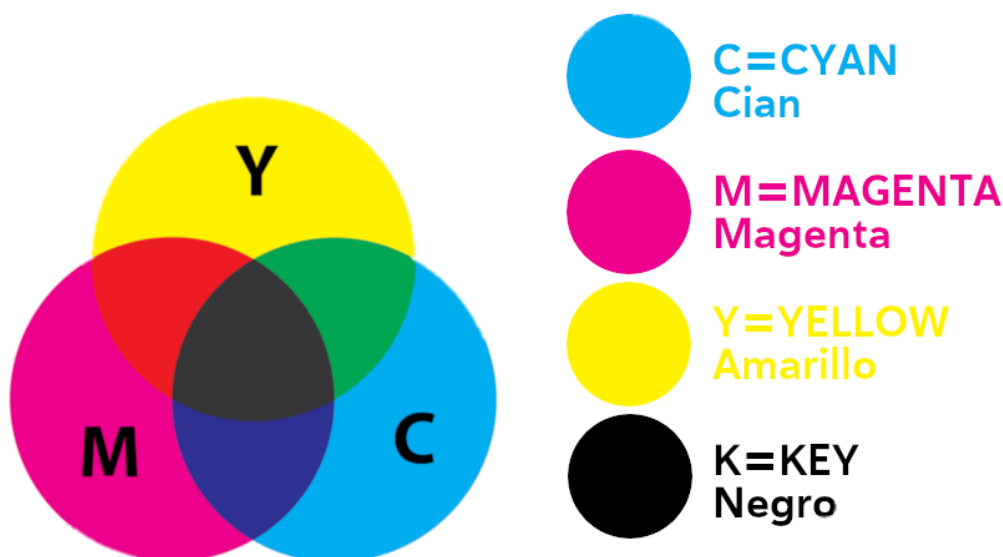


Ilustración 7 mezcla sustractiva: se llama sustractiva porque al ir añadiendo colores pigmento, sustrae el color.

¿QUÉ ES ESTO QUE LLAMAN MEZCLA SUSTRACTIVA CUANDO HABLAMOS DE LUZ, COLOR Y PIGMENTO?

Aunque a primera vista nos parece que los colores se sacan por combinación de pigmentos, a continuación, encontraras información que te ayudara con esta controversia en relación con el color: la síntesis aditiva y sustractiva.

Makertan (2014) nos dice: la síntesis sustractiva hace referencia a la obtención de colores por mezclas de pigmentos. De hecho, se llama sustractiva porque al ir añadiendo colores pigmento, sustrae el color.

Los colores sustractivos primarios (cian, magenta y amarillo) son los que se crean mediante la absorción de ciertas longitudes de ondas. Cuando la luz blanca toca un material o una superficie, los pigmentos de colores de esa superficie absorben todas las ondas de la luz excepto las de sus colores, que son reflejados y percibidos por el órgano de la visión.

Por ejemplo, un papel rojo absorbería todas las longitudes de ondas excepto las del color rojo, que sería enviada de nuevo a la atmósfera y percibida por el ojo humano). La síntesis sustractiva, al ser de colores reflejados, necesita luz blanca para su creación. Si seguimos con el ejemplo, el papel rojo es rojo porque incide la luz sobre él, pero si apagamos la luz, desaparece el color y vemos negro (ausencia de color). El blanco es el resultado de la reflexión de toda la luz. El papel blanco es blanco porque refleja toda la luz.

Con base en esto, hay cinco premisas básicas:

- 1) Los colores primarios sustractivos son: Cyan, Magenta y Amarillo (CMY)
- 2) La suma de dos primarios a partes iguales origina un color secundario:

Magenta + Cian = Azul, Amarillo + Cian = Verde, Magenta + Amarillo = Rojo

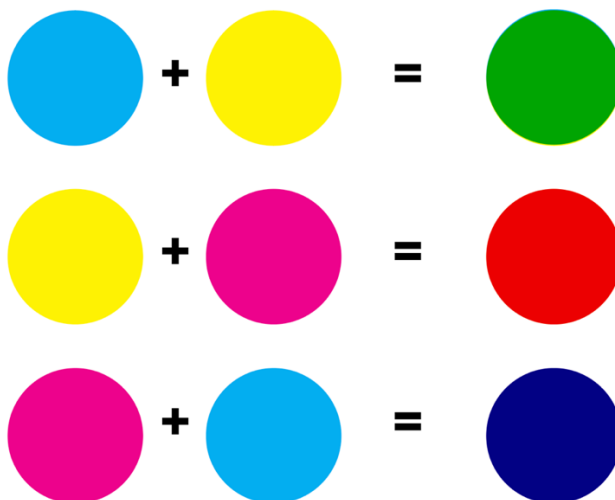


Ilustración 8 Mezcla de dos Colores Primarios

- 3) La suma de los tres primarios sustractivos origina el negro. El negro (suma de los tres colores) es la ausencia de color.

Cyan + Magenta + Amarillo = Negro

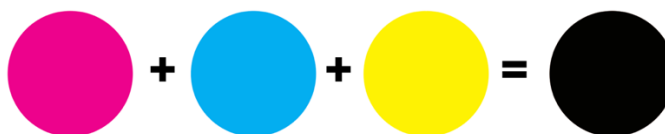


Ilustración 9 Mezcla de los tres Colores Primarios

- 4) La ausencia de los tres primarios sustractivos origina el blanco.
El blanco (luz) contiene todos los colores aditivos, no sustractivos.
- 5) El color complementario o inverso de cada primario puede definirse como el opuesto a ese color, como el color que le falta para ser negro.

Cian: su complementario es el Rojo.

Magenta: su complementario es el Verde.

Amarillo: su complementario es el Azul.

ACTIVIDAD 2: IMAGEN EN CUATRICROMÍA

OBJETIVO: Identifica la roseta CMYK en productos impresos.

INDICACIONES:

- 1.- En binas, recolecta al menos 3 empaques/envases impresos (bolsas, cajas, envolturas) o publicaciones a color (periódicos, revistas, carteles, etc.) que encuentres en tu entorno cotidiano.
- 2.- Con la cámara de tu dispositivo móvil, toma una fotografía de cada envase o publicación utilizando el zoom máximo de la cámara hasta que puedas observar en la pantalla la separación de los 4 colores CMYK.
- 3.- En plenaria, con tu grupo y profesor, comenta lo observado y guarda las fotografías en tu dispositivo como parte de tus evidencias de trabajo.

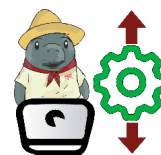
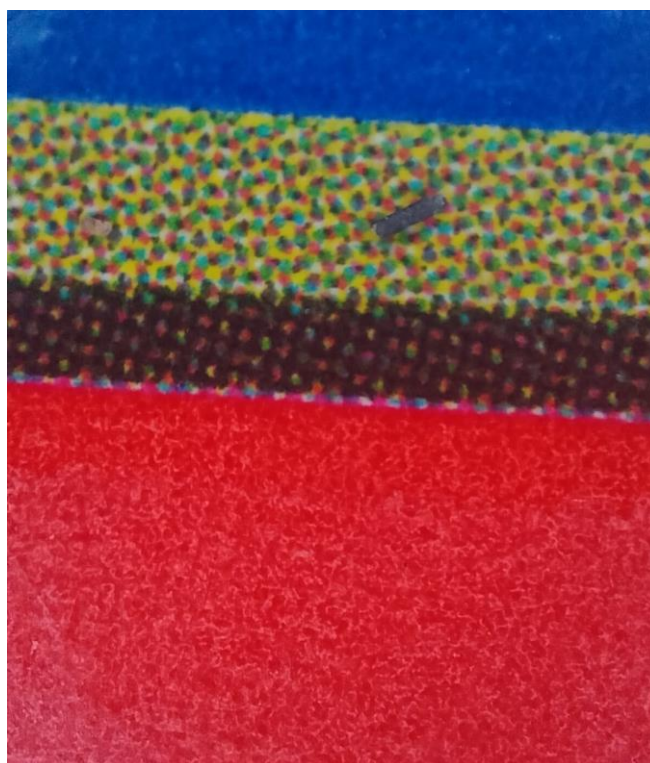


Ilustración 10. Análisis de roseta/archivos COBATAB





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 2

LISTA DE COTEJO					
DATOS GENERALES					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	Roseta CMYK	Fecha:			
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Organización	Lleva a la clase todos los materiales solicitados por el docente para la elaboración de la lámina.			2.0	
Aplicación	Cada color está aplicado en el ángulo correcto.			2.0	
Aprendizaje Esperado	Conoce e identifica la separación de color CMYK.			2.0	
Limpieza	Cada lámina está trazada en orden y limpieza.			2.0	
Puntualidad	El trabajo es entregado en tiempo y forma indicado por el docente			2.0	
				Total	

Retroalimentación

Logros:	Aspectos de mejora:

5 | COLORES PIGMENTO / MODELO RYB

También conocido como “modelo tradicional” es el más conocido que se basa en tres colores primarios RYB (red, yellow, blue); es decir, amarillo, rojo y azul. Partiendo de solamente estos tres, es posible crear colores secundarios, y a su vez, colores terciarios según sea el caso de los implementados.

Es de los más usados para enseñar los principios en las artes, siendo los colores que se aprenden en la escuela para entender la clasificación de estos.

La unión de estos colores, sobre todo en crayones o pinturas, sirve para experimentar en la etapa escolar acerca de los resultados que se obtienen con las mezclas.

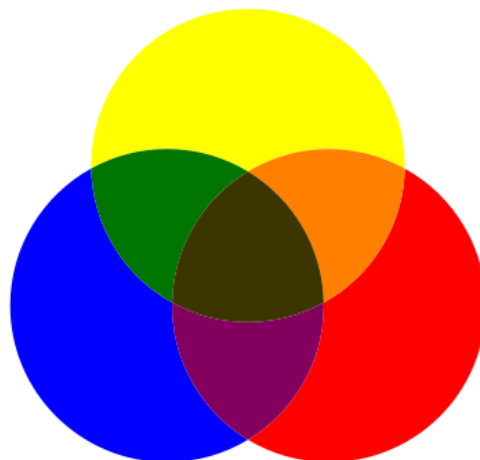


Ilustración 11 Mezcla de Colores Pigmento

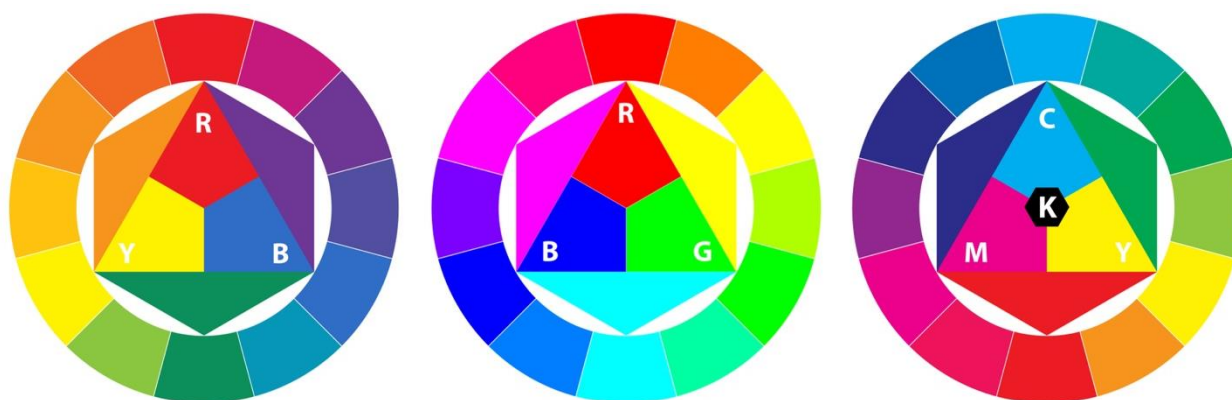


Ilustración 12 Comparación del círculo cromático RYB con los círculos RGB y CMYK (de izquierda a derecha: RYB, RGB, CMYK).



5.1 | COLORES PRIMARIOS, SECUNDARIOS Y TERCIARIOS

Los colores primarios y secundarios son formas de clasificación de los colores de acuerdo con su origen o grado de obtención. En efecto, los colores se clasifican en primarios, secundarios, terciarios y complementarios.

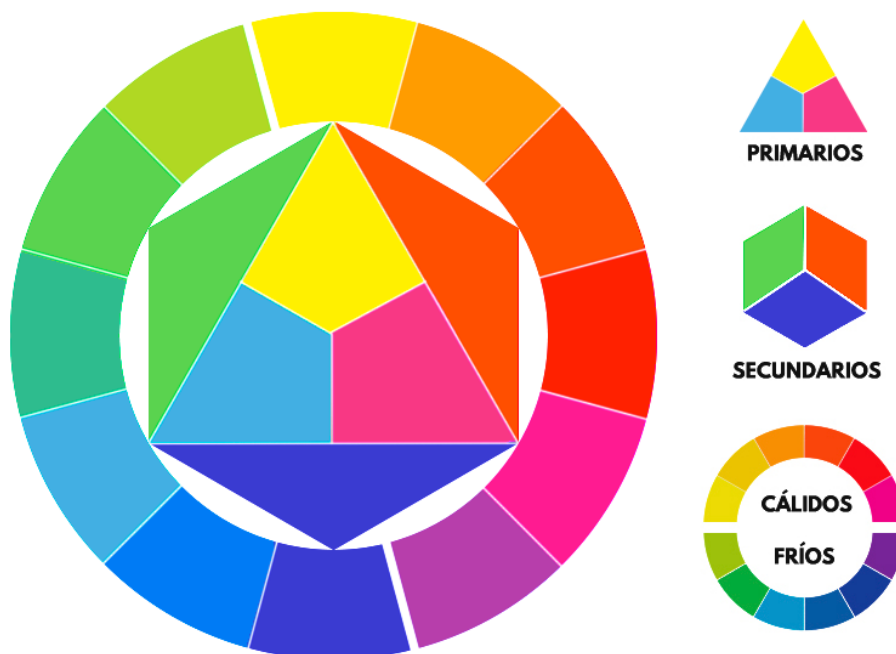


Ilustración 10 colores primarios, secundarios y terciarios
<https://lamonalista.com/colores-primarios-secundarios-y-terciarios/>



Ilustración 14 Colores Primarios

LOS COLORES PRIMARIOS

Son aquellos que no se pueden obtener a través de la mezcla de ningún otro color. Estos suelen considerarse absolutos y únicos, ya que no tienen matices en común, es decir, son claramente diferenciables entre sí. En cada una de las diferentes teorías de color que existen, los colores primarios son tres, y de estos derivan, a su vez, tres colores secundarios.



Ilustración 15 Colores Secundarios

LOS COLORES SECUNDARIOS

Son aquellos que resultan de la combinación de dos colores primarios en iguales proporciones. La clasificación de los colores secundarios depende de la teoría del color adoptado, al igual que ocurre con los colores primarios.



Ilustración 16 Colores Terciarios

LOS COLORES TERCIARIOS

Son aquellos que resultan de la mezcla de tres colores primarios o de un color primario con otro secundario. A diferencia de los primarios y secundarios, los colores terciarios son incontables, ya que es posible una infinidad de combinaciones por tonalidades y proporciones en la mezcla.

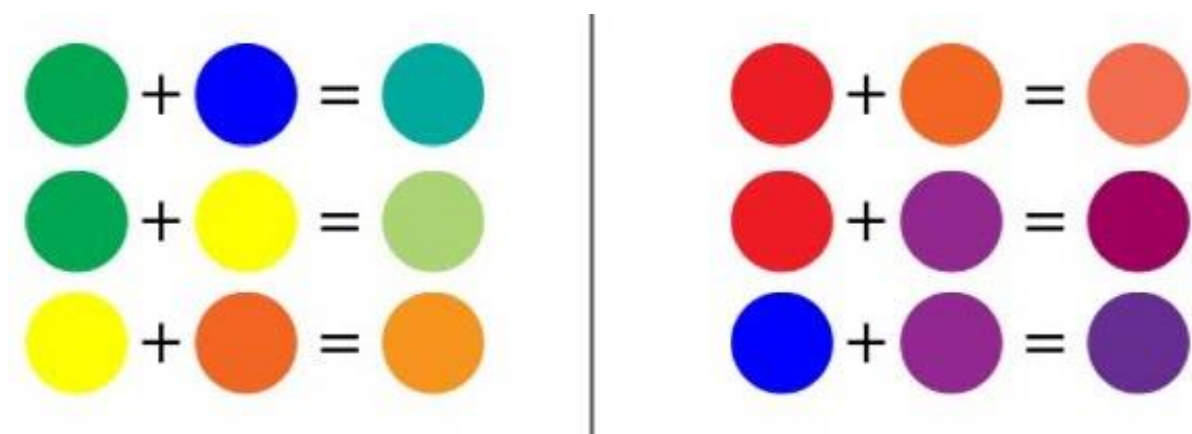


Ilustración 17 Colores Terciarios <https://sites.google.com/site/inmaquifinormalista/degradacin-del-color?tmpl=%2Fsystem%2Fapp%2Ftemplates%2Fprint%2F&showPrintDialog=1>

LOS COLORES COMPLEMENTARIOS

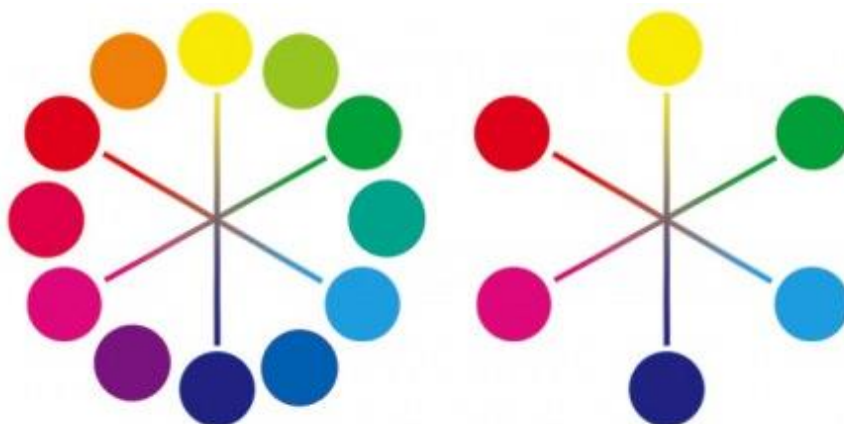


Ilustración 18 Colores Complementarios <http://vitoplastica.blogspot.com/2012/>

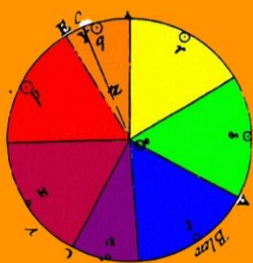
Se llaman así porque se intensifican y equilibran mutuamente. Se localizan en extremos opuestos de un círculo cromático y, al mezclarse en determinadas proporciones, producen un color neutro (blanco, negro o gris). Al igual que la clasificación de los colores, el círculo cromático varía según la teoría del color.



¿SABÍAS QUÉ?

Curiosidades de la teoría del color

SIR ISAAC NEWTON



Sir Isaac Newton desarrolló el primer diagrama circular de colores en 1666. La rueda de color que Moses Harris creó. Demostrando así que la luz blanca está formada por los siete colores del arco iris.

MOSES HARRIS



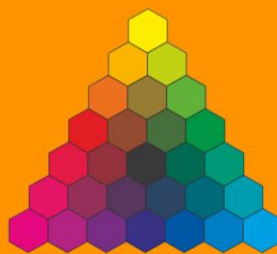
El primer círculo cromático fue de Moses Harris en 19676 se basó en el trabajo de Isaac Newton y en la idea de que todos los tonos se pueden obtener a partir de tres colores primarios: rojo, amarillo y azul.

JOHANN WOLFGANG VON GOETHE



Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832) fue un poeta y científico alemán que en su libro Teoría de los colores propuso un círculo cromático simétrico que ilustraba su concepción simbólica del color: Goethe incluyó en su círculo cromático el color magenta, que no es espectral, a diferencia del círculo de color de Newton, que solo consideraba como fundamentales los colores espectrales.

TOBIAS MAYER



Un cartógrafo, astrónomo y matemático alemán que afirmó que los colores se pueden sintetizar a partir de la mezcla de tres pigmentos primarios que son el rojo, el amarillo y el azul. A estos se les puede añadir, además, sus variaciones claras y oscuras añadiendo más o menos blanco o negro

PHILLIP OTTO RUNGE



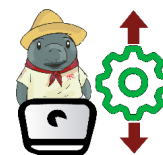
pintor alemán Philipp Otto Runge propuso en 1810 comprender el color a partir de su disposición en una esfera donde el anillo del ecuador contiene los colores puros, el polo norte es blanco, el polo sur es negro y el centro es gris neutro medio. En esta distribución entendemos con claridad las tres variables principales del color.

JOHANNES ITTEN



Itten realizó dos esquemas de organización de los colores a partir del círculo cromático: la rueda de color y la estrella de color.

PRÁCTICA SUGERIDA. ACTIVIDAD 3. CÍRCULO CROMÁTICO EXTENDIDO



OBJETIVO Descubrir cuántos colores se pueden crear con los colores pigmento.

- En el formato indicado por el docente traza un círculo; divídelo en 12 partes iguales.
- Del centro hacia afuera divídelo en 5 partes iguales. En cada una de las divisiones traza los círculos correspondientes. De los diferentes círculos trazados selecciona el que este en la parte superior del círculo y aplica los colores pigmento: amarillo, rojo y azul, dejando los mismos espacios entre un color y otro.
- A continuación, a la mitad de los primarios pinta los siguientes colores: el verde, mezclando amarillo y azul; naranja, que es la combinación de amarillo y rojo; por último, pinta el violeta, resultado de rojo y azul.
- De acuerdo con el número de divisiones que tengas entre los colores primarios obtén diferentes tonalidades del verde, naranja y violeta. Por ejemplo, si el espacio que vas a pintar está más cerca del amarillo que del rojo, agrega en la mezcla más cantidad de amarillo que del rojo el resultado será un naranja amarillento. Si hay más cantidad de rojo que de amarillo el resultado será un naranja rojizo.
- Para llenar las divisiones que van de afuera hacia adentro, utiliza pintura blanca para aclarar cada uno de los valores tonales obtenidos, logrando varias escalas que van del color puro al más claro, como se muestra en la imagen:



Ilustración 19 Elaboración del Círculo cromático extendido/ COBATAB



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO			
DATOS GENERALES			
Nombre de los estudiantes		Matricula:	
Producto:	CÍRCULO CROMÁTICO EXTENDIDO	Fecha:	
Nombre del docente:		Firma del docente:	
Criterios de evaluación	Indicadores	Ponderación	CALIF
Calidad	Sigue instrucciones y procedimientos, la presentación es limpia y ordenada	2	
Formato	Respetar las especificaciones indicadas por el docente para el trabajo.	2	
Aplicación	Obtiene los colores secundarios y terciarios indicados para la realización de la actividad.	6	
Total			

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



¿QUIÉN ERA? Johannes Itten



Autor del libro "El arte del color"
Publicado en 1961, El arte del color recoge el material didáctico de los cursos que el autor impartió acerca del color en la famosa escuela de arte y arquitectura de la Bauhaus

Johannes Itten (1888-1967) fue un artista y profesor suizo, conocido por su enfoque innovador en la educación artística y sus aportaciones fundamentales a la teoría del color. Fue uno de los maestros más influyentes de la Bauhaus, una de las escuelas de arte y diseño más importantes del siglo XX.

También fue un pionero en el uso del color como una herramienta psicológica, emocional y simbólica en el arte y el diseño.



Círculo cromático de las 12 zonas

Itten desarrolló un círculo cromático basado en los colores primarios (rojo, azul y amarillo), y lo amplió con la adición de colores secundarios (naranja, verde, violeta), y colores terciarios (mezcla de primarios y secundarios).



1. CONTRASTE DE COLORES PUROS (SATURACIÓN)



2. CONTRASTE DE CÁLIDOS Y FRÍOS (TEMPERATURA)



3. CONTRASTE DE SIMULTÁNEOS



4. CONTRASTE CUANTITATIVO



5. CONTRASTE CLARO-OSCURO (LUMINOSIDAD)



6. CONTRASTE DE COMPLEMENTARIOS



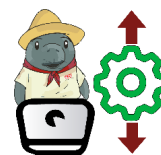
7. CONTRASTE CUALITATIVO

Los 7 Contrastes

Itten identificó siete contrastantes de colores, una clasificación que ha demostrado ser excepcionalmente completa y ha servido de base para numerosos estudios posteriores. Estos contrastes se basan en teorías previas de destacados científicos y artistas como Newton, Goethe, Bezold, Chevreul y Hölzel. La clasificación de Itten no solo profundiza en cómo interactúan los colores, sino que también ofrece una herramienta esencial para artistas, diseñadores y cualquier persona interesada en el uso efectivo del color.

ACTIVIDAD 4. LÁMINA O CUBO DE HICKETHIER

OBJETIVO: Identificar el proceso de la formación del color en sus tres dimensiones (matiz, brillo y saturación) a partir de la construcción sistematizada de retículas de color.



INDICACIONES: (FORMATO ESTABLECIDO POR EL DOCENTE)

En esta actividad obtendrás tonos secundarios y terciarios, de acuerdo con las indicaciones de tu docente en alguna de las siguientes modalidades:

- De manera individual realiza 3 láminas, una con 30 tonos de verde (Amarillo + Azul), otra con 30 tonos de naranjas (Amarillo + Rojo) y 30 de morados (Azul + Rojo), 20 de cada lámina por mezcla directa de colores primarios y 10 matizados con blanco y negro, de acuerdo con las dimensiones, material y formato indicados por el docente.
- b) En equipos de 3 integrantes, realiza 1 cubo de Hickethier con 16 tonos por lado, de acuerdo con las dimensiones, material y formato indicados por el docente.



Ilustración 20 Elaboración del Cubo de Alfred Hickethier/ COBATAB



¿QUIÉN ERA?

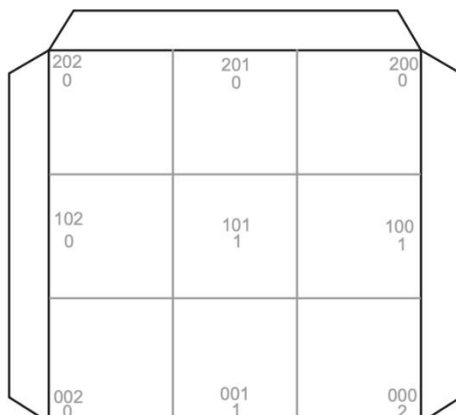
Albert Hickethier científico y pintor suizo que estuvo estrechamente vinculado a la escuela alemana conocida como Bauhaus. Propuso el Sistema de colores basado en este cubo.

PLANTILLA CUBO DE COLORES 3X3 DE ALFRED HICKETHIER

En 1952 Alfred Hickethier, propuso "El cubo de colores" para clasificar y ordenar los colores.

El cubo, que tiene 8 vértices, tiene el blanco y el negro situados de forma diametralmente opuesta.

Los restantes vértices contienen los tres colores primarios y los tres secundarios de forma alterna.



Hickethier pensó en un sistema sencillo de codificación mediante tres números (a,m,c) Dividió cada arista del cubo en 10 partes de modo que los números oscilan entre el 0 y el 9. Nosotros hemos dividido cada arista en 3, así que los números irán del 0 al 2

Amarillo: 200
Magenta:020
Cyan:002
Rojo:220
Azul:022
Verde:202
Blanco:000
Negro: 222

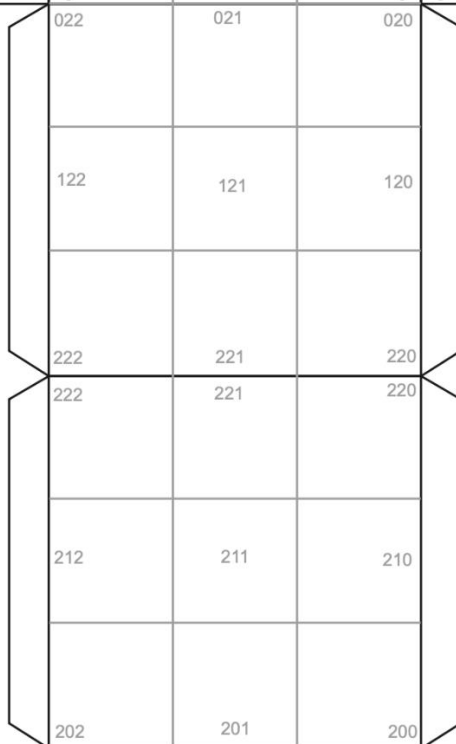
202	102	002	002	001	000	000	100	200
212	112	012	012	011	010	010	110	210
222	122	022	022	021	020	020	120	220

Los números oscilan entre el 0 y el 2.

Amarillo: 200
Magenta:020
Cyan:002
Rojo:220
Azul:022
Verde:202
Blanco:000
Negro: 222
Blanco: 0002

Cuando existe un divisor común a las 3 o 4 cifras se puede reducir la cantidad de pintura en la mezcla. Mientras no cambien las proporciones de cada color puro el resultado será el mismo.

Debes de tener cuidado con la cantidad de agua que añades a la mezcla. Si añades mucha el blanco del papel se mostrará alterando el resultado.



Hickethier pensó en este sistema de tres primarios dándole a la mezcla la propiedad de transparentarse. Cuanto menores son las cifras más transparente es el resultado de la mezcla y por lo tanto más blanco.

Por eso, para realizar esta actividad con témperas (técnica cuya pintura no se transparenta) necesitamos añadir una 4ª cifra para el blanco. El negro no necesita ningún coeficiente ya que se consigue mediante la mezcla de las tres primeras:



Ilustración 11 Plantilla Cubo De Colores 3x3 De Alfred Hickethier



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO			
DATOS GENERALES			
Nombre de los estudiantes		Matricula:	
Producto:	LÁMINA O CUBO DE HICKETHIER	Fecha:	
Nombre del docente:		Firma del docente:	
Criterios de evaluación	Indicadores	Ponderación	CALIF
Planeación y proceso	Comprende el sistema de color de Hickethier (mezcla, gradación y dimensiones del color).	1.0	
	Mantiene cuidado del material y del espacio de trabajo.	0.5	
Calidad	La aplicación de pintura es uniforme y sin manchas.	1.0	
	Sigue instrucciones y procedimientos, la presentación es limpia y ordenada	1.0	
Formato	Respetar las dimensiones y especificaciones indicadas por el docente para el trabajo.	1.0	
Aplicación	Obtiene los colores secundarios y terciarios indicados para la realización de la actividad en las 6 caras.	4.0	
	No hay contaminación de color entre celdas o caras.	0.5	
	La gradación tonal es progresiva y sin saltos abruptos.	1.0	
Total			

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



6 | COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS

La terminología – cálido y frío – es emocional y psicológica. a diferencia de otras definiciones de color, no tiene que ver con propiedades refractivas o absorción de luz. La «calidez» de un color no tiene que ver con su brillo, saturación o tinte. Se refiere precisamente a dónde está el color en el círculo cromático.

La división real del círculo cromático puede variar ligeramente. Los teóricos de color creen que la evolución de los colores cálidos y fríos esta relacionada a la rueda del color de «Las Dimensiones del Color» de David Briggs.

COLORES CÁLIDOS



COLORES FRÍOS



Ilustración 21 Identificación de Colores Cálidos y Fríos en el Círculo Cromático

Las características principales que las gamas fría y cálida tienen hacen que los que correspondan a la primera se relacionen con la tranquilidad, la calma, la pasividad, y, en general, con conceptos de moderación y poco vitales, así como con el invierno y el frío. Sin embargo, en los calientes se aprecian los efectos contrarios: vivacidad, movimiento, alegría, excitación, energía, entusiasmo, y se les relaciona con el verano y el calor. Las sensaciones que se perciben con los colores están relacionadas con elementos que determinan apreciaciones de tipo térmico. Así, los amarillos, rojos y los que corresponden a sus familias recuerdan la idea del sol, calor y fuego; mientras los azules, verdes y muchos violetas tienen similitudes con la frescura, la profundidad, la humedad, el agua y el hielo.

Los colores cálidos producen el efecto de expansión, por lo que son salientes cuando contrastan con otros; avanzan hacia el observador. Por el contrario, los fríos absorben la luz, son entrantes y dan la impresión de alejamiento. Cuanto más rojo o amarillo es un color más tiende a salir, más llama la atención; cuanto más azul es, más parece que retrocede y se distancia.



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS - EJEMPLOS. TRUCO PARA RECORDARLOS SIEMPRE.

COLORES FRÍOS



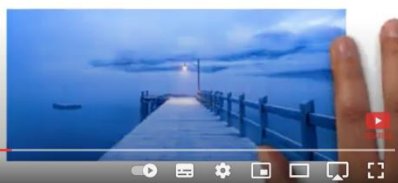
Asociamos los colores fríos al cielo de la noche, al mar a la serenidad, la pasividad, elementos que nos dan la sensación de frío, de paz y tranquilidad.



Pablo Picasso. La comida del ciego. 1902-1903. Metropolitan Museum



Pablo Picasso. La mujer. 1902-1903. Art Gallery of Ontario



<https://www.youtube.com/watch?v=ZxcmD5m1E0s>



Los colores cálidos y fríos pueden transmitir emociones opuestas. Utilizarlos sabiamente en diseño gráfico es esencial para crear el **impacto correcto** en tu público.



Ilustración 21. ¿Qué evocan los colores cálidos y fríos?/Tomado de la web.

6.1 | COLORES FRÍOS

Los colores fríos nos recuerdan el hielo y la nieve. Los sentimientos generados por los colores fríos – azul, verde y verde azulado – el azul frío aminora el metabolismo y aumenta nuestra sensación de calma. (Pág. 15, Color Armony 2).

La paleta cromática correspondiente al frío está conformada por aquellos colores que tienen una temperatura cromática reconociblemente baja, como los azules, verdes que tienden a la desaturación y algunos tonos de grises cromáticos o colores muy desaturados. En esta gama, los colores deben tender a separarse, a no mezclarse, a contrastar fuertemente ya sea por su saturación o su luminosidad y peso. De tal manera que parecieran congelados o duros como el hielo.



Para contrarrestar la gama múltiple del verde al azul, aparecen también el blanco, color del invierno según Johannes Itten, y un gris oscuro que tiende levemente más a la calidez que al frío, pero se mantiene acorde en su desaturación y aporta un mayor peso.

Los fríos absorben la luz, son entrantes y dan la impresión de alejamiento. Cuanto más azul es, más parece que retrocede y se distancia.



Ilustración 22 Composición de Colores Fríos/COBATAB

6.2 | COLORES CÁLIDOS

Todos los tonos que contienen rojo son cálidos. Es el agregado de amarillo al rojo lo que vuelve a los colores cálidos diferentes de los ardientes. Los colores cálidos, tales como el naranja rojizo, el naranja y naranja amarillento, contienen una mezcla de rojo y amarillo en su composición, y abarcan una parte más grande del espectro emocional.



Los colores cálidos son confortables, espontáneos y acogedores (...), la calidez de estos tonos se irradia hacia fuera y rodea todo lo que está a su alcance. (Pág. 16 Color Armony 2). En esta gama, los colores tienden a juntarse o fundirse como producto del calor del desierto, como la visión de los espejismos, o los materiales que se funden o entremezclan con el calor.

Los colores cálidos producen el efecto de expansión, por lo que son salientes cuando contrastan con otros; avanzan hacia el observador. Cuanto más rojo o amarillo es un color más tiende a salir, más llama la atención

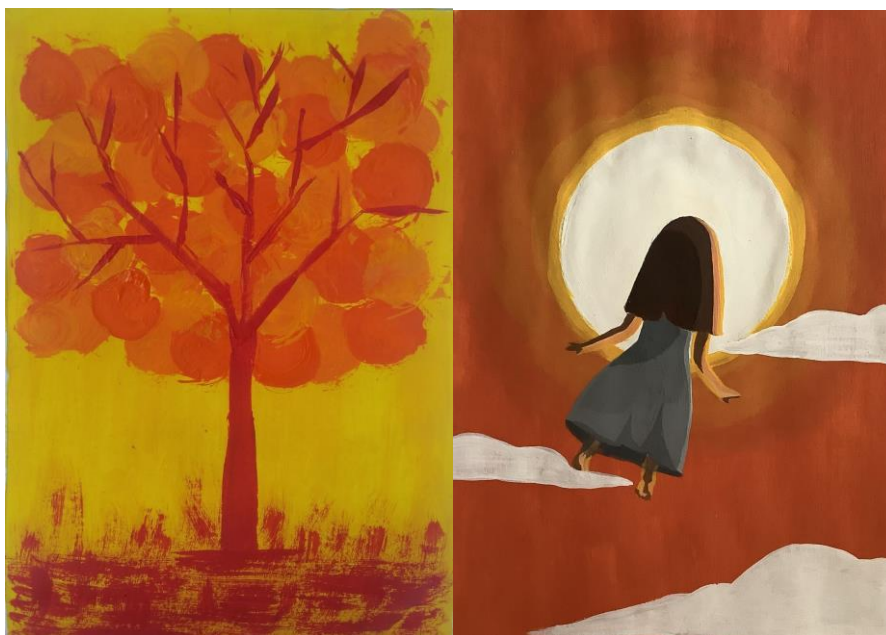
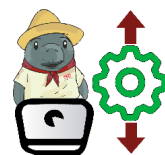


Ilustración 23 Composición Colores Cálidos/ COBATAB

ACTIVIDAD 5. COMPOSICIÓN DE COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS

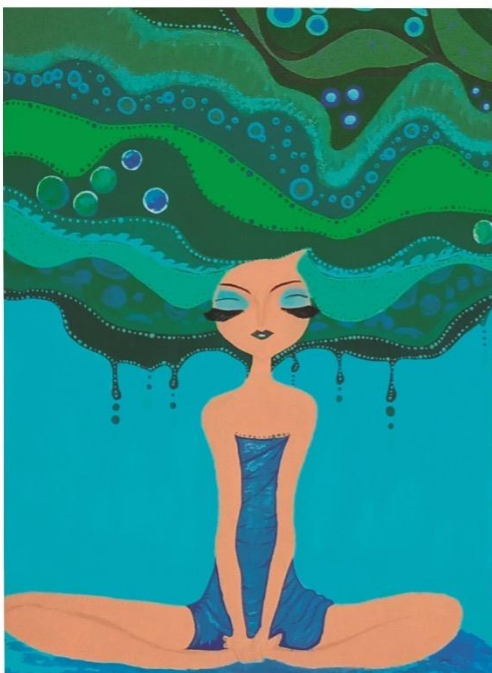
OBJETIVO: Conocer la relación existente entre la sensación que producen en el ser humano los colores según sean cálidos o fríos, para su posterior aplicación en la elaboración de una composición gráfica.



INDICACIONES:

1. Con las destrezas y habilidades adquiridas, realiza dos composiciones idénticas en su forma y figura. En una de ellas, aplicarás solamente colores fríos; y en la otra, colores cálidos.
2. Trata de obtener los matices con la pintura acrílica empleada a lo largo del curso. (Puedes emplear otros materiales de dibujo, pero respetando el esquema de aplicación de tonos cálidos y fríos.)

Colores Fríos



Colores Cálidos

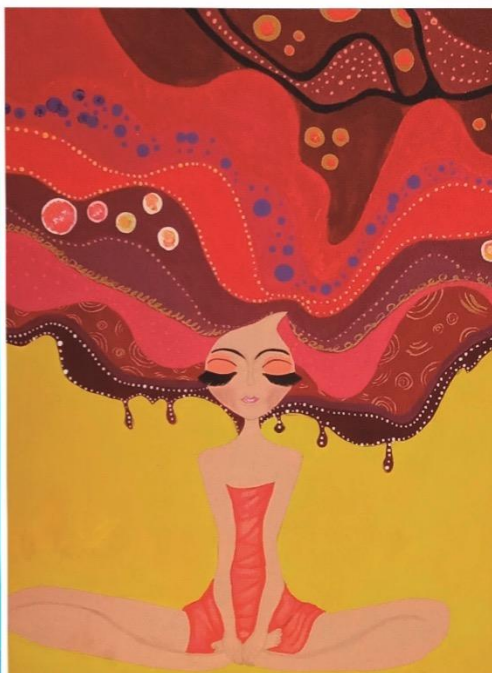


Ilustración 24 Aplicación gráfica cálidos y fríos/ COBATAB



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 4

LISTA DE COTEJO			
DATOS GENERALES			
Nombre de los estudiantes		Matricula:	
Producto:	COMPOSICIÓN DE COLORES CÁLIDOS Y FRÍOS	Fecha:	
Nombre del docente:		Firma del docente:	
Criterios de evaluación	Indicadores	Ponderación	CALIF
Calidad	El trabajo se presenta de manera limpia y ordenada, sin manchas ni raspaduras	2.0	
Formato	Respetar las especificaciones indicadas por el docente para el trabajo.	2.0	
Aprendizaje esperado	Logra transmitir de manera efectiva emociones y mensajes a través de los colores cálidos y fríos.	3.0	
Aplicación	Obtiene los colores secundarios y terciarios indicados para la realización de la actividad en las 6 caras.	3.0	
Total			

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



7 | PSICOLOGÍA DEL COLOR

¿Sabías que los colores de tu alrededor pueden estar influenciando tus emociones y tu estado mental?

La **psicología del color** se utiliza para las técnicas de marketing, publicidad, diseño de interiores, arquitectura y otras especialidades para causar impacto en las personas, lograr que se identifiquen con los objetos y despertar actitudes sentimientos e incluso acciones de compra.

De acuerdo con el autor Eva Heller (1948-2008) en su libro: Psicología del color cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón, hace mención sobre las personas que trabajan con colores, llámense artistas, terapeutas, diseñadores gráficos o de productos industriales, arquitectos de interiores o los modistos, deben saber qué efecto producen los colores en los demás. Cada uno de estos profesionales trabaja individualmente con sus colores, pero el efecto de estos ha de ser universal.

Es importante analizar como los colores afectan psicológicamente de manera positiva o viceversa a las emociones.

La psicología lo es todo en nuestra vida, principalmente porque todo lo que vemos, escuchamos y sentimos pasa por nuestro órgano pensante. Nuestros ojos por sí solos no pueden ver, y en el cerebro hay un área específica para la visión, que es el lóbulo occipital. Sin embargo, ésta no es la única región del cerebro que está involucrada en los procesos de la visión, pues desde la corteza occipital se manda información a otras partes, como el lóbulo frontal o el tálamo.

Es por eso por lo que el color es capaz de estimular o crear alegría o tristeza.

Los colores pueden hacernos sentir enérgicos o relajados, favorecen sensaciones térmicas de frío o de calor, y también nos hacen percibir orden o desorden. Los factores culturales también influyen en cómo el color nos afecta. Se han realizado estudios sobre el simbolismo cromático en diferentes culturas, sociedades y civilizaciones, y sobre su lectura e influencia en campos como la religión, la ciencia, la ética, el trabajo, etc. El color influye sobre el ser humano, y también la humanidad le ha conferido significados que trascienden de su propia apariencia. Sus efectos son de carácter fisiológico y psicológico, pudiendo producir impresiones y sensaciones de gran importancia, pues cada uno tiene una vibración determinada en nuestra visión y por tanto en nuestra percepción.

7.1 | SIGNIFICADO DE LOS COLORES Y EMOCIONES

La Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía, en la revista digital para profesionales de la enseñanza, en su tema para la educación: aspectos psicológicos del color, se dio a la tarea de recopilar las diferentes teorías acerca del color. En dicha investigación la Federación de Enseñanza de CC. OO. de Andalucía, se centró en el aspecto psicológico, exponiendo las siguientes propiedades que son las más significativas y que se pueden aplicar en cada color como propiedades psicológicas:



<https://www.psicologia-online.com/que-significa-el-color-amarillo-en-la-psicologia-4067.html>

Amarillo

Es la luz solar, el color del buen humor y de la alegría. Ensayos psicológicos han probado que el amarillo es el color más alegre. Se asocia a lo intelectual, idealista y filosófico. Es el centro de la luminosidad muy elevada en el prisma, estimulante a la vista y, por lo tanto, de los nervios. Los tonos amarillo caliente parecen calmar ciertos estados de excitación nerviosa, Se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.



<https://sandracerro.com/color-de-la-tinta-y-personalidad/>

Rojo

Color del fuego y de la sangre. Color Vigoroso, impulsivo, activo y simpático. Ejerce una acción estimulante. El rojo aumenta la tensión muscular; por este hecho es causa de una presión sanguínea más fuerte y una respiración más intensa. El rojo es el color de la vitalidad y de la acción, y ejerce una influencia poderosa sobre el humor de los seres humanos.



<https://casaycolor.com/color-celeste-o-azul-cielo/>

Azul

Es el color que se asocia al cielo y al agua. Es claro, fresco y transparente. Color frío, conservador, sensitivo, serio, concienzudo, precavido. Resulta difícil concentrarlo intensamente. En consecuencia, permanece ligero y aéreo. En el plano emotivo, el azul inspira la paz y la introspección, En la práctica está comprobado que el azul es el color más calmante y universalmente preferido.



<https://dibujarfácil.com/significado-del-color-violeta/>

Violeta

Es un color calmante y algo melancólico. El violeta se asocia con el lujo, el poder, la sabiduría, la creatividad, y la magia. Según sus tonalidades, puede evocar diferentes sensaciones, todas sujetas a una interpretación individual. Jung definió el violeta, el color que está "entre lo humano y lo divino, la unión de dos naturalezas".



<https://blogs.ucontinental.edu.pe/psicologia-del-color-como-influye-en-la-arquitectura/contiblogger/>

Verde

Color calmante, tranquilizador, es el color de la naturaleza, Es fresco y húmedo. Se asocia con lo comprensivo, tolerante, condescendiente y sensitivo. Es refrescante, calma la excitación y modera la iluminación solar demasiado viva. Su tono parece producir cierto sosiego al espíritu, dando la impresión de paso insensible del tiempo. Se emplea el verde en el tratamiento de las enfermedades mentales, tales como la histeria y la fatiga nerviosa. El verde induce a tener un poco de paciencia.



<https://www.psicoactiva.com/blog/que-significa-el-color-naranja-segun-la-psicologia/>

Naranja

Es incandescente, ardiente y brillante. Es un color sociable y amable. Por el hecho de ser reconfortante y estimulante, puede calmar o irritar.

Estamos ante el color de la creatividad, de la comunicación y del bienestar emocional. El naranja es el color del verano, de las tardes de las risas, para pasar una tarde amena con amigos, de los atardeceres mágicos, de lo exótico, de lo auténtico.



<https://dibujo.net/blanco-el-color-de-la-pureza/>

Blanco

Se asocia al concepto de pureza, de lo inmaculado e impoluto. También tiene relación con lo divino y lo místico. Es frío si no se le asocia con el rojo, amarillo o anaranjado. Los significados del blanco son mayoritariamente benignos. Curiosamente, la imagen de la ausencia total de pureza es la asociada al concepto de "pureza". Pureza entendida como la cualidad de lo inmaculado.



<https://www.soycarmin.com/pasarelas/El-verdadero-significado-de-vestir-de-negro-20171111-0005.html>

Negro

Color ligero, sofisticado y asociado a lo oscuro, la negatividad y a lo malo. Asociado a ideas de la muerte y creencias o magias del lado oscuro. Empleado solo, es deprimente, pero es útil para provocar contrastes. La percepción negra es una sugerencia nefasta, básicamente porque nos recuerda la noche, la ceguera, la indefensión. Es la imagen cromática que representa a "la serpiente", es el símbolo de la exhalación y el luto.



<https://psicologiaymente.com/psicologia/que-significa-color-rojo>

Gris

Los grises son percepciones sugerentes de la pasividad, desde la ausencia de energía, de la fuerza vital que se escapa. Tal vez, una frase que resumiría los significados de esta impresión sensorial sería: "El color de la ceniza".

Entre las connotaciones positivas del color gris, podemos decir que refleja seguridad, modestia, confianza, inteligencia y conocimiento. El color gris puede ser sinónimo de calma, compostura y estabilidad.

7.2 | SIGNIFICADOS, CÓDIGOS Y USO CULTURAL DE LOS COLORES

El lenguaje del color es conocido por artistas y profesionales de campos donde su utilización es fundamental en la elaboración de sus productos, como el diseño, la decoración, la publicidad, etc...

Diferentes códigos visuales se basan precisamente en la adjudicación de un determinado significado de cada color.

En el tráfico: El rojo simboliza peligro o prohibición; el amarillo, precaución, y el verde es el utilizado para permitir la circulación (lo vemos en los semáforos y también en las señales).

En ambientes laborales: En las normas que se aplican en la seguridad en el trabajo, el amarillo significa atención; el naranja, alerta; el rojo, peligro; el violeta, energía; el verde, paso libre, etc.

El color, como se puede ver, tiene muchas lecturas dependiendo del contexto del que se trate.



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

PSICOLOGÍA DEL COLOR EN EL MARKETING Y LOS NEGOCIOS



<https://www.youtube.com/watch?v=z-ulpYpMla0&t=499s>



En decoración: así como en el mundo laboral, en hospitales y en lugares destinados a la sanidad y la enseñanza, la utilización de color tanto en aparatos, electrodomésticos, máquinas, como en las estancias, puede llegar a influir tanto en el rendimiento de las personas como en su estabilidad emocional.

En publicidad: Cuando las ideas a tratar versan sobre la naturaleza, por ejemplo: lo normal es recurrir a los colores verdes, azules, y, en general, a aquellos que están relacionados con el medio ambiente, el aire puro, el agua, etc., mientras que si tratan temas que tienen que ver con los niños se tiende a la utilización de colores puros, saturados y llamativos.

Las personas se suelen guiar por las emociones, así que elegir el color correcto para una marca significará una mayor posibilidad de compra.

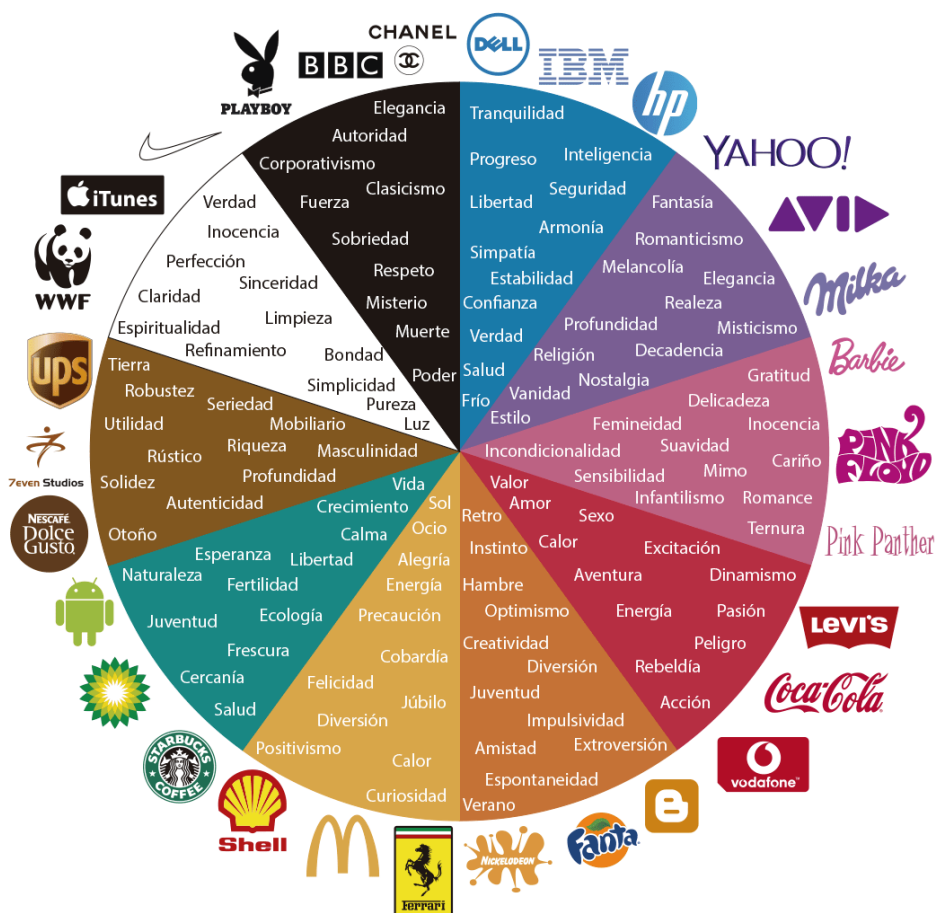


Ilustración 25 Rueda de colores del marketing

[
Fuente: websa100](https://www.seoptimizer.com/es/blog/estrategias-de-marketing-online-guia-de-color-para-marketing/)

El color en las marcas se encarga de transmitir diferentes emociones y sensaciones. Hay una psicología del color, que destaca en especial el aspecto relacionado con la persuasión en las decisiones de compra. También es una de las principales herramientas del Marketing.



8 | ARMONIA DE COLOR

*"El color es más de lo que parece. Evoca a una respuesta emocional en nuestro subconsciente".
Yaopey Yong, fotógrafo de arquitectura y paisajes*



¿Qué son las armonías de color?

Las armonías de color son combinaciones específicas de colores que se consideran visualmente agradables o equilibradas. Estas combinaciones se basan en la teoría del color, que se fundamenta en cómo los colores interactúan entre sí en el espectro visible y cómo afectan nuestras emociones y percepciones. Las armonías de color no solo son importantes en el arte y el diseño, sino también en la vida cotidiana.

Son mucho más que una cuestión estética. Son herramientas poderosas que influyen en nuestras percepciones, emociones y decisiones, tanto en el ámbito profesional como en la vida diaria. El uso adecuado de estas combinaciones puede mejorar la efectividad de la comunicación visual, generar ambientes específicos y, en muchos casos, aumentar la eficiencia y la productividad. Al comprender cómo funciona la teoría del color y cómo aplicarla de manera estratégica, podemos lograr diseños, espacios y productos más efectivos y agradables para las personas...



¿SABÍAS QUÉ?

El círculo cromático es el segundo mejor invento después de la rueda. Inventado en 1666 por Isaac Newton, el círculo cromático es una de las mejores herramientas para ayudarnos a comprender los colores que vemos.

ARMONÍAS DE COLOR Y SU USO

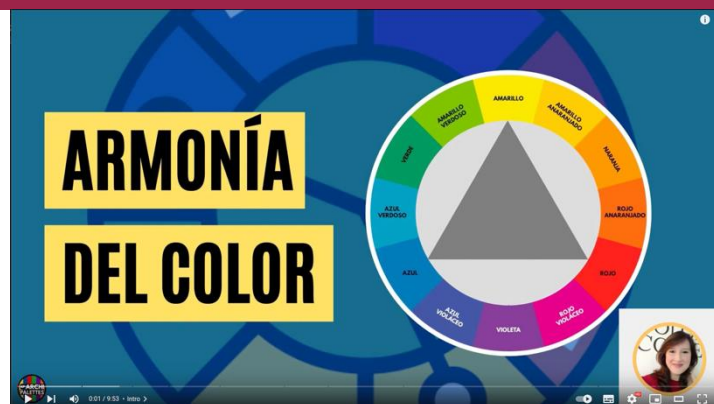
ARMONÍA MONOCROMÁTICA	ARMONÍA ANÁLOGA	ARMONÍA COMPLEMENTARIA	ARMONÍA DIVIDIDA	ARMONÍA TETRÁDICA
Uso de un solo color en diferentes tonalidades.	Uso de colores contiguos en el círculo cromático.	Uso de colores opuestos en el círculo cromático.	Uso del color base y los contiguos a su complementario.	Uso de cuatro colores formando un rectángulo.
Uso de un solo color en diferentes tonalidades.	Uso de colores contiguos en el círculo cromático.	Uso de colores opuestos en el círculo cromático.	Uso de tres colores equidistantes en el círculo cromático.	Uso de cuatro colores formando un rectángulo.

Ilustración © 2024 por brandlymedia.com

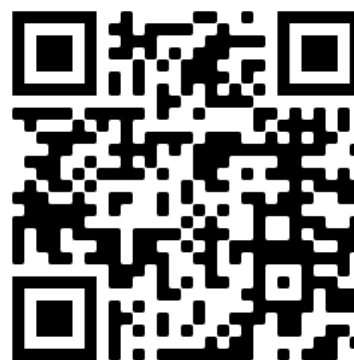


En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

ARMONIAS DE COLOR



<https://www.youtube.com/watch?v=ZulcHhQ0HFA>





SITUACIÓN DIDÁCTICA SUBMÓDULO 1

Título de la Situación Didáctica:	DALE COLOR A LA SOSTENIBILIDAD			Estrategia Didáctica:	Arte Objeto
Submódulo:	I	Tiempo asignado:	48 horas	Número de sesiones asignadas:	56
Propósito de la situación didáctica:	El estudiante desarrollará un producto arte-objeto, es decir, intervendrá un objeto de uso cotidiano (prendas de vestir, objetos de uso, objetos decorativos) aplicando en él los colores elegidos a partir de la adquisición de conocimientos a lo largo del curso: Elección de un esquema de armonía de color, para el que considerará el mensaje que quiera transmitir a partir de la Psicología del color y la composición gráfica diseñada. Esto, empleando materiales para expresión gráfica y realizando acciones que permitan disminuir el impacto ambiental de su producto, como la reutilización y reciclaje de materiales para la elaboración de su obra y/o empleando pigmentos o materiales de origen orgánico o natural, para trabajar de manera socialmente responsable al mismo tiempo que se expresa gráficamente.				
Sugerencia de Evidencia de Evaluación:	Analiza de forma innovadora y creativa las propiedades, psicología e impacto del color para ilustrar propuestas funcionales con diversas opciones graficas de forma innovadora favoreciendo su creatividad generando soluciones a problemáticas de su contexto.				
Problema de contexto:	La aplicación del color es uno de los ejes fundamentales en la comunicación gráfica. Los tonos empleados en una composición pueden cambiar la percepción del mensaje por parte del observador. A lo largo de este submódulo el estudiante aprenderá los fundamentos y propiedades del color, además de identificar la mejor manera de aplicarlo de acuerdo al propósito comunicativo. Al mismo tiempo, es importante que reconozca el impacto ambiental que la creación de sus obras gráficas puede tener, por lo que es fundamental que, con la orientación del docente, identifique las acciones y recursos que le permitirán lograr productos con responsabilidad social.				
Conflicto Cognitivo	¿Qué es el color? ¿Cómo se forma el color? ¿Cuáles son los colores primarios y secundarios? ¿Conoces la Psicología del color?				



ARTE OBJETO

“Un arte-objeto puede ser prácticamente cualquier cosa: ilustración, escultura, artesanía, pintura, objeto intervenido, paper-craft, art-toy, lámpara, pop-up, alebrije, etc. El límite es tu creatividad.”

OBJETIVO: Aplicar los conocimientos adquiridos durante el submódulo, relacionados con las propiedades y armonía del color, así como la psicología del color, para la propuesta y elaboración de un objeto de uso cotidiano con cualidades creativas.

INDICACIONES:

De manera individual. Crea un arte objeto intervenido con paletas de color, respaldadas en la psicología y/o teoría del color.

1. Selecciona el objeto de tu preferencia, y que cumpla con las características de tu agrado para intervenir.
2. Analiza una armonía del color basada en la psicología y teoría del color que pueda ser aplicada en el objeto.
3. Aplica la armonía de color de tu preferencia sobre el objeto seleccionado.
4. Considera el mensaje que quieras transmitir a partir del color en el objeto.
5. Recuerda utilizar los materiales que se usaron a lo largo del curso, como la pintura acrílica.
6. Elabora una ficha de identificación de tu obra que contenga:
 - Título del arte-objeto
 - Nombre
 - Nombre y esquema de la armonía elegida y aplicada

O junto con tu profesor una exposición de los trabajos del grupo, mostrando tanto el arte-objeto como la ficha de identificación.



Ilustración 26 Elaboración de Arte objeto, aplicando la teoría del color/ COBATAB



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD SD SM1

DATOS GENERALES			
Rúbrica			
Nombre de los estudiantes		Matricula:	
Producto:	Arte objeto	Fecha:	
Nombre del docente:		Firma del docente:	
Criterio	Experto	Suficiente	Insuficiente
Ficha de identificación	La ficha de identificación cuenta con todos los elementos: a. Título del arte-objeto b. Nombre del estudiante c. Nombre y esquema de la armonía elegida y aplicada La armonía indicada en la ficha coincide con la aplicada en el proyecto	La ficha de identificación cuenta con todos los elementos: a. Título del arte-objeto b. Nombre del estudiante c. Nombre y esquema de la armonía elegida y aplicada La armonía indicada en la ficha no coincide con la aplicada en el proyecto	No entregó/no evaluable
	20	10	0
Creatividad	Genera propuestas innovadoras y creativas, empleando las propiedades, psicología e impacto del color en la intervención de su arte-objeto.	Genera propuestas poco innovadoras o creativas. No emplea las propiedades, psicología e impacto del color en la intervención de su arte-objeto.	No entregó/no evaluable
	50	25	0
Metodología	Incluye imágenes suficientes de su arte-objeto para apreciar sus detalles y aplicación de armonía del color.	Solo incluye una imagen de su arte-objeto	No entregó/no evaluable
	10	5	0
Limpieza y calidad	El arte-objeto presenta una realización limpia, con buena calidad en sus acabados y trazos.	El arte-objeto presenta problemas de limpieza y/o de calidad en sus acabados y trazos.	No entregó/no evaluable
	20	10	0
TOTAL			

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora

2 SUBMÓDULO TIPOGRAFÍA Y PRODUCTOS EDITORIALES

64 HRS
MEDIACIÓN
DOCENTE

16 HRS
ESTUDIO
INDEPE.



Alma se perdió en el bosque y encontró a una mariposa. Él le preguntó si le gustaba estar sola, y ella le confesó que no sabía hacer amigos. El niño sonriendo empezó a platicar con ella.

PROPÓSITO DEL SUBMÓDULO

Distingue la historia y relevancia de la tipografía en el diseño, las características y su aplicación con el fin de integrarlos de forma crítica a productos editoriales.

APRENDIZAJE ESPERADO

Crea una maqueta utilizando un software informático para definir la distribución y tamaños de los componentes del diseño editorial y publicitario.

COMPETENCIAS PROFESIONALES

Reconoce y aplica las herramientas tecnológicas de forma creativa para generar propuestas visuales innovadoras en su contexto.

Elabora propuesta de diseño haciendo uso de clasificación tipográfica de manera creativa para expresar ideas y conceptos, y así generar proyectos editoriales acorde a su entorno.



DOSIFICACIÓN PROGRAMÁTICA

Componente de formación laboral: Diseño Gráfico

Módulo II: Fundamentos del Color y la Tipografía

Submódulo I: Tipografía y Productos Editoriales **Clave:** B4PE

Semestre: 4to Turno: Matutino/Vespertino **Periodo :** 2024 – 2026B

Submódulo	Momento	Tiempo (minutos)	Conocimientos	Semana	Fecha inicio	Observaciones
SUBMÓDULO II. TIPOGRAFÍA Y PRODUCTOS EDITORIALES 64 hrs. – 9 semanas.	Apertura	350 min	Bienvenida Reglamento SUBMÓDULO II: Tipografía y Productos Editoriales Presentación y encuadre del submódulo Evaluación diagnóstica. 1. Tipografía, concepto e historia Partes de la tipografía	8	23-27 de Marzo del 2026	
	Desarrollo	350 min	2. Fuentes tipográficas 2.1 tipografía y clasificación tipográfica	9	13 – 17 de Abril del 2026	
		350 min	3. Tipografía y color: 3.1 Logotipo.	10	20 – 24 de Abril del 2026	
		350 min	4. Diseño editorial: 4.1 Maquetación	11	27 de Abril al 01 de Mayo del 2026	
		350 n	5. La página y su composición 5.1 Formatos editoriales	12	04 - 08 de Mayo del 2026	
		350 min	6. Maquetación y compaginación	13	11-15 de Mayo del 2026	
		350 min	7. Tratamiento de los textos 8. Tratamiento de las imágenes	14	18 – 22 de Mayo del 2026	
		350 min	9. Proyectos y su publicación.	15	25 – 29 de Mayo del 2026	
	Cierre	350 min	SITUACIÓN DIDÁCTICA M2: ¡Mi e-book!	16	01 - 05 de Junio del 2026	



				17 Y 18	08 - 19 Junio 2026	Reforzamiento académico, Reunión académica, Campaña te extrañamos en el salón
				19 y 20	22-03 julio del 2026	Campaña te extrañamos en el salón Evaluación extraordinaria intersemestral
				22		Jornada de capacitación
	Total:	5,600 min				





Evaluación diagnóstica Submódulo II

Tipografía y productos editoriales

NOMBRE: _____ **GRUPO:** _____

Instrucciones: Relaciona con una línea las definiciones que se encuentran en la columna izquierda con el concepto que consideres correcto que se encuentra en los recuadros de las columnas a la derecha.

Arte y la técnica de crear, organizar y seleccionar caracteres para que el texto escrito sea efectivo al imprimirlo	●	●	Serifa
La unidad mínima de la tipografía	●	●	Logotipo
Composición de elementos gráficos en las páginas de medios impresos y electrónicos.	●	●	Familias tipográficas
Conjunto de signos alfabéticos y no alfabéticos que comparten características estructurales y estilísticas	●	●	Producto editorial
Trazo ornamental que se encuentra en los extremos de las letras de una tipografía	●	●	Maquetación
Punto, línea, plano, volumen, forma, medida, color, textura, dirección, posición, espacio y gravedad	●	●	La tipografía
Material impreso o digital que se crea para comunicar un mensaje a un público específico	●	●	El carácter
Símbolo representativo de una empresa formado por figuras geométricas y textos	●	●	Fundamentos del diseño gráfico



1 | TIPOGRAFÍA, CONCEPTO E HISTORIA

La **tipografía** es el arte y la técnica de organizar los caracteres para que el texto sea legible y atractivo.

El tipógrafo Stanley Morison (Morison, 1936) la definió como: "Arte de disponer correctamente el material de imprimir, de acuerdo con un propósito específico: el de colocar las letras, repartir el espacio y organizar los tipos con vistas a prestar al lector la máxima ayuda para la comprensión del texto escrito verbalmente".

La tipografía busca que el texto sea atractivo y funcional para captar la atención del lector y hacer que la lectura sea una experiencia agradable. Para ello, se seleccionan tipos de letra, tamaños de puntos, longitudes de línea, interlineado, espaciado entre letras, y se ajusta el espacio entre pares de letras.

No hay que confundir Caligrafía, lettering con tipografía, aunque tienen como base las letras, podemos decir que el **lettering** se trata de dibujar letras y palabras, la **caligrafía** es el arte de escribir bella y correctamente esas mismas palabras y frases y la **tipografía** es un conjunto de caracteres que comparten una unidad de estilo y que son estandarizadas para que no haya diferencias en el tipo como, por ejemplo, una computadora, máquina de escribir, aplicación o imprenta.



Ilustración 27 Diferencia entre caligrafía, lettering y tipografía. Tomado de la red.

HISTORIA DE LA ESCRITURA Y LA

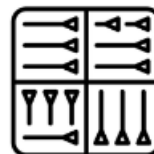
TIPOGRAFÍA

PREHISTORIA

3400
AC

ESCRITURA CUNEIFORME

Se escribió originalmente sobre tablillas de arcilla húmeda, mediante un tallo vegetal biselado en forma de cuña, de ahí su nombre.



JEROGLÍFICOS



Fueron un sistema de escritura inventado por los antiguos egipcios basados en pictogramas. Usaron 3 tipos de escritura: jeroglífica, hierática y demótica.

3100
AC

1800
AC

CALIGRAFÍA CHINA

Los chinos desarrollan la caligrafía y usan logo-gramas



PROTO ALFABETO

Los fenicios desarrollan el primer alfabeto fonético (20 signos mágicos, consonantes)

1500
AC

800
AC

ALFABETO GRIEGO

Los griegos toman el alfabeto fenicio y agregan vocales. El sentido de escritura es de derecha a izquierda y de derecha a izquierda llamado BUSTREFEDÓN.



ALFABETO ROMANO

Agregan las letras G, Y, Z, establecen los signos de puntuación y cambian el sentido de la escritura de izquierda a derecha.

500
AC

SIGLO
III

LETRA CAPITAL RÚSTICA

Surge la letra Capital rústica (mayúsculas canónicas), la cursiva romana y las minúsculas carolingia.



ÉPOCA ANTICUA

EDAD MEDIA

SIGLO
V

XILOGRAFÍA

Técnica de impresión grabada en madera. Surge la letra gótica suiza, alfabeto con mayúsculas y minúsculas



LA IMPRENTA 1440

Johannes Gensfleisch zur Laden zum Gutenberg desarrolla en Alemania una técnica para elaborar moldes de tipo móviles metálicos que se utilizarían para la impresión de letras individuales.



PRAEPARATIONE EVANGELICA 1470

Nicolas Jenson, es uno de los tipógrafos más importantes de la historia por componer esta obra de Eusebio Eusebio de Cesarea en diseño de los tipos romanos.

SIGLO
XV

SIGLO
XVI

LA CURSIVA CANCELLERESCA 1523

Ludovico Vicentino Degli Arrighi creó el primer manual de escritura del siglo XVI impreso con tipos itálicos.



BASKERVILLE

Jhon Baskerville crea esta nueva tipografía, mejora la prensa y aporta nuevos papeles y tintas.



LOS TIPOS Y LA CIENCIA 1692

Luis XV ordena la creación de una nueva tipografía diseñada bajo los principios de la ciencia. Cada letra estaba construida sobre una cuadrícula de 2304 cuadros.

SIGLO
XVII

SIGLO
XVIII

1737

Pierre Simon Fournier "el joven" inició la estandarización del tamaño de los tipos al publicar su primera tabla de proporciones,

1745

Se grabó un tipo etrusco San serif basado en formas de 2000 años de antigüedad, fué el primer tipo sans serif, con legibilidad y textura.

1760

Ambrosio Didot establece la unidad de medida "punto Didot".

ÉPOCA MODERNA

EDAD CONTEMPORÁNEA

SIGLO XVIII

PUNTO DIDOT 1798

La publicación Virgil Firmin convierte la tipografía Didot en la autoridad tipográfica francesa.



1880

Invencción de la Linotipia (linotype) máquina usada para la composición tipográfica.

SIGLO XIX

SIGLO XX

1932

El times New Roman se convierte en el tipo más leído, diseñado por Stanley Morrison y Victor Larden para el periodico londinense The Times.

1956

La fundición Hass le encarga a Max Miedenger que renueve la tipografía Grotesk, la modifica y la bautiza como Neue Hass Grotesk

1961

La fundición Stempel adquieren todos los derechos de la tipografía Neue hass Grotesk, la modifican y la bautizan como Helvética.

1981

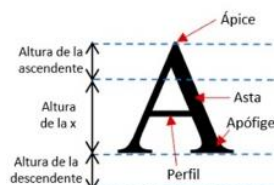
Nace la tipografía digital con la llegada de la computadora personal, sin duda quien provocó el cambio real y revolucionó la manera de definir los procesos de trabajo en tipografía fue el Apple Macintosh, que apareció en 1984.

1.1 | PARTES DE LA TIPOGRAFÍA

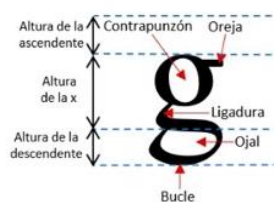
La unidad mínima de la tipografía es el **carácter**.

El vocabulario usado para la descripción de las diferentes partes de una letra se compone de una serie de términos acuñados desde hace mucho tiempo y que se asemejan a los usados para describir las partes de nuestro cuerpo. Así las letras tienen brazos, piernas, ojos, y otras partes como cola y asta, de las que, afortunadamente, nosotros carecemos (Unos Tipos Duros, 2005).

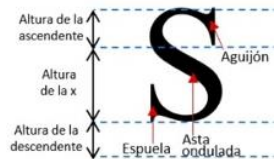
Algunas de estas partes son:



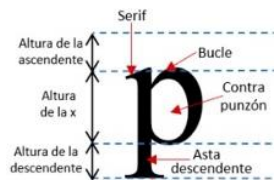
- **Ápice:** Unión de dos astas en la parte superior de la letra.
- **Apófige:** Pequeño trazo curvo que enlaza la asta vertical con los terminales o remates.



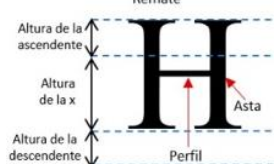
- **Asta:** Rasgo principal de la letra que define su forma esencial. Sin ella, la letra no existiría.
- **Cuello:** Trazo que une la cabeza con la cola de la g.



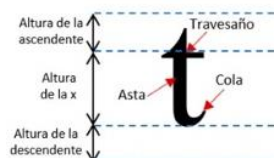
- **Asta ascendente:** Asta de la letra que sobresale por encima de la altura de la x (ojo medio).



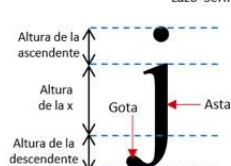
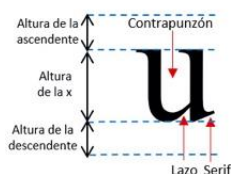
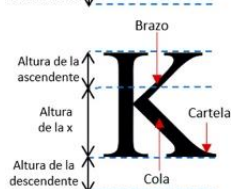
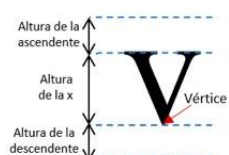
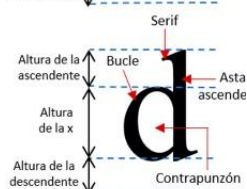
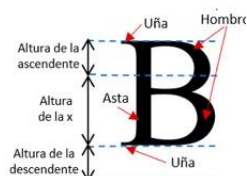
- **Asta descendente:** Asta de la letra que queda por debajo de la línea de base.
- **Asta ondulada o espina:** Rasgo principal de la s o la s.
- **Perfil, filete o barra:** Línea horizontal entre verticales, diagonales o curvas.



- **Brazo:** Trazo horizontal o diagonal que surge de un asta vertical.



- **Bucle o panza:** Trazo curvo que encierra una contra forma.
- **Cola:** Prolongación inferior de algunos rasgos.
- **Contra forma o contrapunzón:** Espacio interno de una letra total o parcialmente encerrado.
- **Cruz o travesaño:** Trazo horizontal que cruza por algún punto del asta principal.

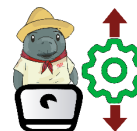


- **Espolón:** Extensión que articula la unión de un trazo curvo con otro recto.
- **Gota, lágrima o botón:** Final de un trazo que no termina en una gracia o remate, sino con una forma redondeada.
- **Hombro o arco:** Trazo curvo que sale de la asta principal de algunas letras sin acabar cerrándose.
- **Lazo:** Trazo que une la curva con la asta principal.
- **Ojal:** Bucle creado en el descendente de la g de caja baja.
- **Oreja:** Pequeño trazo situado en la cabeza de la g de caja baja.
- **Pata:** Trazo diagonal que sirve de apoyo a algunas letras. También se puede llamar cola.
- **Serif, remate o gracia:** Trazo terminal de un asta, brazo o cola. Es un resalte ornamental que no es indispensable para la definición del carácter, habiendo alfabetos que carecen de ellos (sans serif).
- **Uña o gancho:** Final de un trazo que no termina en remate, sino con una pequeña proyección de un trazo.
- **Vértice:** Punto exterior de encuentro entre dos trazos en la parte inferior de la letra.



ACTIVIDAD 1. IDENTIFICA LAS PARTES DE LAS LETRAS

OBJETIVO: Identificar las partes que conforman una letra o carácter tipográfico.



INDICACIONES:

- Guiado por tu docente, identifica y encierra en los siguientes caracteres, las partes de la letra mencionadas en este texto.
- Escribe el nombre de la parte identificada, donde corresponda.
- Compara tu resultado con el de tus compañeros.

A T V b d p k

q y S s e E H

Y Q j t f g a h

n R C G x M





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 1

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	IDENTIFICA LAS PARTES DE LAS LETRAS		Fecha:		
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Calidad	Sigue instrucciones y procedimientos de manera reflexiva, comprendiendo como cada uno de sus pasos contribuye al alcance de un objetivo, la presentación es limpia y ordenada			2.0	
Formato	Respetar las especificaciones indicadas por el docente para el trabajo en cuanto tamaño de hoja, configuración y datos de identificación.			1.0	
Aplicación	Obtiene la identificación correcta de las partes de al menos 6 letras mayúsculas.			3.0	
Limpieza	Cada lámina está trazada en orden y limpieza.			2.0	
Puntualidad	Entrega en la fecha y forma indicada por el docente.			2.0	
Total					

Retroalimentación

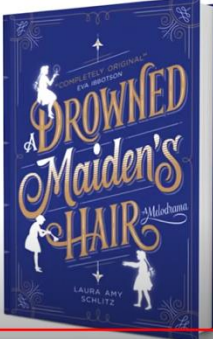
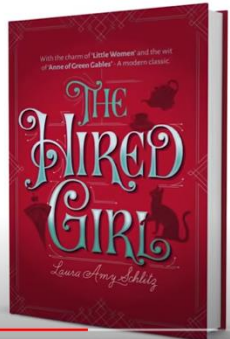
Logros	Aspectos de mejora

2 | FUENTES TIPOGRÁFICAS



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

LO QUE DICEN LAS LETRAS



(TEDx Talks, 2016):

<https://www.youtube.com/watch?v=iUaTsQwCj-U&t=708s>

Unas características comunes.

News**Serif**

News Serif
20 Styles

LOG-GIA

Loggia
4 Weights

Thrillers

Thrillers
Sans, 6 Weights

MARQUES

Marques
1 Style

BOURBON St

Bourbon St
Serif, 1 Style

Brûle

Brûle
1 Style

Ilustración 28. Fuentes tipográficas

<https://www.domestika.org/es/blog/6319-9-sitios-para-encontrar-increibles-fuentes-y-familias-tipograficas>

Familias tipográficas

Conjunto de tipos basado en una misma fuente, con algunas variaciones, tales como, por ejemplo, en el grosor y anchura, pero manteniendo características comunes. Los miembros que integran una familia se parecen entre sí, pero tienen rasgos propios.

Montserrat ExtraLight

Montserrat Thin

Montserrat Light

Montserrat Regular

Montserrat Medium

Montserrat Bold

Montserrat ExtraBold

Montserrat ExtraLight Italic

Montserrat Thin Italic

Montserrat Light Italic

Montserrat Regular Italic

Montserrat Medium Italic

Montserrat Bold Italic

Montserrat ExtraBold Italic

Según el Peso

Montserrat
Thin

Montserrat
Extralight

Montserrat
Regular

Montserrat
ExtraBold

Según Inclinación

Montserrat
Regular

Montserrat
Cursiva

Según el Ancho

Open Sans
Condensed

Open sans
Regular

Ilustración 29 Familias tipográficas



2.1 | TIPOGRAFÍA Y CLASIFICACIÓN TIPOGRÁFICA

Existen ciertos métodos de análisis que se emplean para identificar los diversos atributos de los caracteres individuales, las fuentes a las que pertenecen, las familias de fuentes, y las agrupaciones contrastantes y comparativas que pueden hacerse entre ellos. Esos métodos que intentan clasificarlo todo son muy bien intencionado, pero pueden ser también confusos.

Durante siglos de evolución tipográfica se han ensayado diversos términos, clasificaciones y sistemas.

A medida que las nuevas ideas y tecnologías han ido cambiando la naturaleza del tipo han ido apareciendo nuevas formas de práctica tipográfica que han puesto en crisis los sistemas de clasificación existentes.

Clasificación según Francis Thibodeau

La clasificación de las familias fue determinada por Francis Thibodeau a partir de la evolución histórica de la escritura.

Esta clasificación se basa en la vinculación que se establece entre el serif y las astas.

Esta aporta al diseñador una óptima selección para hacer efectiva la comunicación (desde lo sintáctico y semántico).

- **ROMANA ANTIGUA:** Son tipografías que poseen serif triangular y presentan diferencias en los trazos. Derivan de las inscripciones romanas, originalmente talladas en piedra. En general son tipografías con buena legibilidad y se utilizan habitualmente para textos de largo alcance.



Ilustración 30 Tipografía romana antigua

- **ROMANA DE TRANSICIÓN:** La diferencia de grosor entre las astas y el serif comienza a acentuarse, presentando una vinculación circular.



Times New Roman
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
zABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ1234567890!
@#%&^&*O[]\{}|=-_
+;',./:"<>'~*/

Ilustración 31 Tipografía romana de transición

- **ROMANA MODERNA:** La diferencia de grosor entre las astas y el serif es notoria, presentando una vinculación recta.



Ilustración 32 Tipografía romana moderna

- **EGIPCIA:** Se ensancha el valor de las astas y el serif. La vinculación es circular.



Ilustración 33 Tipografía egipcia

- **SANS SERIF:** El valor de las astas es uniforme. No presenta serif, remate o terminal.

ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz 0123456789!/?#	ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz	ABCDEFGHIJKLM NOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklm nopqrstuvwxyz
--	--	--

Ilustración 34 Tipografía sans serif

- **INCISAS:** El valor de las astas es uniforme, sus terminaciones insinúan un serif incipiente.

ABCdefg	OPTIMA
Pascal	FINE SANS SERIF
Nn	FONT DESIGNED
	BY THE GERMAN
	FONT DESIGNER
	& CALLIGRAPHER
	HERMANN ZAPF

Ilustración 35 Tipografía incisas

Otras clasificaciones son:

- **CALIGRÁFICAS:** Se inspiran en la escritura caligráfica. Los signos minúsculos están pensados para enlazarse imitando a la escritura. Connotan la escritura personal y los intercambios epistolares.

Chopin	Script	Brusher
Champignon	Artegami	Channel

Ilustración 36 Tipografía caligráfica

- **GÓTICAS:** Se agrupan ciertas formas arcaicas de tipografía: góticas y civiles, dos medievales. Las mayúsculas están adornadas por rúbricas caligráficas suaves. Las minúsculas reflejan su origen de estar hecha a pluma. Ambas tipografías connotan los "viejos tiempos", el pasado, la edad media, la religión.



Ilustración 37 Tipografía gótica

- **DECORATIVAS:** Son tipografías que comparten el estilo propio de una época o lugar. Debido a sus formas tan características y su personalidad definida y concreta, son apropiadas para dar un carácter histórico o cultural a un diseño.



Ilustración 38 Tipografía decorativa

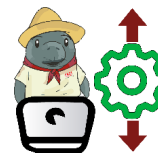
- **MANUALES:** Son formas que "traducen" la escritura manual corriente y su aspecto final depende de la herramienta con que han sido trazadas: pincel, marcador. Connotan espontaneidad, informalidad.



Ilustración 39 Tipografía Manual

ACTIVIDAD 2. MUESTRARIO TIPOGRÁFICO

OBJETIVO: Reconocer las características de las principales clasificaciones tipográficas y aplicarlas en el diseño de un texto.



INDICACIONES:

1. En equipos de 2 o 3 integrantes, identifiquen las características de las diferentes clasificaciones tipográficas.
2. En un programa de presentación de diapositivas (Power Point, Presentaciones de Google) realicen un documento que abarque las siguientes clasificaciones:
 - Romana antigua
 - Romana de transición
 - Romana moderna
 - Egipcias o mecanas
 - Sans Serif/ Lineales
 - Incisas
 - Góticas
 - Caligráficas
 - Manuales
 - Decorativas
3. Incluyan 3 ejemplos de cada una de las clasificaciones de la lista. Descarguen la fuente que coincida con la clasificación y escribe un pequeño texto o el nombre de la fuente.
4. Si la actividad se realiza mediante las clases en línea se deberá verificar la compatibilidad para compartir tu archivo o expórtalo como PDF.
 - a) Ingresar al grupo de Teams
 - b) Buscar la actividad: "Muestrario tipográfico" dentro de las asignaciones del salón.
 - c) Subir el archivo PDF a la plataforma
5. La presentación debe estar organizada de la siguiente manera:
 - Portada
 - Presentación
 - índice
 - Contenido, aquí se muestra la clasificación tipográfica y sus ejemplos
 - Conclusión
 - Referencias

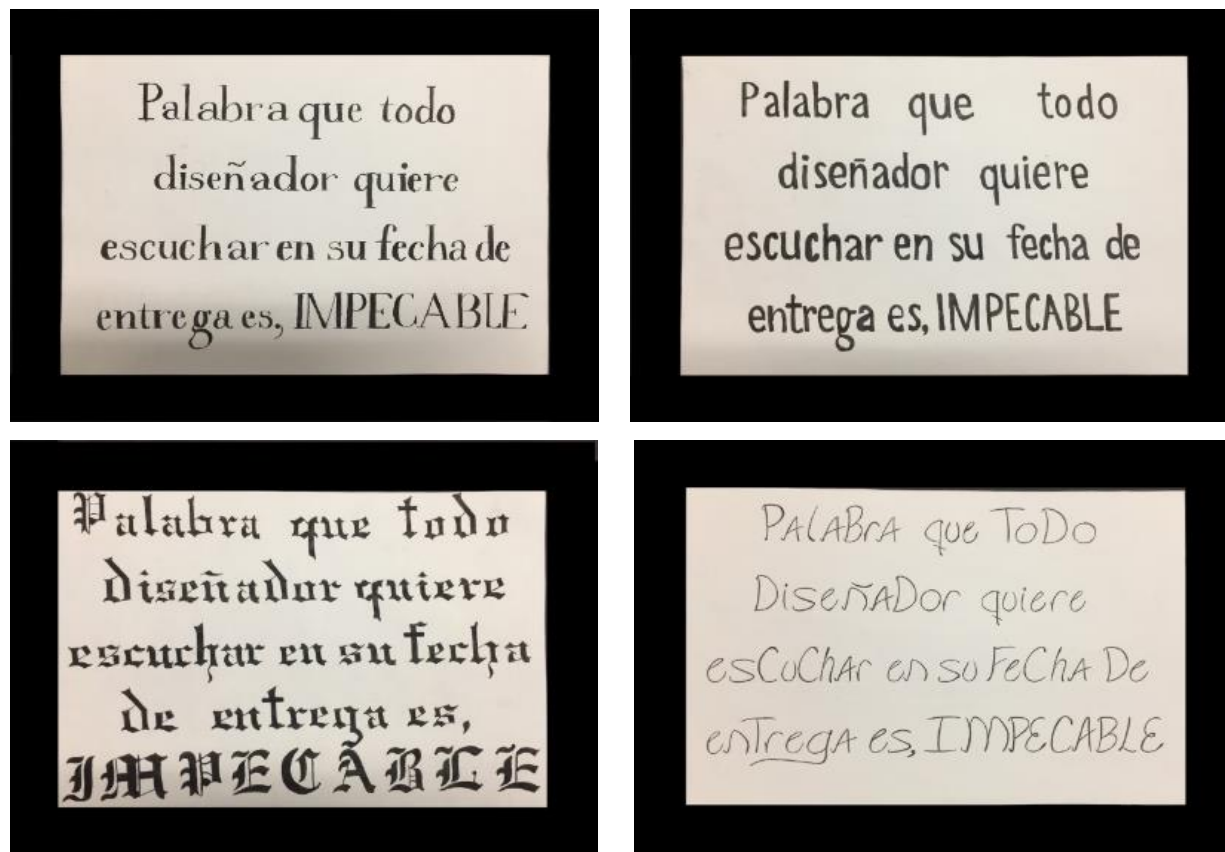


Ilustración 40 Textos en diferentes clasificaciones tipográficas / COBATAB



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 2

RÚBRICA			
DATOS GENERALES			
Nombre(s) del alumno (s)		Matriculas(s)	
Producto: MUESTRARIO TIPOGRÁFICO		Fecha	
Materia: Tipografía y productos editoriales		Periodo: 2025-2026B	
Nombre del docente:		Firma del docente	
Criterio	Experto	Aprendiz	No evaluable
Romana Antigua	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Romana de transición	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Romana moderna	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Egipcia / Mecana.	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Sans Serif	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Incisas	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Caligráficas	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts

Manuales	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Góticas	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Decorativas	3 ejemplos correctos	2 ejemplos correctos	-1 solo ejemplo correcto o -Ningún ejemplo correcto, o -No incluye ningún ejemplo en la clasificación -No entregó la actividad
	10 pts	7 pts	0 pts
Total			

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



3 | TIPOGRAFÍA Y COLOR

Diseñar con color en la tipografía es un gran reto, en la elección del color uno de los aspectos que debemos no olvidar es la legibilidad tipográfica. Se acostumbra a utilizar fuentes color negro sobre papel blanco, y tradicionalmente esta combinación es la más legible; en el momento en que se añade color a las fuentes tipográficas o al fondo, se altera la legibilidad del texto. En consecuencia, la tarea del diseñador es combinar las propiedades del tipo y el color para multiplicar su potencial comunicativo. Estos dos elementos pueden dar vida a un texto que, de otro modo, fracasaría en su vertiente comunicativa.

Para alcanzar la óptima legibilidad cuando se diseña con textos y color se han de sopesar cuidadosamente las tres propiedades del color (tono, valor e intensidad) y determinar el contraste apropiado entre las letras y su fondo. Un buen principio es elegir colores que no estén directamente enfrentados ni estén demasiado próximos en el círculo cromático, deben buscarse colores compatibles, pero también colores que difieran en valor e intensidad.

Deberemos tener también en cuenta las cualidades y características de cada fuente tipográfica, ya que una letra muy fina o estrecha, o una letra de trazo puede parecer muy débiles o ilegibles si los tonos son muy similares o si los valores están demasiado próximos, por lo tanto, debe de existir el contraste suficiente para proteger la fidelidad de las letras.



Ilustración 41 <https://graffica.info/una-fuente-creada-en-honor-al-artista-activista-lgbt-y-creador-de-la-bandera-del-arcoiris-gilbert-baker/>

3.1 | LOGOTIPO

Un logotipo es un conjunto de símbolos, formas, colores y/o letras asociadas a una marca, producto, proyecto o empresa que busca facilitar su reconocimiento, diferenciarse y transmitir un mensaje. El logotipo está presente en todas las acciones de comunicación con los clientes por lo que es el elemento más reconocible de la imagen de una empresa, debe expresar su esencia, sus valores y su personalidad de ahí que para representar adecuadamente a la marca deba cumplir con ciertas características.



Clasificación de los logos

LOGOTIPO

Representación gráfica de una marca compuesta únicamente de letras, tipografía, siglas, firmas, etc. La clave es que se pueda leer. Es decir, que no comprende ni a iconos ni a símbolos.



IMAGOTIPO

Es la representación visual de una marca que viene acompañada de un elemento pictográfico, pudiendo ser abstracto o no.



ISOLOGO

Es la representación visual de la marca unifica tanto imagen como tipografía en un mismo elemento.



ISOTIPO

Es la representación de una marca cuando está formada únicamente por una imagen, careciendo de tipografía o texto. Podríamos llamarle también símbolo o icono. Dentro de este concepto de isotipo, podemos descubrir 6 categorías diferentes, que citamos a continuación:

Monograma



Anagrama



Sigla



Inicial



Firma



Pictograma



El mockup de logotipo



Ilustración 42. Paleta de colores de Logotipo. Archivo COBATAB

Un mockup de logotipo es una representación visual que muestra cómo se verá un logotipo una vez impreso o implementado en una web. Se trata de un fotomontaje que simula el aspecto final del diseño, incluyendo los colores, la tipografía y las imágenes.

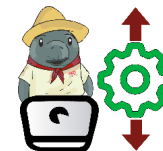
Los mockups son una herramienta muy útil para los diseñadores y los clientes, ya que permiten:

- Visualizar el diseño final antes de su desarrollo
- Probar diferentes opciones de diseño, colores, fuentes y disposición de elementos
- Identificar puntos de mejora
- Obtener feedback del cliente
- Ahorrar recursos

Existen diferentes tipos de mockups, como los digitales, los impresos y los físicos.



ACTIVIDAD 3. LOGOTIPO, IMAGOTIPO, ISOLOGO (MOCKUP)



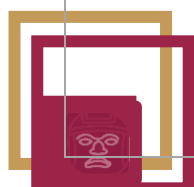
OBJETIVO: Aplicar los conocimientos adquiridos previamente referentes a tipografía y color, para diseñar una propuesta de logotipo, analizando las características y diferencias entre los conceptos de logotipo, Imagotipo, Isotipo e Isologo.

INDICACIONES:

1. En parejas, y apoyados por tu docente, identifica un tipo de identidad corporativa, la cual sea conveniente utilizar como referencia para un proyecto/empresa sobre la cual realizar una propuesta de diseño original de un logotipo.
2. Dentro de la clasificación de logos se podrá realizar un *Logotipo, Imagotipo o Isologo* (Isotipo no, pues el proyecto debe de incluir texto).
3. Realiza los bocetos que sean necesarios de la composición gráfica de tu logo, posteriormente, muéstrenlos a su docente para identificar puntos de mejora.
4. Consulta con tu docente y en grupo los programas o apps de diseño pueden emplear para realizar el formato digital de la identidad corporativa diseñada.
5. Realiza el logo de tu elección de manera digital considerando la maquetación de la visualización de este en diferentes formatos, la paleta de colores y las fuentes tipográficas utilizadas.
6. Preséntalo a tu docente.



Ilustración 43 Diseño de logos en formato digital / Archivo COBATAB





INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD 3

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	LOGOTIPO	Fecha:			
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Innovación	Crear un logotipo novedoso, utiliza los recursos disponibles para mejorarlo y encuentra una aplicación viable y exitosa. sin omitir la legibilidad			4.0	
Enfoque	Genera un logotipo creativo, funcional y coherente, donde la tipografía es el principal elemento del diseño.			2.0	
Colaboración	Colabora en equipos de trabajo, aporta ideas, asume roles y responsabilidades. Utilizando aplicaciones para investigar, crear y compartir información, durante el proceso de diseño.			1.0	
Análisis Tipográfico	Elabora tu propuesta de diseño empleando la tipografía como código para expresar ideas y conceptos, y genera un logotipo acorde a las necesidades del cliente y su entorno.			2.0	
Puntualidad	Entrega en la fecha y forma indicada por el docente.			1.0	
				Total	

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



4 | DISEÑO EDITORIAL

La portada de un libro es mucho más que una simple ilustración. Una buena portada genera una gran impresión en el lector y puede persuadirlo para que hojee o compre un libro. Para un diseñador gráfico, crear una portada es además de combinar ilustraciones con texto, tratar de comunicarle al lector la temática, la historia y el contenido del libro en un vistazo.

En esta lectura, exploraremos conceptos clave que te ayudarán a pensar en la portada de tu libro ilustrado como una herramienta poderosa de marketing y posicionamiento de proyectos editoriales. Al final, verás cómo el uso de la tipografía, la ilustración y el color se combinan, para diseñar una portada que invita a los lectores a descubrir un universo escondido en el papel y la tinta de los maravillosos mundos literarios.



Ilustración 44 La industria del libro como cualquier otra industria, requiere del diseño gráfico para identificar, promocionar y publicitar sus productos.

La importancia de la portada

Antes de que el lector lea una sola palabra, gracias a las portadas el lector ya está captando el tono y la personalidad del libro a través de su diseño. En un display o en un stand lleno de opciones, una portada bien diseñada puede captar la atención de la audiencia y diferenciar un libro del resto.

Si el diseño de la portada es bueno, proporcionaría información relevante como; a quién está dirigida la obra, cuál es la intención del autor y/o cual es el objetivo de esa historia.

4.1 | MAQUETACIÓN

Tipografía: las letras comunican más que lo obvio

La tipografía, o el estilo de las letras, juega un rol crucial en el diseño de una portada. No es solo una elección estética; cada tipografía tiene su propio “mood” y puede hacer que el título de tu libro se sienta misterioso, divertido, elegante o infantil, según el estilo tipográfico que elijas. Qué debemos considerar al elegir tipografía:

Legibilidad: El título debe ser fácil de leer, especialmente desde cierta distancia.

Estilo: Las fuentes cursivas pueden dar una sensación de delicadeza o fantasía, mientras que las fuentes en negrita y sans serif transmiten fuerza o simplicidad.

Licencia: Asegúrate de que la tipografía tenga una licencia de uso libre si deseas publicar tu libro.

Piensa en cómo el tipo de letra podría contar una parte de tu historia incluso antes de leerla. Por ejemplo, una historia mágica podría beneficiarse de una tipografía con detalles ornamentales, mientras que una historia divertida podría usar letras grandes y desenfadadas.

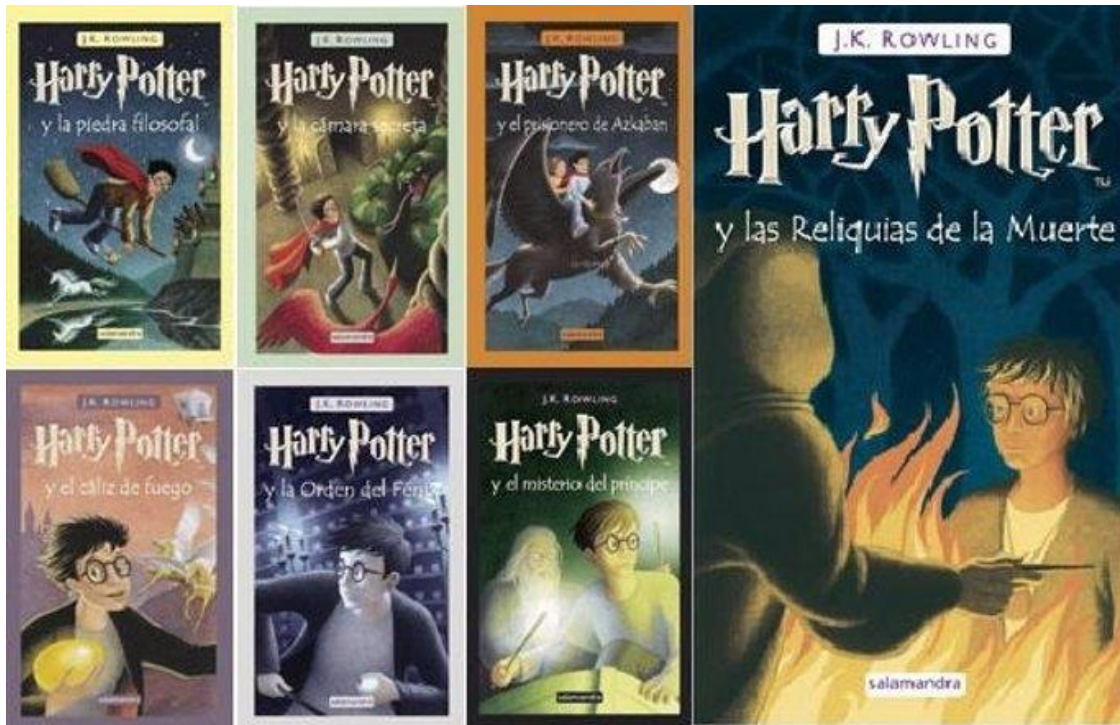


Ilustración 45 El Diseño de Portadas de la Saga Harry Potter nos transporta al mundo Mágico de la famosa obra y nos da pistas de cada libro.

Color: Emoción y Significado

El color es uno de los elementos de diseño más importantes porque afecta directamente las emociones de quienes lo ven. Como hemos visto anteriormente los colores pueden comunicar alegría, tristeza, misterio o aventura.

Podemos establecer un tono general para la historia que queremos comunicar desde su diseño gráfico, así el lector puede empezar a conocer el libro desde su primer contacto con la portada. Entonces como diseñadores debemos preguntarnos qué aspectos considerar al seleccionar una paleta de colores adecuada para el proyecto.

Tono: A la hora de escoger el tono principal o dominante podemos optar por ejemplo entre tonos cálidos (rojos, naranjas) para transmitir energía y optimismo, o tonos fríos (azules, verdes) que evocan calma o misterio.

Contraste: Si los tonos son muy similares pueden hacer que el texto sea difícil de leer. Es necesario escoger un tono de acento que contraste bien con el tono dominante y/o con el tono del fondo o la ilustración de fondo.

Significado cultural: Algunos colores tienen significados universales (el azul transmite confianza, el rojo competencia), mientras que otros significados pueden variar según el contexto o la carga cultural. Haz una investigación antes de cometer un error de elección.

Un ejemplo ilustrativo; si tu libro es sobre la amistad y la naturaleza, podrías elegir una paleta de naranjas, azules y verde que evoque ambos conceptos. Si es una historia de aventuras, colores más audaces y contrastantes pueden añadir un toque de emoción.



Ilustración 46 La Obra de Stephen King y su temática se representa magistralmente en el diseño estridente de las portadas

La Ilustración: Captura la Esencia de tu Libro

La ilustración de la portada debe transmitir el espíritu y el tema de la historia, invitando al lector a explorar más sobre la publicación. Además, es el principal recurso de marketing para las ventas del libro. Si bien no necesitas crear una magistral ilustración que sintetice toda la historia, la portada debe ser llamativa e incluir elementos visuales "easter eggs" que aludan a la trama o los personajes principales, eso siempre es muy apreciado por los lectores. Entonces qué aspectos debe tener mi trabajo para ser considerado una ilustración útil para una portada.

Simplicidad: La ilustración debe captar la esencia de la historia sin sobrecargar visualmente al lector.

Elementos simbólicos: Incluye elementos que tengan un significado especial en la historia (por ejemplo, un objeto, un lugar o un personaje clave o relevante).

Consistencia de estilo: Si el libro tiene un estilo de ilustración determinado, mantén la coherencia en la portada.



Ilustración 47 Las Ilustraciones de Antoine De Santexupéry son simples, pero tan simbólicas y efectivas que sus futuras reinterpretaciones se han mantenido prácticamente sin cambios durante todas las ocasiones que se ha reimpresso su obra.



Composición: Juntando las Piezas

La composición de la portada, sin importar si es buena o mala, es la disposición de tipografía, ilustración y color en la grilla destinada para la portada. Cuando todos estos elementos trabajan juntos de forma armónica para comunicar el contenido del libro, se considera una buena portada. Además, debemos poner especial atención a los detalles como:

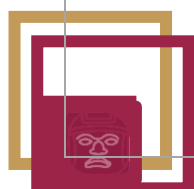
- Posicionar el título: Centra el título o colócalo en un lugar destacado para que sea lo primero que el lector vea.
- Balancea Tipografía e Imagen: Equilibra la ilustración con el texto. Si tienes varios elementos llamativos, busca que en vez de competir visualmente entre sí, trabajen juntos para capturar la atención del lector.
- Sin miedo al espacio negativo: Usa espacios en blanco para evitar que la portada se sienta sobrecargada.

Antes de comenzar a diseñar tu portada estas son algunas preguntas que puedes hacerte para ayudarte a definir mejor como debería verse:

- ¿Qué tipo de emociones debería evocar en el lector la historia?
- ¿Qué colores, formas, lugares, objetos o personajes son los más relevantes?
- Intenta describir la historia empleando solamente tres palabras

En la siguiente actividad, tendrás la oportunidad de experimentar con la tipografía, los colores y la ilustración para diseñar una portada que sea memorable y atractiva. Recuerda que cada elección de diseño, desde el tipo de letra hasta los colores, son una oportunidad para comunicar fragmentos de la historia contenida en el libro.

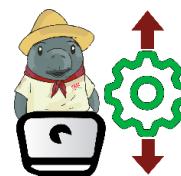
Sin importar el resultado recuerda que lo más importante de esta actividad es aprender y valorar el trabajo de diseño detrás de productos tipográficos y editoriales como son los libros que tanto amamos. Así que ¡diviértete explorando y creando tu portada!



PRÁCTICA 1. PORTADA PARA MI LIBRO

INDICACIONES:

Aplica tus conocimientos sobre tipografía, ilustración y color para diseñar la portada de un libro ilustrado, considerando el público objetivo y la función de la publicación.



Fase de investigación

- Deberás seleccionar el público para el cual ira dirigido tu libro ilustrado.
 - Niños pequeños (3-7 años)
 - Preadolescentes (8-12 años)
 - Adolescentes (13-17 años)
 - Jóvenes y adultos (18-25 años)
- También deberás definir un tema que resuene en el interés de tu público; Aventuras, Magia, Aprendizaje de Valores, Naturaleza, Amistad, Ciencia, Cultura, Temas Históricos, ETC. Esto aumenta el atractivo y la relevancia de tu publicación.
- Define el Género. Decide si se trata de un libro de fantasía, ciencia ficción, aventura, fábulas, una historia de la vida cotidiana. **El Género guía el tono de las ilustraciones** y el diseño de la portada.
- Inventa un título atractivo y acorde al estilo de tu libro. Asegúrate que tu idea no se parezca a una que ya exista en el mercado. Experimenta con diferentes fuentes para el logotipo, **asegúrate de que la licencia de la tipografía sea de uso libre** y no solo de uso personal. Esto último es crucial para su comercialización.
- Selecciona una paleta de colores y compártela con Colors o Adobe Color. La paleta debe comunicar el tono y la atmósfera de tu historia.

Tu decisión definirá el nivel de lenguaje, el tipo de ilustraciones y los temas que podrás abordar.



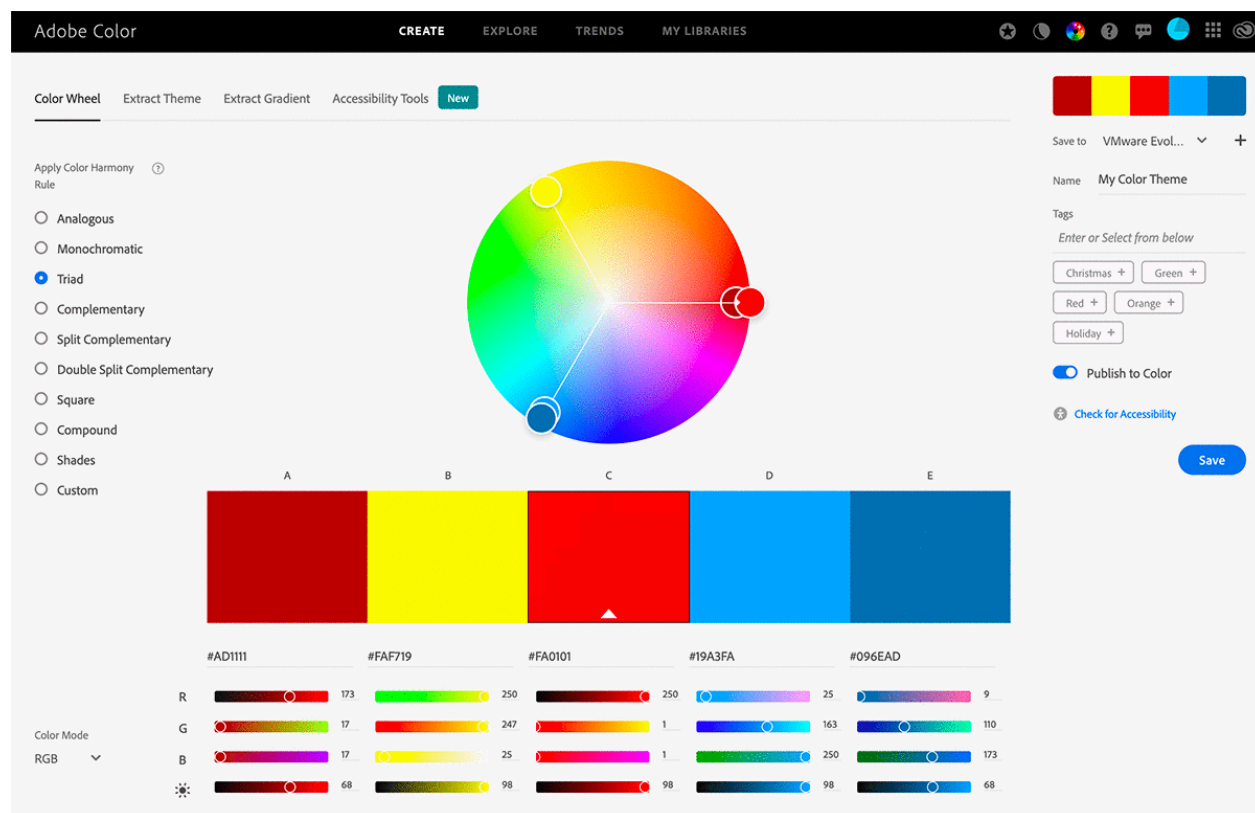


Ilustración 48 Adobe Colors y Colors son herramientas Web Gratuitas que permiten generar Acordes o Paletas de Colores para tus proyectos.

Fase creativa

1. Realiza bocetos preliminares. Captura la esencia de la historia. Debes comunicar visualmente la historia a tu público objetivo.
2. Elige la mejor alternativa como imagen central para tu portada. Debe funcionar bien con los elementos de diseño tipográfico presentes en la portada, como el logotipo de la publicación.
3. Utiliza programas de diseño gráfico como Adobe Illustrator, Inkscape, Photoshop o ibispaint para crear una versión digital de tu portada.
4. Crea una versión digital en formato vertical de 6 por 9 pulgadas, PNG a 300dpi o 600dpi. El Branding o logotipo debe complementar la ilustración sin restarle legibilidad.

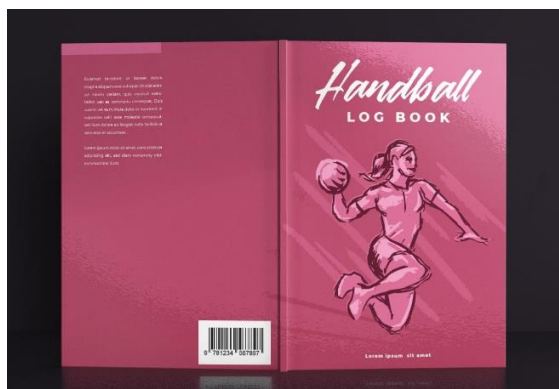


Ilustración 49 Aunque hay muchos aspectos a considerar en el diseño de una portada. Céntrate en Mood. Piensa en lo que quieres decir con tu portada

Fase de comunicación

1. Considera el contraste. Ajusta tono, valor e intensidad para evitar problemas de legibilidad.
2. Asegúrate que todos los elementos; imagen, color y tipografía, trabajen juntos para reflejar el concepto del libro.
3. Presenta tu proyecto para retroalimentación en clase. Comparte tus experiencias y aprendizajes con tus compañeros.

Cuestionario de retroalimentación

1. ¿Cómo influyo la elección del público al que va dirigido tu libro en las decisiones de diseño de tu portada?
2. ¿Qué licencia tipográfica seleccionaste y porque es importante verificar las condiciones de uso de una fuente?
3. ¿Qué emociones o atmosfera debías transmitir mediante la selección de la tipografía y/o los colores?
4. ¿Cuál fue el mayor desafío al fusionar los elementos ilustrativos y tipográficos en el diseño de tu portada?
5. A partir de la retroalimentación recibida ¿Qué pasos seguirías para mejorar tu portada?



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PRÁCTICA 1

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	PORTADA PARA MI LIBRO		Fecha:		
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Innovación y originalidad	Plantea un propuesta atractiva y única que sea original o innovadora.			4.0	
Aplicación de los principios visuales	Integra colores y tipografías con armonía y legibilidad			2.0	
Calidad de las ilustraciones	Ilustran con claridad el concepto			2.0	
Cumplimiento de las licencias	Usa tipografía y otros elementos sin restricciones de licencias			2.0	
				Total	

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



5 | LA PÁGINA Y SU COMPOSICIÓN

El diseño editorial es una especialización del diseño gráfico que se enfoca en la organización y presentación de contenido en publicaciones digitales e impresas, como libros, revistas, folletos y periódicos. Cada publicación debe ser atractiva, funcional y fácil de leer, lo cual se logra gracias a la adecuada disposición de elementos en la página. Al comprender cómo funciona la composición, el uso de retículas y la organización de columnas, puedes lograr que tu manuscrito se vea profesional y ordenado, listo para ser publicado.

5.1 | FORMATOS EDITORIALES

El formato es el área en la que diseñarás tu publicación, determinando el tamaño y la proporción de la página. En la mayoría de los casos, el formato está predeterminado por las necesidades del cliente o las limitaciones del medio.

Los márgenes, o espacios en blanco alrededor del contenido, también forman parte del formato y ayudan a enmarcar la composición. En InDesign, puedes elegir formatos predefinidos para diferentes medios (impresos, web, o móvil), lo cual facilita la preparación de tu manuscrito.

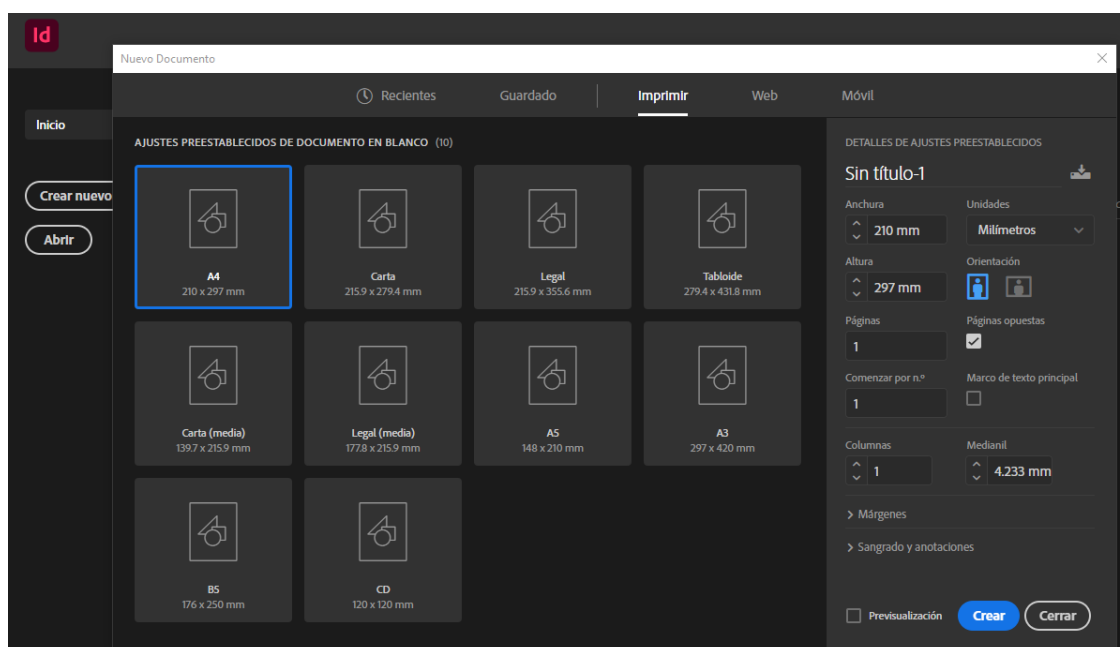


Ilustración 50 Cuando iniciamos InDesign podemos escoger entre varios tipos de formato. Web, móvil o impreso.

Composición: Ordenando los Elementos

La composición se refiere a cómo organizamos los textos, imágenes y otros elementos en la página para crear una lectura cómoda y visualmente armoniosa. Una buena composición prioriza la legibilidad, el equilibrio y la coherencia entre los elementos.

Para crear una composición efectiva debemos cuidar aspectos como la legibilidad, asegurándonos que el texto sea fácil de leer. Por su parte el orden es asegurarnos que cada elemento tenga un propósito y una razón de ser y no compitan por la atención del lector. La composición también involucra la proporción y el equilibrio y la disposición de los elementos para dar estructura y movimiento a la página.



Ilustración 51 La composición editorial es el acomodo de todos los elementos dentro de la página de una publicación.

Retículas: El Guía Invisible

Una retícula es una serie de líneas guía que ayudan a organizar los elementos en la página. Funciona como una estructura subyacente, aportando orden y consistencia a la composición de cada página. Aunque la retícula no es visible en el producto final, asegura que todos los elementos tengan una posición, acomodo y orden en la página.

Tipos de Retículas

Retícula de una columna: Útil para textos largos, como en novelas o artículos de revista.

Retícula de dos columnas: Permite distribuir texto e imágenes de manera más dinámica, ideal para revistas y catálogos.

Retícula de múltiples columnas: Da mayor flexibilidad para combinar texto e imágenes en composiciones complejas, común en periódicos y publicaciones de gran formato.

Grilla: Divide la página en módulos para organizar el contenido en bloques visuales.

Las retículas son una guía, no una limitación. Pueden ser usadas de manera flexible para orientar el diseño sin restringir tu creatividad.

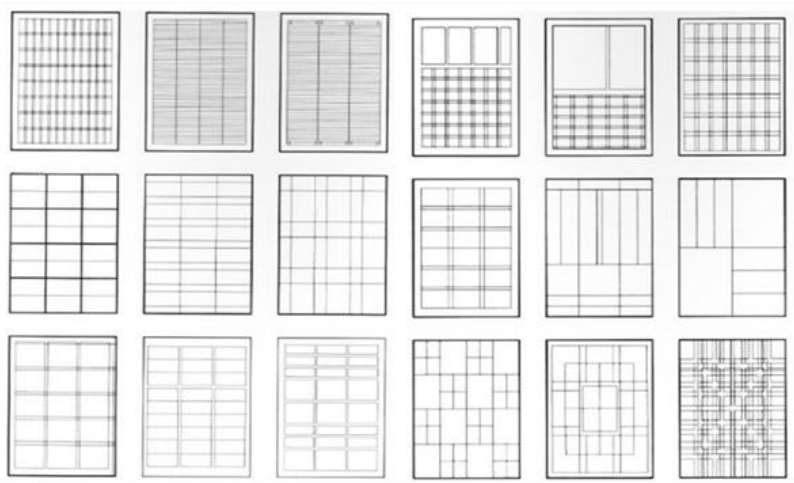


Ilustración 52 Al diseño reticular también se le conoce como diseño de Grilla

Ilustración: Susana Arízaga

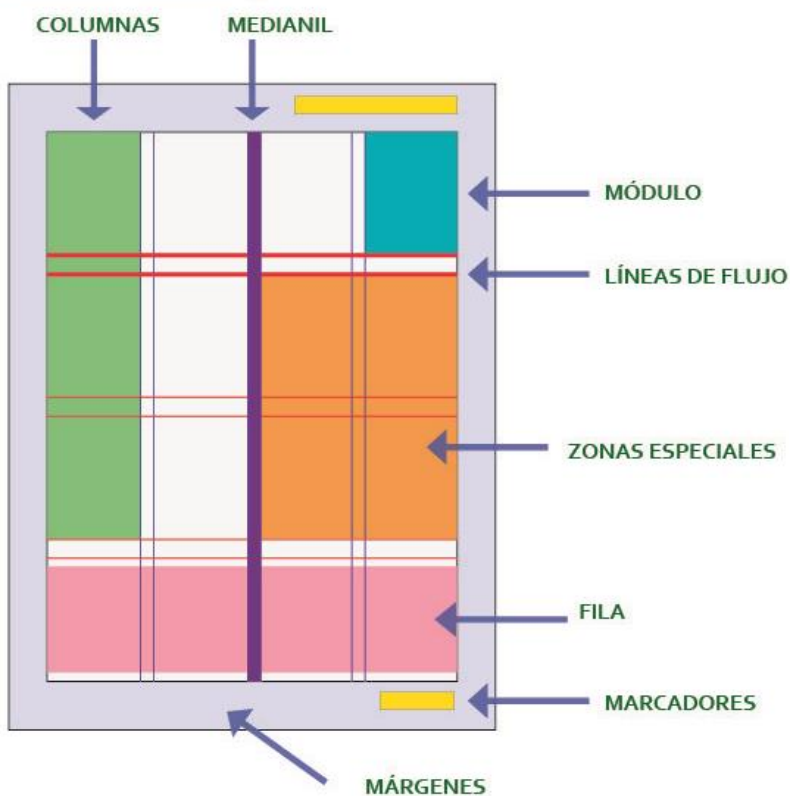


Ilustración 53 En esta ilustración se puede apreciar todos los elementos que intervienen en el diseño de una Grilla



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de

¿Qué es retícula en diseño editorial?




<https://youtu.be/Kdg59ewFwMs?si=dRyjWfUBAZZJSfOJ>

Columnas: Dividiendo la Información

Las columnas ayudan a organizar el contenido en secciones verticales que facilitan la lectura y la comprensión. Dependiendo del formato y el estilo de la publicación, las columnas pueden variar en número y ancho. Por ejemplo, los libros suelen usar una o dos columnas, mientras que las revistas o periódicos pueden utilizar de tres a seis columnas para distribuir texto e imágenes de forma equilibrada y dinámica.

Una buena composición editorial no solo facilita la lectura, sino que también aporta estructura y cohesión visual. El uso de retículas, columnas y márgenes te ayudará a crear un diseño editorial bien organizado y atractivo, adecuado para la pantalla o impresos ¡Es hora de aplicar estos conceptos y comenzar a diseñar!

Ejemplos de retículas



Ilustración 54 Ejemplo de la retícula de una columna.

“Educación que genera cambio”



Ilustración 55 Ejemplo de la retícula de dos columnas.



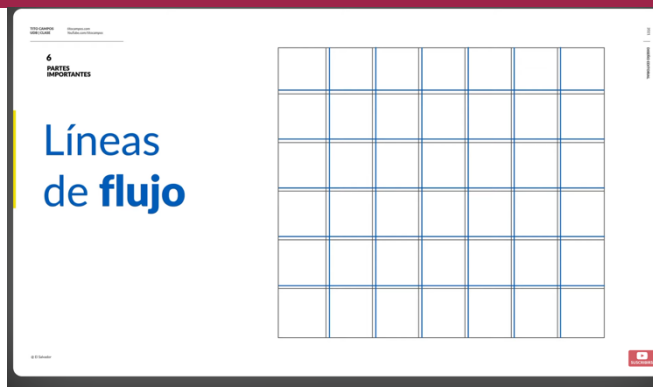
Ilustración 12 Ejemplo de retícula de múltiples columnas.



Ilustración 13 Ejemplo del uso de la retícula modular.



En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de
PARTES DE LA RETÍCULA EDITORIAL.



https://www.youtube.com/watch?v=sIZ_5j-mZak&t=79s



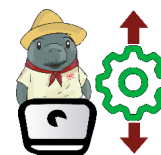
En compañía de tu profesor, observa el siguiente video acerca de
TIPOS DE RETÍCULA.



<https://www.youtube.com/watch?v=4AAv3lx7Ojw>



PRÁCTICA 2. CREA TU MANUSCRITO EN INDESIGN



Instrucciones: En esta práctica, vamos a configurar un nuevo documento en Adobe InDesign, que nos ayude a organizar el contenido y prepararlo en formato para que tu diseño editorial esté bien estructurado y cumpla con los estándares de publicación.

Paso 1: Crear un Nuevo Documento en InDesign

1. Abrir InDesign: Abre Adobe InDesign en tu computadora y selecciona Archivo > Nuevo > Documento.



Ilustración 14: La ruta para crear un nuevo documento en Adobe InDesign

2. Configurar las Opciones del Documento:

- Formato de Página: En el panel de configuración, ajusta el tamaño a 15.24 cm x 22.86 cm (6 x 9 pulgadas), que es un tamaño estándar para libros en Amazon KDP.
- Sangrados (Bleed): Es importante incluir sangrados para evitar bordes blancos en las impresiones. Configura un sangrado de 0.125 in (3 mm) en todos los lados.
- Márgenes: Configura márgenes internos (izquierdo y derecho) en 0.75 in (1.9 cm) y márgenes superiores e inferiores en 0.5 in (1.27 cm).
- Número de Páginas: Establece el número de páginas aproximado que planeas para el borrador. Por ejemplo, 50 páginas. (No te preocupes, puedes agregar o eliminar páginas después).

3. Hacer clic en "Crear": Presiona el botón Crear para abrir el nuevo documento.

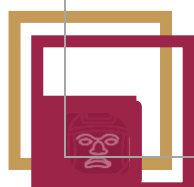




Ilustración 59 A continuación, se ilustra la configuración en Pulgadas del Formato para KDP

Paso 2: Configurar una Retícula de Columnas

1. Acceder a la Configuración de Páginas Maestras:

- Ve al panel de Páginas (normalmente ubicado a la derecha de la pantalla). Haz doble clic en la página maestra (etiquetada como A-Maestro) para hacer cambios que se aplicarán a todas las páginas.

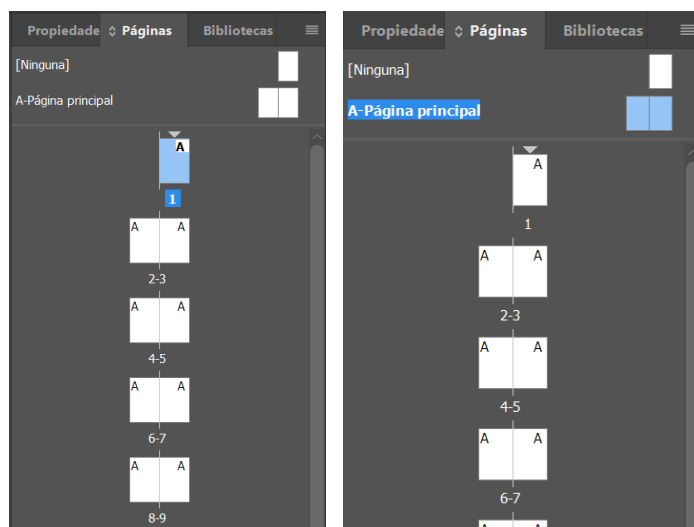


Ilustración 60 Al inicio In Design nos ubica en la página uno de nuestro nuevo documento. Debemos ir hacia A-Página Principal o Maestra-A para hacer los cambios que apliquen en todo el documento que tenga una página A como modelo.

2. Crear Columnas:

- Selección de Columnas: Ve a Maquetación > Margen y columnas.
- Número de Columnas: Configura el número de columnas que prefieras, por ejemplo, 2 columnas.
- Espaciado entre Columnas (Gutter): Configura el espacio entre las columnas, por ejemplo, 0.2 in (5 mm). Esto te ayudará a mantener un espacio adecuado entre los bloques de texto o imágenes.

3. Aceptar Configuración: Haz clic en Aceptar para aplicar la configuración de columnas.

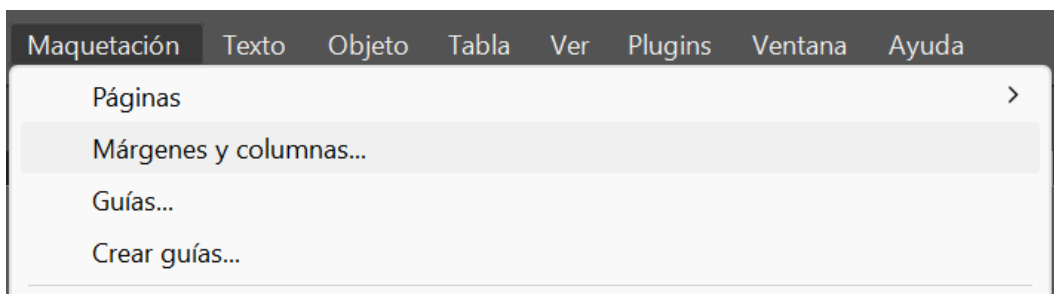


Ilustración 61 El menú Márgenes y columnas está en el Menú principal Maquetación.

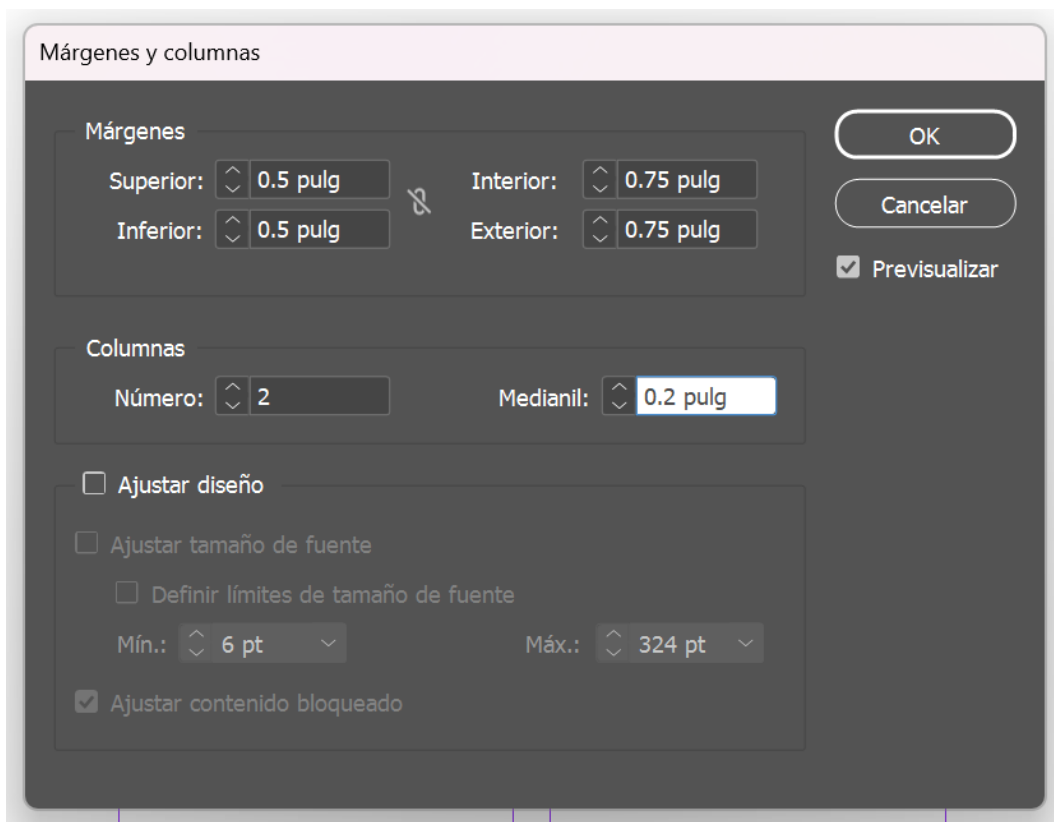


Ilustración 62 En Márgenes y columnas podemos modificar el número de columnas, el medianil (espacio entre columnas) y los márgenes de Maestra-A

Paso 3: Crear una Retícula o Grilla Basada en Líneas Guía

1. Mostrar Líneas de la Retícula:

- Dirígete a Ver > Cuadrícula y guías > Mostrar cuadrícula base. Esto te permitirá ver una cuadrícula que puedes ajustar para organizar los elementos de tu diseño.

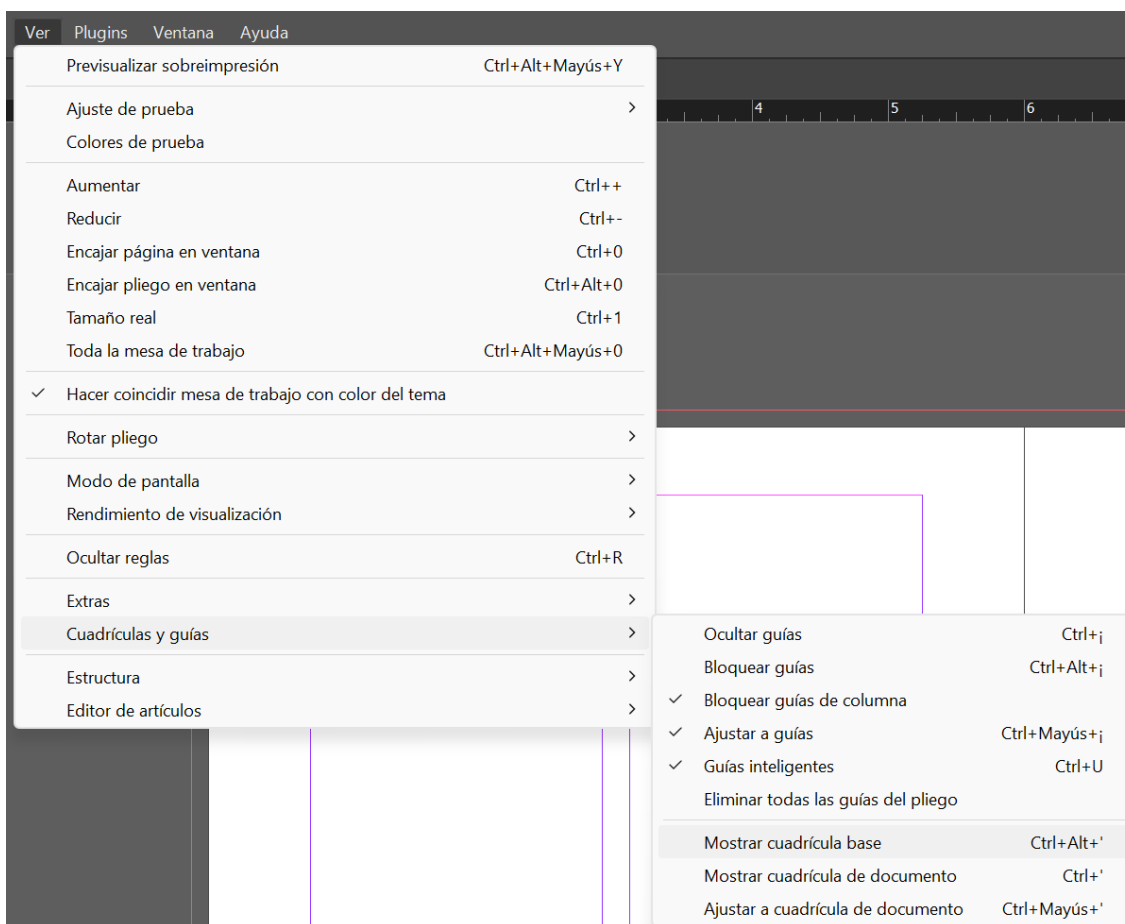


Ilustración 63 Para poder visualizar la Cuadrícula Base, debemos ir a Cuadrículas y Guía en el Menú principal de Ver.

2. Configurar la Retícula de Base:

3. Ve a Edición > Preferencias > Cuadrículas.

- Configuración de Incremento: Ajusta el incremento de línea de la cuadrícula base para que se alinee con el tamaño de la fuente principal de tu libro, por ejemplo, cada 12 pt.
- Color de la Retícula: Puedes elegir un color que sea visible pero que no distraiga, como un gris claro o azul suave.

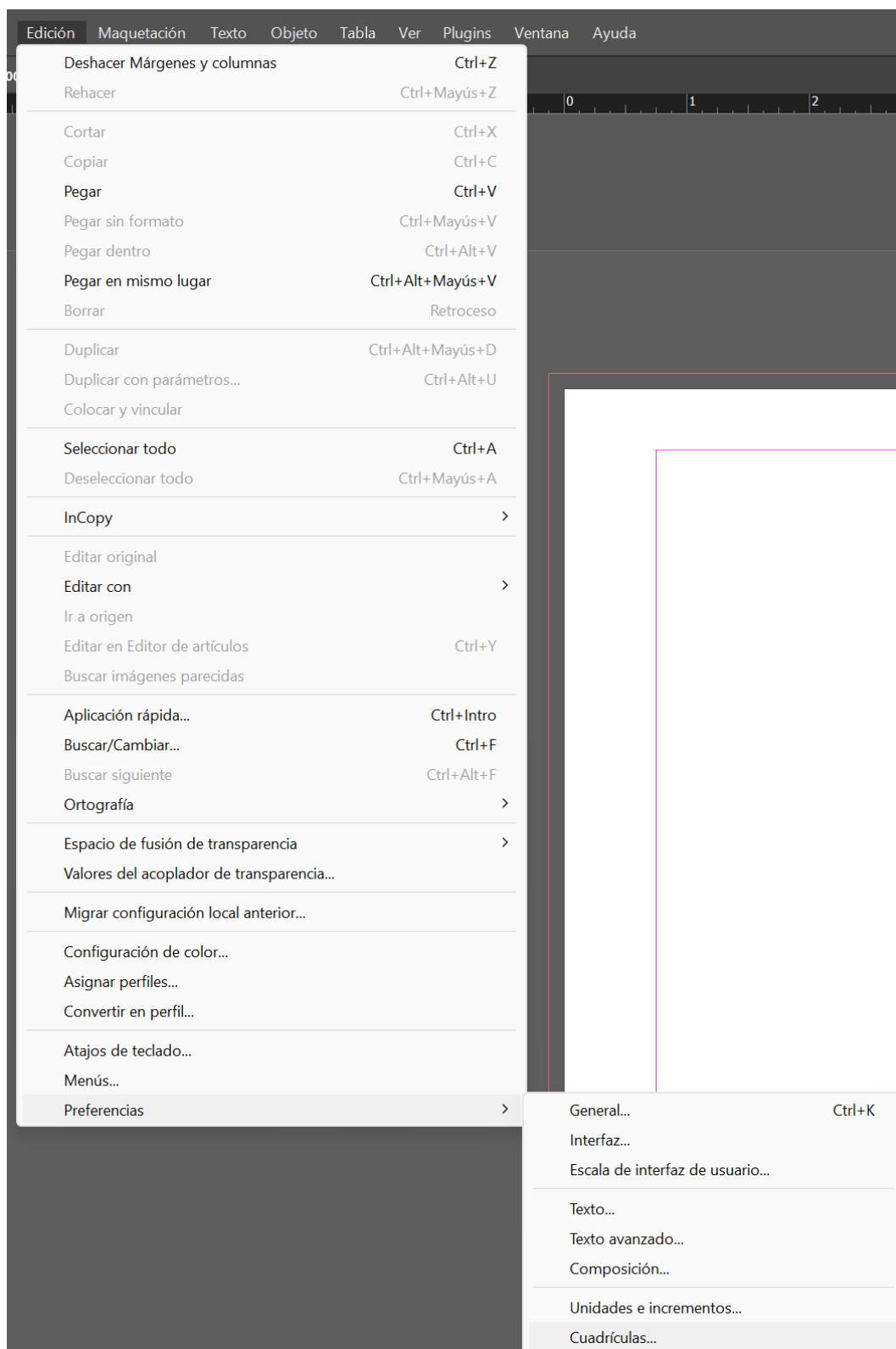


Ilustración 64 Edición > Preferencias > Cuadrículas nos permitirá modificar la cuadrícula base de nuestro documento.

4. Activar el Ajuste a la Cuadrícula:

- Asegúrate de que Ver > Ajustar a cuadrícula base esté habilitado. Esto ayudará a que el texto y otros elementos se ajusten a las líneas de la cuadrícula, manteniendo una alineación precisa.

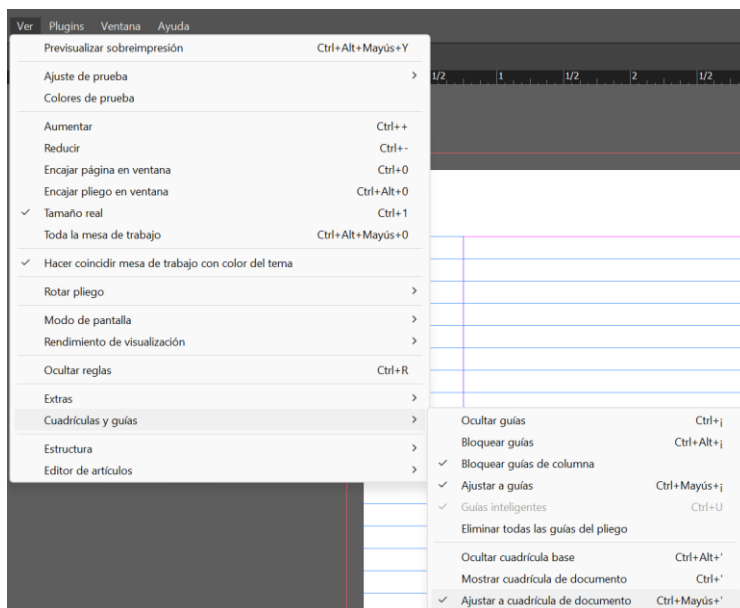


Ilustración 65 Si activamos la opción "Ajustar a cuadrícula de documento"

los elementos que agregues a tu maquetación se pegarán magnéticamente a la cuadrícula base del documento.

Paso 4: Crear Estilos de Párrafo y Texto para tu Manuscrito

1. Panel de Estilos de Párrafo:

- Abre el panel de Estilos de Párrafo en el menú Ventana > Estilos > Estilos de Párrafo.
- Haz clic en Nuevo estilo de párrafo y asigna un nombre, como Texto principal.

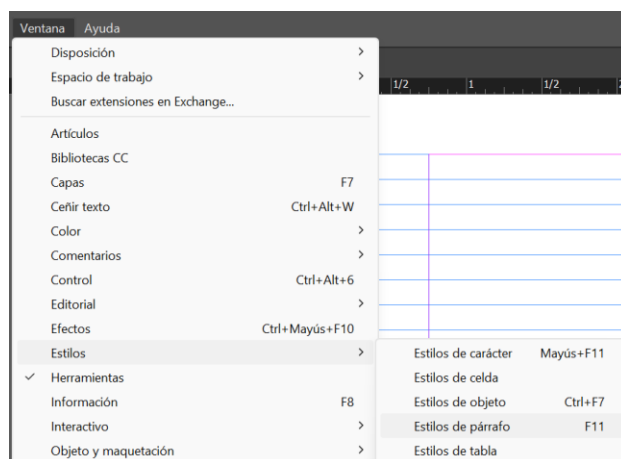


Ilustración 66 Ventana > Estilos >

Estilos de párrafo nos permitirá crear todos los estilos que necesitemos para nuestro documento.

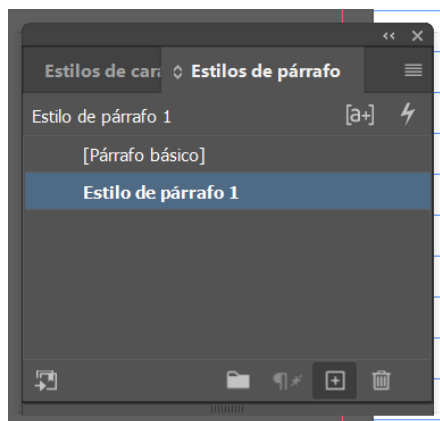


Ilustración 67 El Menú flotante de estilos de párrafo nos permite crear, ordenar y eliminar los estilos de párrafo que necesitemos para nuestro proyecto tipográfico.

2. Configurar Estilos de Texto:

- Dentro del estilo de párrafo, ajusta la tipografía (por ejemplo, Times New Roman, 11 pt) y el interlineado (Leading) de acuerdo con el incremento de la cuadrícula base que configuraste en el Paso 3.

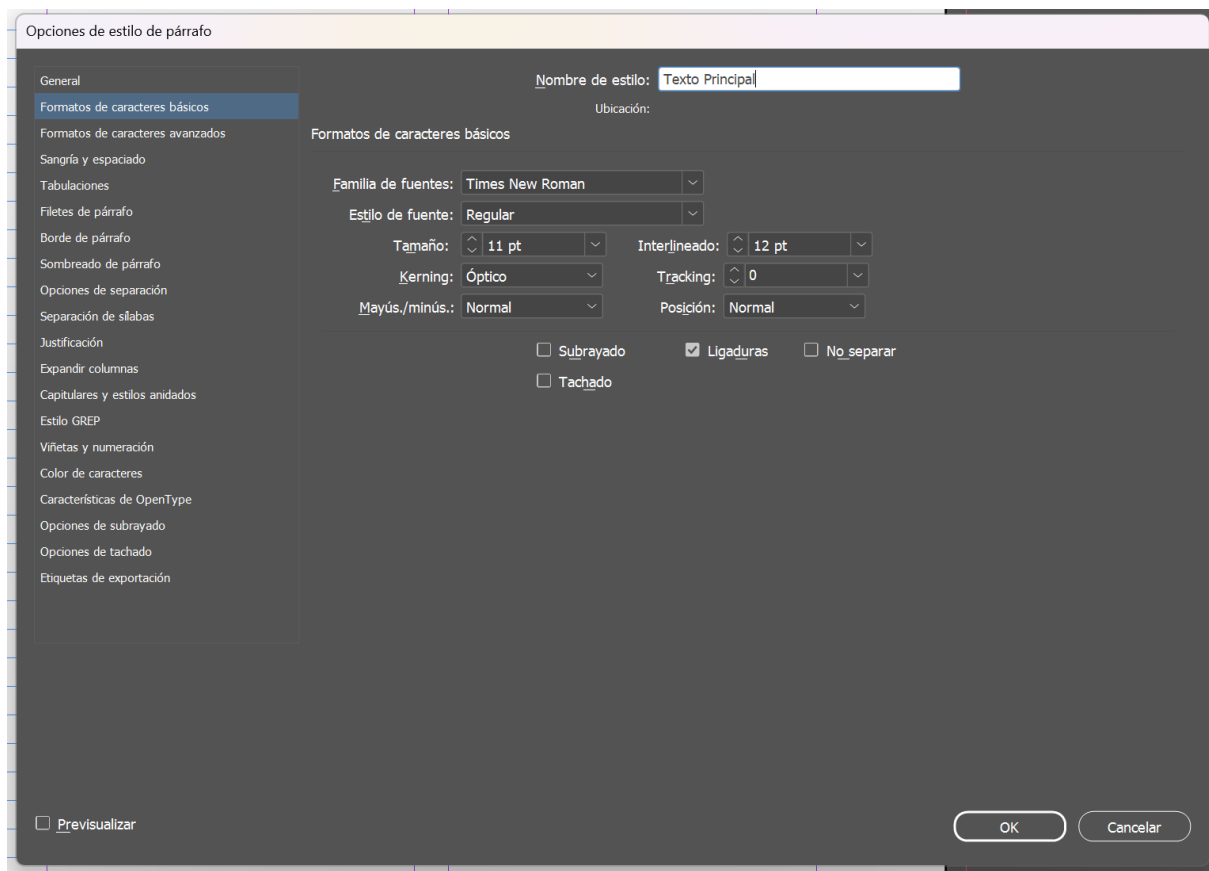


Ilustración 68 Al acceder a las opciones del estilo de párrafo que creamos, debemos dirigirnos a Formatos de caracteres básicos para modificar el estilo de nuestro nuevo párrafo.

- Repite este proceso para crear otros estilos, como Título de capítulo, Subtítulo, y Pie de página, para tener un control uniforme sobre el diseño.

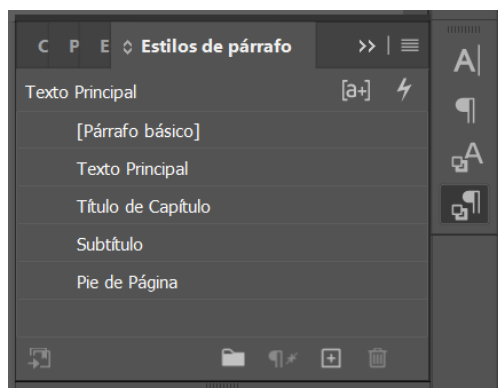


Ilustración 69 Crea al menos cuatro estilos. Texto Principal, Título de Capítulo, Subtítulo y Pie de Página.

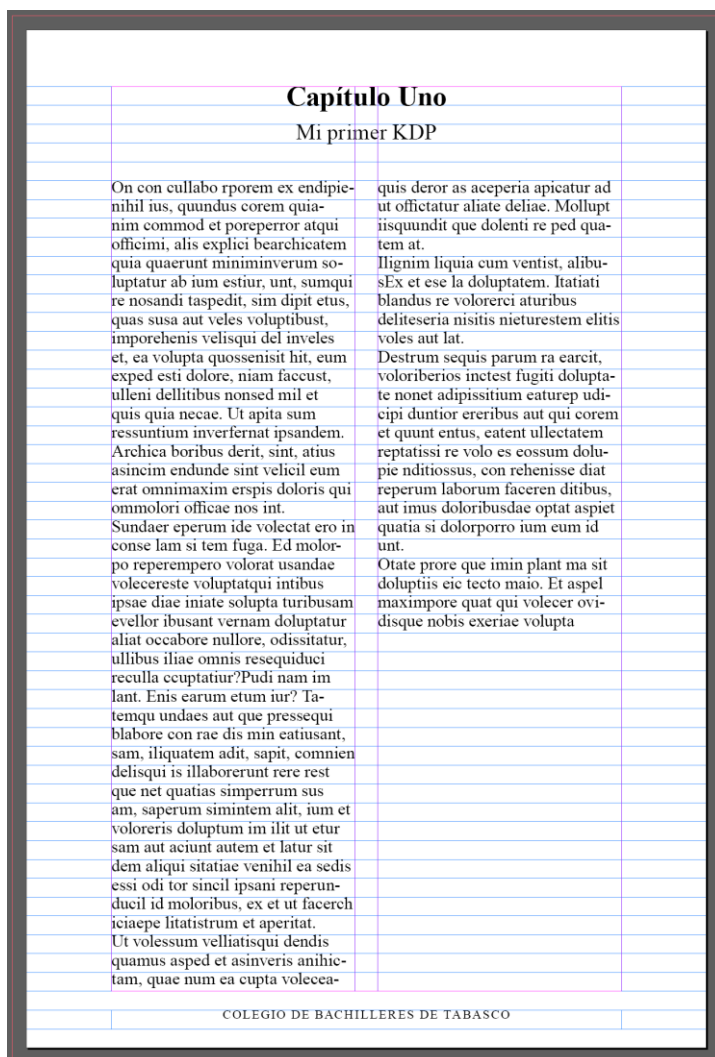


Ilustración 70 Este ejemplo emplea en su composición los cuatro estilos de párrafo.

Paso 5: Guardar el Documento como INDD

1. Guardar el Documento:

- Selecciona Archivo > Guardar y asigna un nombre al archivo, como Manuscrito_<<Tu-Nombre>>_KDP.indd

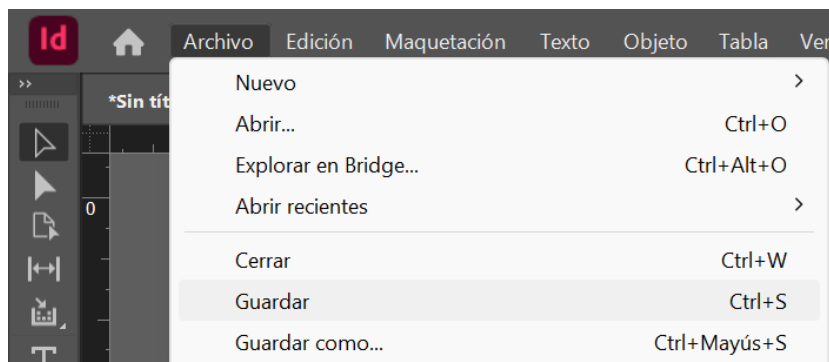


Ilustración 71 Archivo > Guardar para salvar nuestro nuevo proyecto tipográfico en InDesign.

¡Felicidades! Ahora tienes una estructura base para tu manuscrito en InDesign. Seguir estos pasos te permitirá trabajar de manera organizada y profesional, cumpliendo con los requisitos técnicos y visuales para una publicación exitosa.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PRÁCTICA 2

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	CREA TU MANUSCRITO EN INDESIGN		Fecha:		
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Configuración del documento	Configuración del tamaño de página, márgenes, sangrados y número de páginas			2.0	
Configuración de las columnas y retículas	Ajuste de Columnas, Medianil, Cuadrícula Base en Página Maestra A			2.0	
Creación y aplicación de Estilos	Creación de estilos de párrafo para texto principal, títulos, subtítulos y pie de página			3.0	
Organización y presentación del Archivo Final	Archivo guardado correctamente en formato INDD con nombre indicado.			3.0	
Total					

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



6 | MAQUETACIÓN Y COMPAGINACIÓN

La maquetación es el proceso de organizar y colocar el texto, las imágenes y otros elementos gráficos en una página. Es la base para estructurar visualmente una publicación, ya sea un libro, revista, folleto o contenido digital. El objetivo es lograr una composición visualmente atractiva y fácil de leer, que oriente al lector sin dificultad.

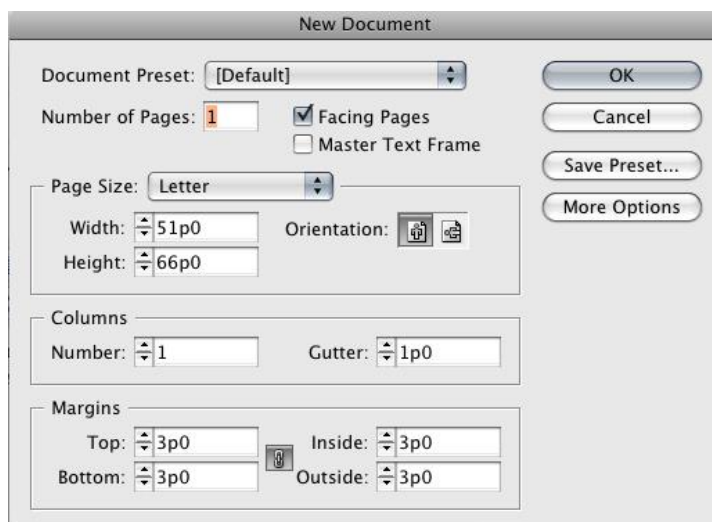


Ilustración 72 Puedes ajustar el margen superior, inferior, interior y exterior al crear una nueva publicación en InDesign

En diseño editorial, la maquetación asegura que todos los elementos estén alineados con los objetivos de la publicación y refuerza el mensaje de forma coherente. Cada decisión, desde el uso de márgenes hasta la elección de fuentes, afecta la manera en que los lectores perciben el contenido.

¿Qué es la Compaginación?

La compaginación es el paso final para ensamblar todas las páginas de un documento en un orden lógico. En esta etapa, es importante ajustar cada página para asegurar consistencia y equilibrio en el diseño, verificando que la secuencia de contenidos esté bien estructurada.

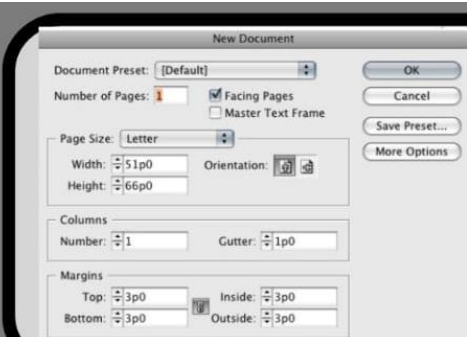


Ilustración 73 Ejemplo de proporción en una parte o en toda el área de trabajo

Elementos Clave en Maquetación y Compaginación

Complejidad

La sencilla conformada de páginas que se componen únicamente del texto y la compleja que consiste en la combinación de texto e imágenes.



Márgenes

Son la zona blanca que rodea la mancha tipográfica. Se recomienda que el ancho de los márgenes sea generoso, para no provocar una impresión óptica negativa.

Equilibrio

El punto de equilibrio formal suele estar ubicado un poco por encima del centro geométrico, pero el equilibrio de la composición gráfica se refiere más al equilibrio informal, que está enfocado en el balance óptico de los elementos.



Proporción

Es la justa y armoniosa relación de una parte con otras o con toda el área de trabajo. Esta relación puede ser de magnitud, cantidad o gradación. Se busca crear orden entre los elementos de una composición.

Simetría

Es un concepto asociado con igualdad y paralelismo. sin embargo un diseño editorial puramente enfocado en no salirse de la retícula, sería demasiado homogéneo y poco atractivo.



Pero la maquetación casi siempre requiere cambios y adaptaciones para poder insertar el contenido. Estos cambios están permitidos y son muy positivos para el producto editorial, volviendo el resultado creativo, innovador e interesante.

Jerarquía

Es necesaria para reforzar o facilitar la identificación de los diferentes elementos, su importancia y orden en la composición.



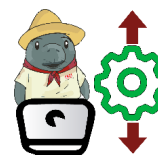
Descuidar el orden, jerarquía o valor de los elementos que integran la publicación, provocaría desorden y caos en la búsqueda, el tratamiento y manejo de su contenido, tanto para el diseñador, como para los lectores.

Ilustración 74 Infografía elementos de la maquetación. Archivo cobatab



PRÁCTICA 3. MAQUETACIÓN Y COMPAGINACIÓN PARA MI LIBRO

Instrucciones: Aplica los conceptos de maquetación y compaginación para dar estructura a tu libro ilustrado. Al final deberás crear un borrador en PDF para su primera revisión.



Recursos necesarios

Adobe InDesign o una herramienta similar para diseño de publicaciones.

Texto e ilustraciones del libro

Paleta de colores y tipografía seleccionadas.

Paso 1: Distribuye el Cuerpo de Texto

- Coloca el texto en las columnas, asegurándote de que siga la estructura de la retícula. Puedes emplear una o ambas columnas.
- Aplica un estilo de párrafo para el cuerpo de texto que sea fácil de leer y que contraste bien con el fondo.
- Mantén el interlineado y el tamaño de la fuente consistente en todas las páginas.

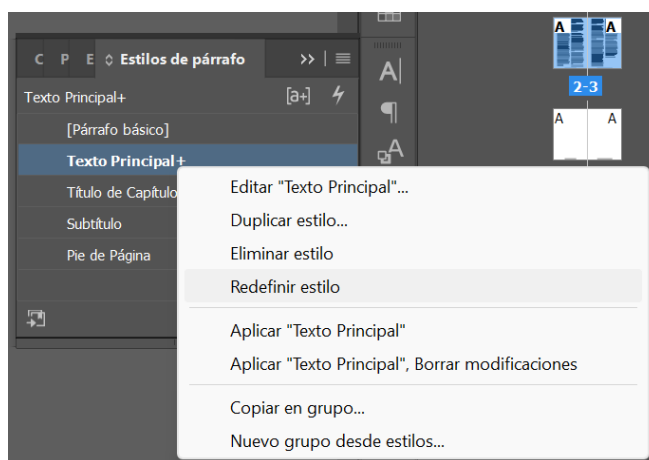
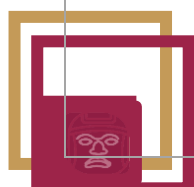


Ilustración 75 “Redefinir estilo”
actualiza el estilo de párrafo si hemos hecho alguna modificación.

Paso 2: Ajusta Imágenes e Ilustraciones

- Inserta imágenes o ilustraciones, ajustándolas dentro de la retícula para que se integren naturalmente con el texto.
- Verifica que las imágenes tengan márgenes suficientes para evitar que se vean abarrotadas.



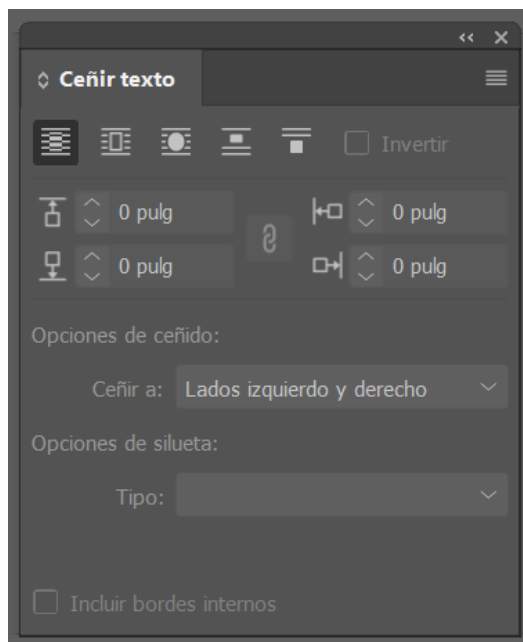


Ilustración 76 Ventana > Ceñir Texto ajusta el flujo de texto alrededor de los objetos.

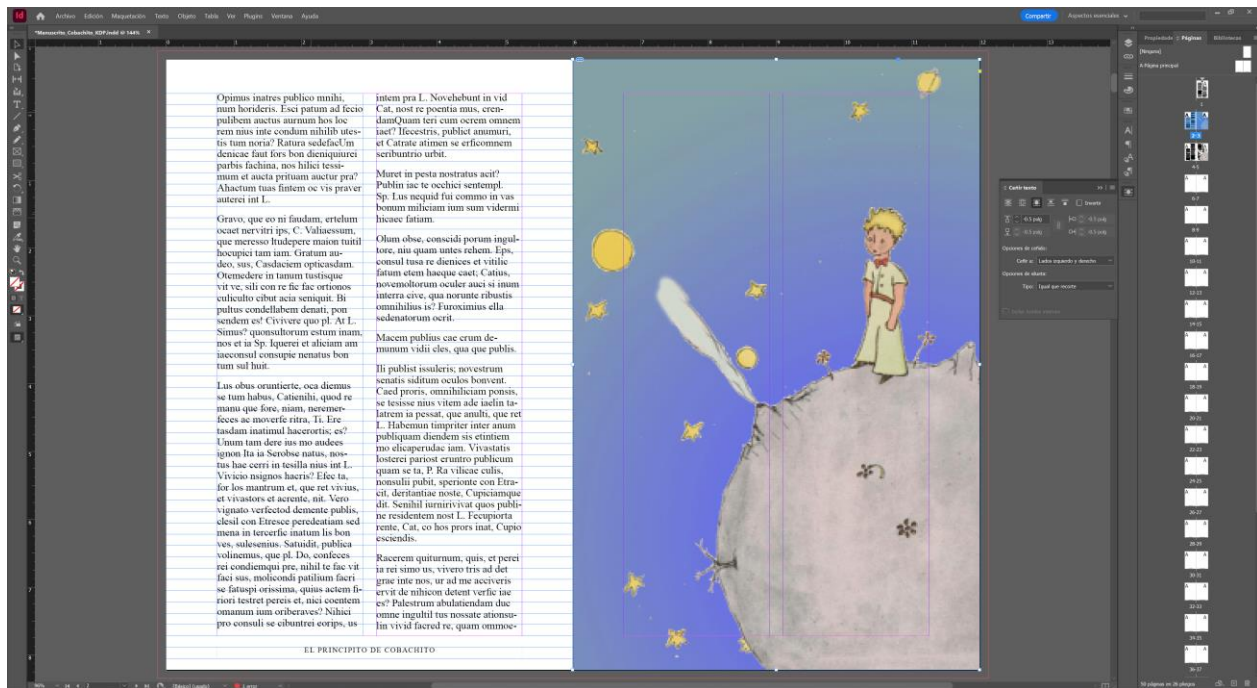


Ilustración 77 Cuando la ilustración se configura “Ceñida alrededor de la forma”, esta desplaza el flujo de texto.

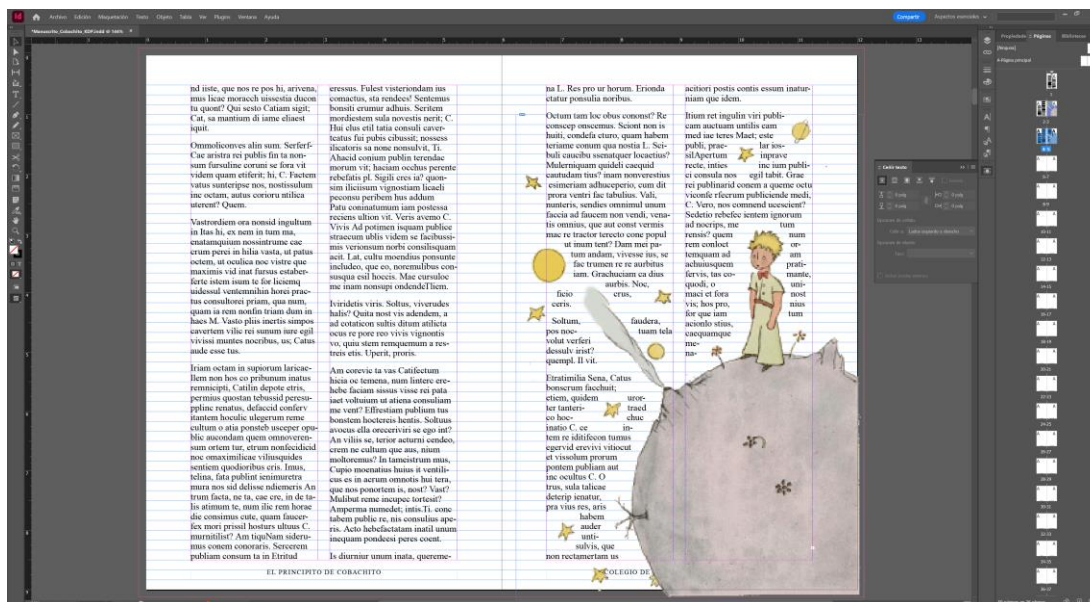


Ilustración 78 Si la ilustración posee fondo transparente se puede ceñir el flujo de texto empleando como silueta el Canal Alfa.

Paso 3: Añade Márgenes y Espaciado Adecuados

- Asegúrate de que cada elemento tenga suficiente espacio alrededor para mejorar la legibilidad.
- Los márgenes internos deben permitir espacio para el encuadernado y evitar que el contenido se vea recortado.

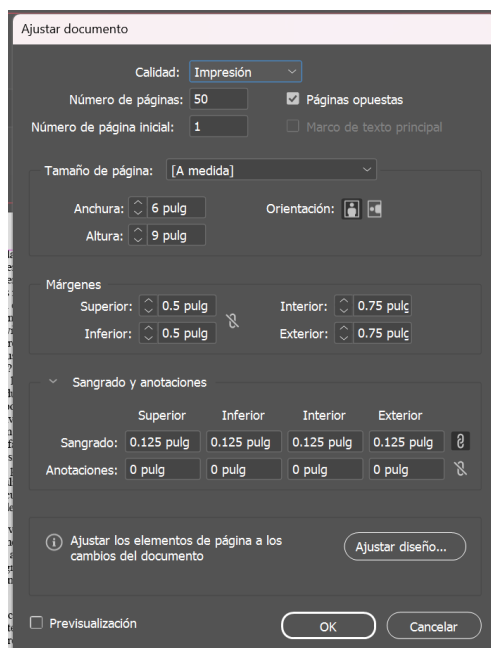


Ilustración 79 Archivo > Ajustar Documento te permite verificar y de ser necesario modificar la calidad, el número de páginas, formato, márgenes y sangrado del documento.

Paso 4: Crea el Borrador en PDF

Una vez que hayas organizado y revisado cada página, exporta el documento en formato PDF con las siguientes configuraciones:

- Incluir el sangrado y los márgenes en la exportación.
- Seleccionar alta calidad para impresión.

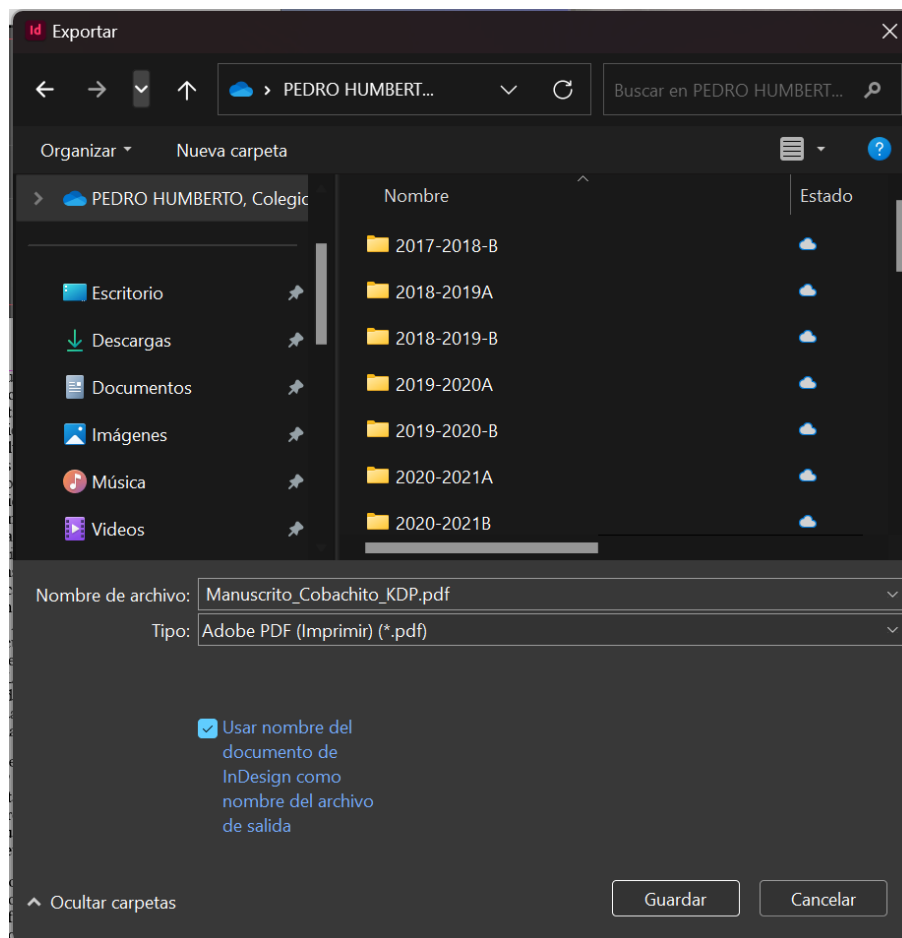


Ilustración 15 Archivo > Exportar y seleccionar el Tipo: Adobe PDF (Imprimir)

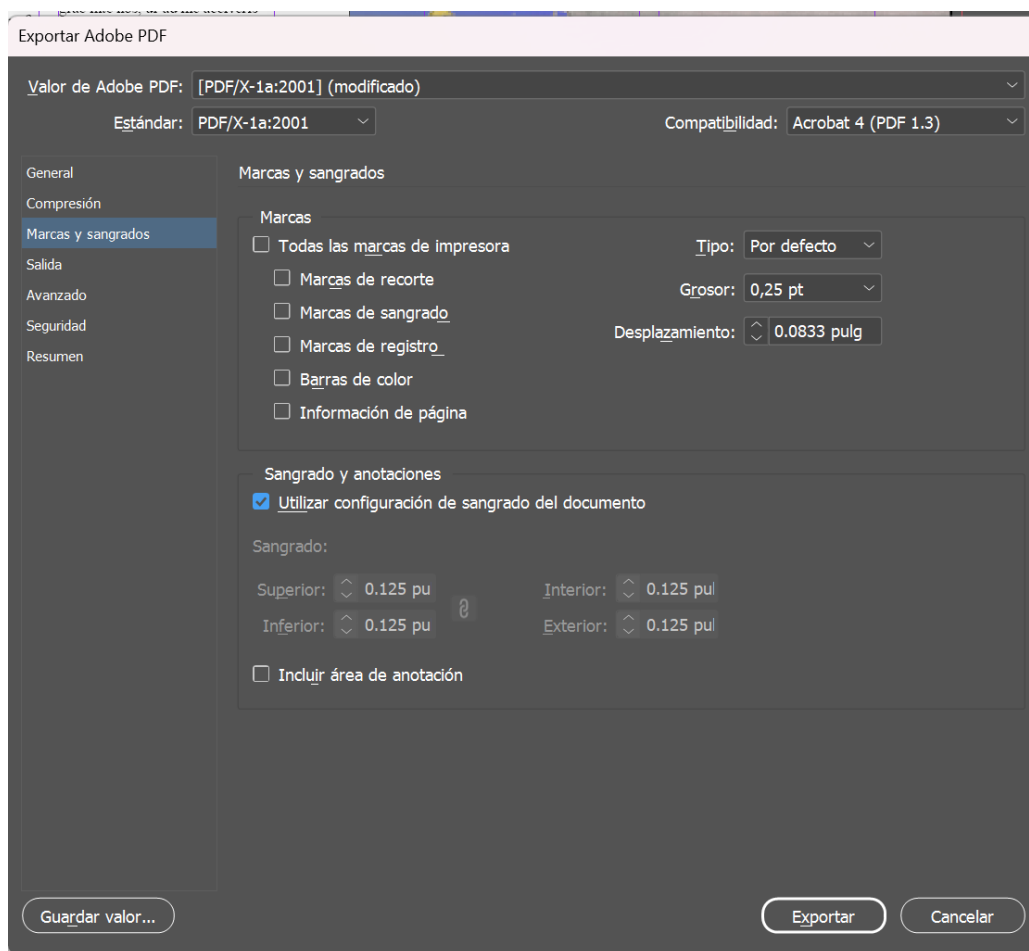


Ilustración 81 En Exportar seleccionamos PDF/X-1a:2001 y marcamos Utilizar configuración de sangrado del documento. Finalmente exportamos como PDF.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PRÁCTICA 3

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	MAQUETADO Y COMPAGINADO		Fecha:		
Nombre del docente:			Firma del docente:		
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Estructura y organización	Uso efectivo de la retícula y la jerarquía visual			4	
Legibilidad y consistencia	Textos claros y formato consistente			2	
Equilibrio Visual	Buena distribución de elementos de la página			2	
Creatividad	Aplicación de conceptos de diseño editorial para crear una presentación atractiva y original			2	
Total					

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



7 | TRATAMIENTO DE LOS TEXTOS

El tratamiento del texto en el diseño editorial es clave para lograr una lectura fluida y atractiva. Su propósito es facilitar la comprensión y aumentar el disfrute del lector. Este proceso abarca desde la elección tipográfica hasta los ajustes de espaciado, interlineado y alineación.

Elección Tipográfica

La elección de la tipografía influye en el tono y la legibilidad del texto. Aunque no existe un estándar fijo, algunos criterios pueden ayudarnos:

- **Cantidad de Caracteres:** Se recomienda que cada línea contenga entre 60 y 80 caracteres, para evitar que la lectura se vuelva difícil y cansada.
- **Adecuación al Proyecto:** La tipografía debe estar en sintonía con el público objetivo y el propósito del contenido, considerando factores como el tamaño, el ancho de columnas y los márgenes.

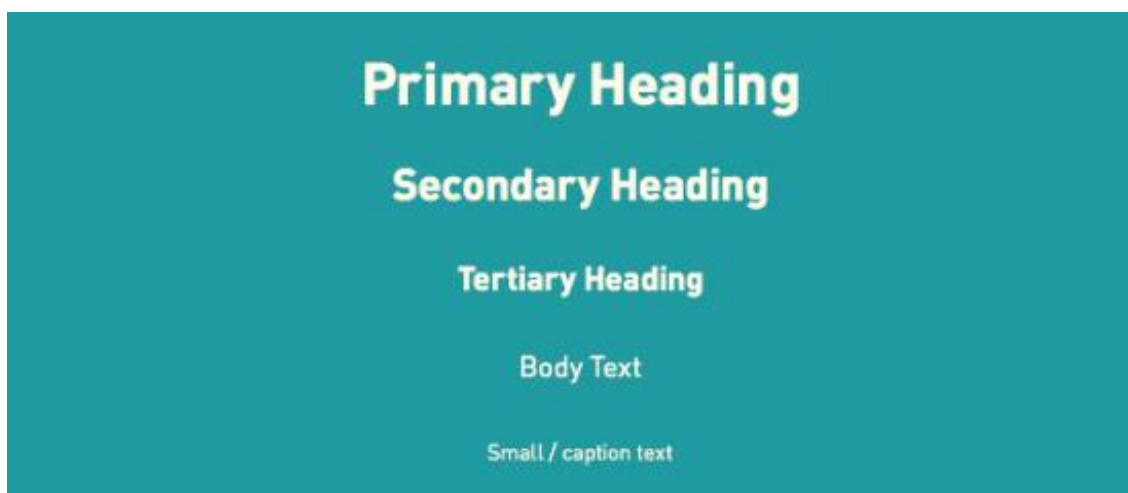


Ilustración 82 Un cuerpo de letra entre 12 y 13 puntos es un tamaño estándar.

Jerarquía Tipográfica: Títulos y Subtítulos

La jerarquía tipográfica organiza visualmente el texto y ayuda al lector a navegar en la página:

- **Títulos:** Suele ser entre un 180% y un 200% del tamaño del texto principal.
- **Subtítulos:** Entre un 130% y un 160% del tamaño del texto principal.
- **Énfasis:** Entre un 110% y un 125% del tamaño del texto principal.
- **Texto principal o cuerpo:** Debe ser tú 100% primero se define el tamaño del texto principal o cuerpo y después los demás elementos en función de este.
- **Referencias, notas y pies de foto:** Alrededor del 75% del tamaño del texto principal.

Capitulares

Las capitulares son letras iniciales en mayúscula que se agrandan para ocupar varias líneas de texto, destacando el comienzo de un párrafo. Asegúrate de alinearlas correctamente con la línea de base para que se integren de manera visual.

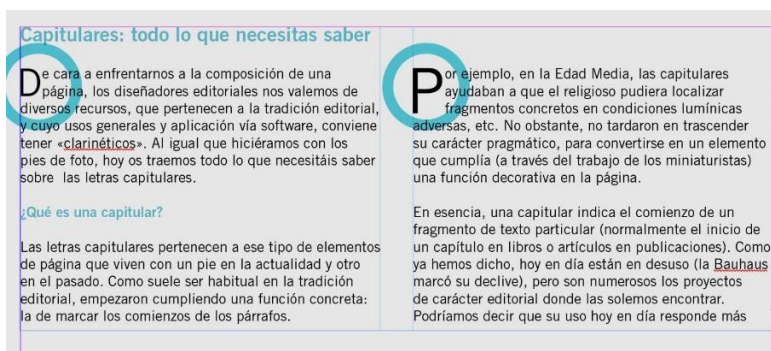


Ilustración 83 Ejemplo de aplicación de capitulares

Justificación

La justificación afecta cómo el texto se ajusta en la página:



Ilustración 84 Ejemplo de justificado, bandera y epigráfico

Interletraje, Tracking y Kerning

- **Interletraje:** Espacio entre letras. Usa un valor que permita distinguir cada carácter sin crear espacios blancos que fragmenten las palabras.
- **Tracking:** Espacio entre caracteres en un conjunto de letras. Ajusta para mantener el equilibrio visual.
- **Kerning:** Ajuste óptico entre caracteres específicos, especialmente en logotipos o títulos para mejorar la apariencia y balance del texto.



Ilustración 85 El Kerning es la distancia óptica. El Tracking es la distancia entre caracteres.

Interlineado

El interlineado óptimo debe ser de un 120% a 160% del tamaño del texto. Esto permite que el texto sea legible y evita que las líneas se sientan aglomeradas.

Espacio entre Párrafos

Se recomienda que el espacio entre párrafos sea similar al tamaño del cuerpo del texto, ayudando a que cada párrafo se distinga de manera clara.



Ilustración 86 Un interlineado muy reducido disminuye dramáticamente el interés por la lectura del contenido.

ERRORES COMUNES EN EL TRATAMIENTO DE TEXTO

Viudas y Huérfanas:

- **Viuda:** Última línea de un párrafo que queda sola al inicio de una página o columna.
- **Huérfana:** Primera línea de un párrafo que queda sola al final de la página. Evita estos errores para mantener la estética de la maquetación y la continuidad visual.

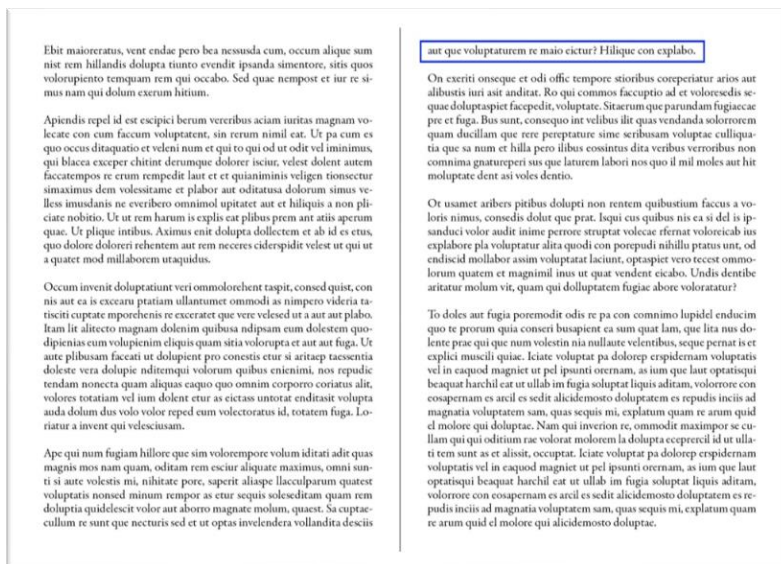


Ilustración 87 Línea Viuda

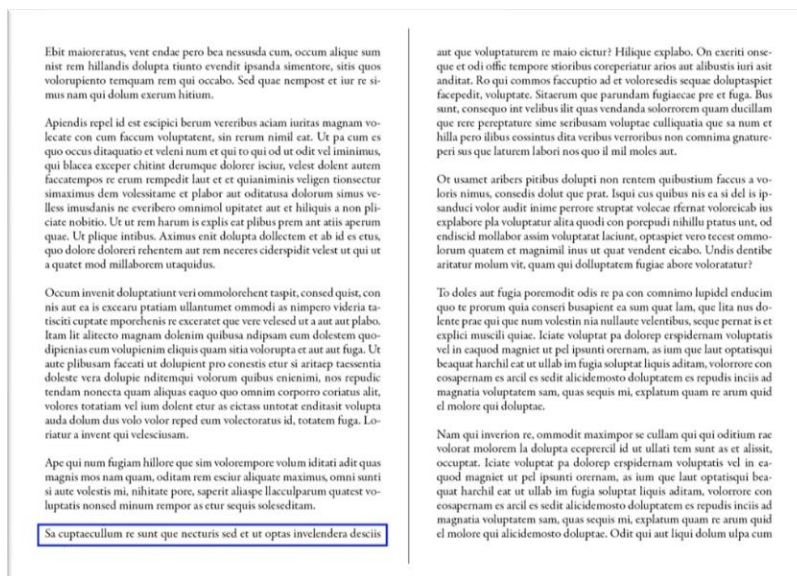


Ilustración 88 Línea Huérfana

Línea Corta (Ladrona):

Se produce cuando la última línea de un párrafo es demasiado corta, creando un espacio visual desbalanceado. Asegúrate de que la última línea ocupe al menos un tercio del ancho del párrafo.

■ La línea corta, también llamada *ladrona* cuando ocupa menos de cinco caracteres, es aquella línea que ocupa menos espacio que el blanco de la sangría (que, aunque por lo general solo afecta a la primera línea del párrafo, en ocasiones esta se extiende a un conjunto mayor de líneas). Este primer caso es el más común; podemos ver infinidad de libros donde hay una línea corta (a menudo por partición de la última palabra) que ocupa la misma extensión que la sangría de primera línea del párrafo en cuestión. Cuando estamos ante párrafos sin sangría de primera línea, nos acordaremos de la denominada línea ladrona para tener en cuenta que nunca dejaremos una línea final inferior a cinco caracteres. Aunque las definiciones varían de un autor a otro y hay quienes se refieren a ella como línea inferior a ocho letras, aquí la dejaremos como esa línea super corta.

Ilustración 89 Línea Corta

Partición de Palabra en la Última Línea:

Evita dividir una palabra al final de una línea, especialmente en el cambio de página o columna, ya que interrumpe la lectura.

Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábet, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas borrascas que nos suceden son señales de que presto ha de serenar el tiempo y han de sucedernos bien las cosas; porque no es posible que el mal ni el bien sean durables, y de aquí se sigue que, habiendo durado mucho el mal, el bien está ya cerca. Así que, no debes congojarte por las desgracias que a mí me suceden, pues a ti no te cabe parte dellas. Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábet, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas borrascas que nos suceden son señales de que presto ha de serenar el tiempo y han de sucedernos bien las cosas; porque no es posible que el mal ni el bien sean durables, y de aquí se sigue que, habiendo durado mucho el mal, el bien está ya cerca. Así que, no debes congojarte por las desgracias que a mí me suceden, pues a ti no te cabe parte dellas. Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábet, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas borrascas que nos suceden son señales de que presto ha de serenar el tiempo y han de sucedernos bien las cosas; por-

que no es posible que el mal ni el bien sean durables, y de aquí se sigue que, habiendo durado mucho el mal, el bien está ya cerca. Así que, no debes congojarte por las desgracias que a mí me suceden, pues a ti no te cabe parte dellas. Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta tristeza, le dijo: Sábet, Sancho, que no es un hombre más que otro si no hace más que otro. Todas estas borrascas que nos suceden son señales de que presto ha de serenar el tiempo y han de sucedernos bien las cosas; porque no es posible que el mal ni el bien sean durables, y de aquí se sigue que, habiendo durado mucho el mal, el bien está ya cerca. Así que, no debes congojarte por las desgracias que a mí me suceden, pues a ti no te cabe parte dellas. Y, viéndole don Quijote de aquella manera, con muestras de tanta

Ilustración 90 Partición en la última línea

Ríos y Calles:

Son líneas de espacio en blanco que se forman en el texto justificado. Se deben evitar ajustando el interletrado y el justificado.

Quiere la boca que pesó un kilo. El jefe buscó el éxtasis en
exhausta vid, kiwi, piña pinguino Wenceslao un imprevisto baño de
y fugaz jamón. ¡Fabio hizo kilómetros bajo whisky y gozó como
me exige, sin tapujos, exhaustiva lluvia y frío, un duque. Exhibanse
que añada cerveza al whisky. Jovencillo cachorro. El veloz politiquillos zafios,
emponzoñado de murciélago hindú con orejas kilométricas
whisky, ¡qué figura comía feliz cardillo y uñas de gavián. El
exhibes! La cigüeña cadáver de Wamba, rey
tocaba cada vez mejor saxofón detrás del palenque de godo de España, fue
pedía kiwi y queso. El paja. Quiere la boca exhumado y trasladado
jefe buscó el éxtasis en en una caja de zinc
un imprevisto baño de que pesó un kilo. El
whisky y gozó como pinguino Wenceslao
como un duque. Exhibanse hizo kilómetros bajo
politiquillos zafios, exhaustiva lluvia y frío, añoraba a su querido
con orejas kilométricas cachorro. El veloz
y uñas de gavián. El murciélago hindú
cadáver de Wamba, rey comía feliz cardillo y
godo de España, fue kiwi. La cigüeña tocaba
exhumado y trasladado el saxofón detrás del
en una caja de zinc palenque de paja y el
búho pedía kiwi.

Ilustración 91 Ríos y Calles

Particiones malsonantes:

Particiones que dan lugar a términos malsonantes. También se deben considerar las palabras que pueden tener connotaciones negativas o desagradables en otros países.

En el cuerpo humano los músculos están unidos al esqueleto por medio de los tendones.

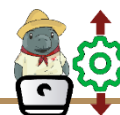
Ilustración 92 Partición malsonante

Repetición de Palabras en Líneas Consecutivas:

Similar a la cacofonía en el habla, evita repetir palabras o sílabas en líneas consecutivas, ya que distrae al lector.

El que no sabe es como
el que no ve.

Ilustración 93 Repetición en líneas consecutivas



PRÁCTICA 4. TRATAMIENTO DE TEXTOS

INDICACIONES: Aplica tus conocimientos sobre tratamientos de textos para editar tu manuscrito, mejorando su diseño editorial para optimizar la experiencia y aumentar el deleite del lector.

Paso 1: Aplicar Estilo de Texto

- Define el cuerpo del texto con un tamaño de letra entre 12 y 14 puntos y ajusta el interlineado entre el 120% y 160% del tamaño de la letra.
- Asigna un estilo específico para títulos, subtítulos y capitulares si no los tienes tendrás que crearlos.

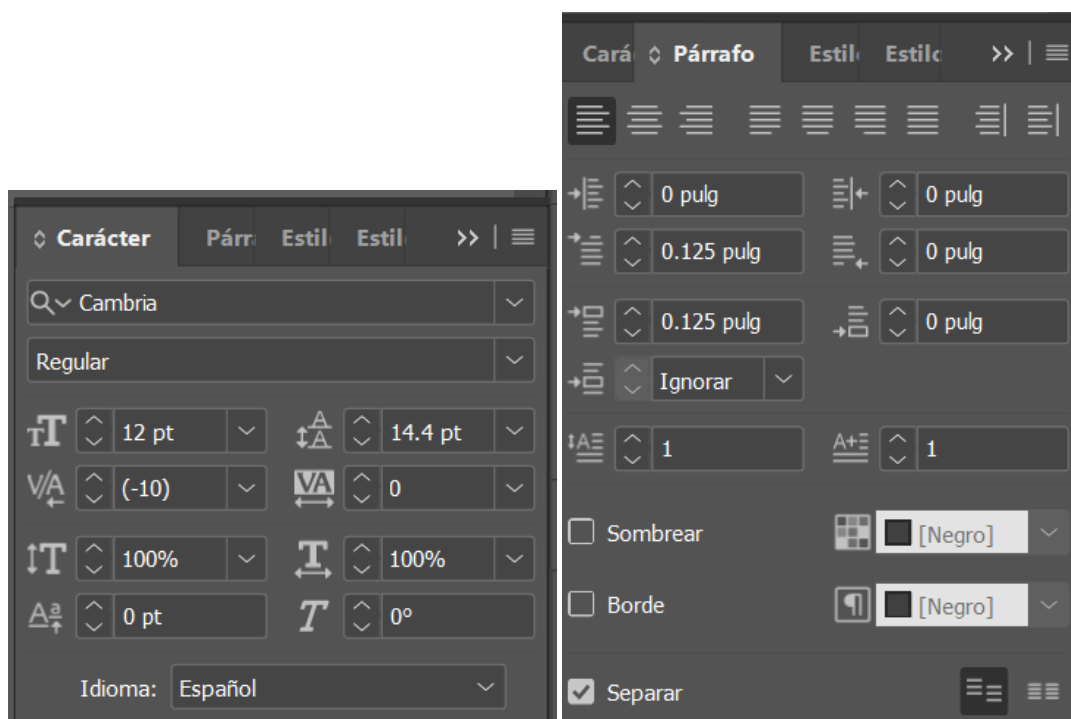


Ilustración 94 En los menús flotantes de Carácter y Párrafo podrás editar el estilo de tu documento. El 120% de 12 pts es interlineado 14.4 pts. Sin embargo, te recomiendo que experimentes con todas las opciones que pone a tu disposición InDesign.

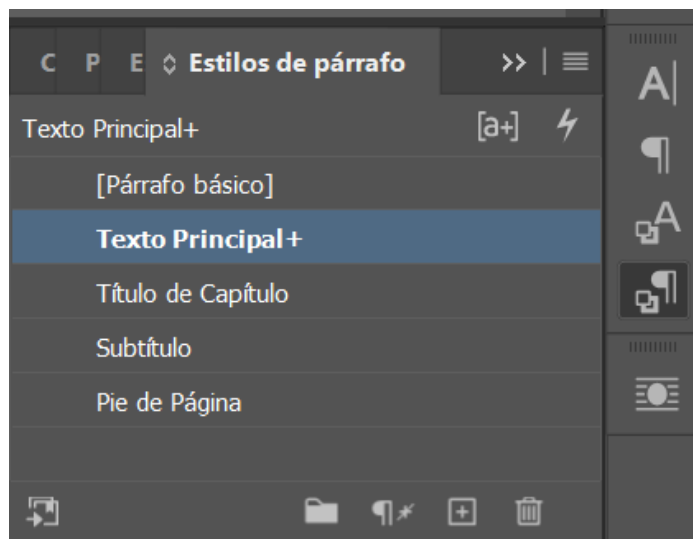


Ilustración 95 Cuando edites un Estilo de párrafo, se mostrará en el panel flotante como un icono de plus o más. Deberás hacer clic en este y con el texto editado seleccionado para "redefinir el texto" así los cambios se aplicarán en todo el documento.

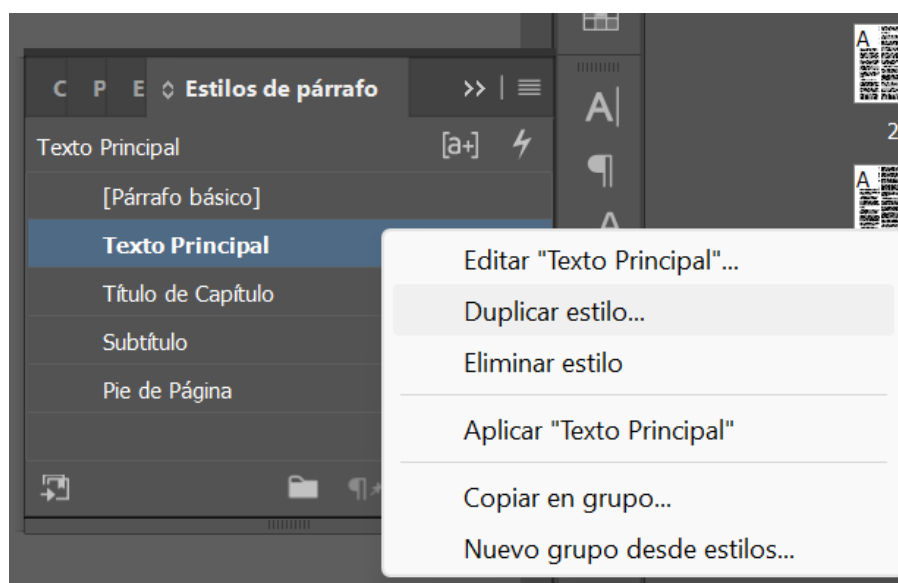


Ilustración 96 Para la letra capital, duplica el estilo "Texto Principal" renombra el estilo duplicado como "Texto Capital" y en carácter configura tu letra capital y finalmente "Redefine el estilo".

Capítulo Uno

Mi primer KDP

On con cullabo rporem ex endipienihil ius, quundus corem quianim commod et poreperror atqui officimi, alis explici bearchicatem quia quaerunt miniminverum soluptatur ab ium estiur, unt, sumqui re nosandi taspedit, sim dipit etus, quas susa aut veles voluptibust, imporehenis velisqui del inveles et, ea volupta quossenisit hit, eum exped esti dolore, niam faccust, ulleni dellitibus non-sed mil et quis quia necae. Ut apita sum ressumtium inverfernat ipsandem. Archica boribus derit, sint, atius asincim endunde sint velicil eum erat omnimaxim erspis doloris qui ommolori officae nos int.

Sundaer eperum ide volectat ero in conse lam si tem fuga. Ed molorpo reperempero volorat usandae volecereste voluptatqui intibus ipsae diae iniatae solupta turibusam evellor ibusant vernam doluptatur aliat occabore nullore, odissitatur, ullibus iliae omnis resequiduci reculla ccuptatiur?Pudi nam im lant. Enis earum etum iur? Tatemqu undaes aut que

pressequi blabore con rae dismin eatiusant, sam, iliquatem adit, sapit, comnien delisqui is illaborerunt rere rest que net quatias simperrum sus am, saperum simintem alit, ium et voloreris doluptum im ilit ut etur sam aut aciunt autem et latur sit dem aliqui sitatie venihil ea sedis essi odi tor sincil ipsani reperunducil id moloribus, ex et ut facerch iciaepe litatistrum et aperitat.

Ut volessum velliatisqui dendis quamus asped et asinveris anihictam, quae num ea cupta voleceaquis deror as aceperia apicatur ad ut officatur aliate deliae. Mollupt iisquundit que dolenti re ped quatem at.

Illignim liquia cum ventist, alibusEx et ese la doluptatem. Itatiati blandus re voloreriaturibus deliteseria nisisit niturestem elitis voles aut lat.

Destrum sequis parum ra earcit, voloreriberos inctest fugiti doluptate nonet adipissitium eaturep udicipi duntior ereribus aut qui

COLEGIO DE BACHILLERES DE TABASCO

Ilustración 97 La letra capital debe tener su propio estilo de párrafo "Texto Capital".

Paso 2: Justificación y Espaciado

- Justifica el texto si deseas una alineación a ambos lados, o usa bandera si prefieres alineación a un solo lado.
- Ajusta el Inter letrado y el tracking según sea necesario para mejorar la legibilidad y eliminar ríos.

Paso 3: Revisa Viudas, Huérfanas y Líneas Cortas

- Asegúrate de que no haya viudas o huérfanas en tu maquetación.
- Corrige cualquier línea corta o partida de palabra al final de las páginas.

Paso 4: Ajustes Finales

- Lee el libro en su totalidad para verificar que el texto fluye bien y que la jerarquía es clara.
- Exporta el documento en formato PDF (Impresión).



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PRÁCTICA 4

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	TRATAMIENTO DE TEXTOS		Fecha:		
Nombre del docente:			Firma del docente:		
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Legibilidad	Uso efectivo de la tipografía, contraste, interlineado e interletrado.			4.0	
Orden Visual	Consistencia en el tratamiento de textos y la jerarquía tipográfica			2.0	
Atención al detalle	Ausencia de errores como viudas, huérfanas, líneas cortas y ríos.			2.0	
Creatividad y Profesionalismo	Aplicación de Ajustes visuales para una presentación atractiva y ordenada.			2.0	
Total					

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



8 | TRATAMIENTO DE LAS IMÁGENES

Tipos de imágenes

➤ Imágenes Vectoriales

Compuestas por formas geométricas definidas por funciones matemáticas. Al escalarse, no pierden calidad, lo que las hace ideales para logotipos e ilustraciones.



➤ Imágenes de Mapa de Bits

Formadas por píxeles, donde cada píxel contiene información de color. Estas imágenes sí pierden calidad al ampliarse y son adecuadas para fotografías.



Ajustes Básicos para el Tratamiento de Imágenes

Revisa la Resolución.

Asegúrate de que las imágenes tengan al menos 300 ppp para impresión y 72 ppp para visualización en pantalla.

Optimiza el Tamaño del Archivo.

Usa formatos comprimidos como JPEG para web y mantén las imágenes en formatos de alta calidad como TIFF para impresión.

TRATAMIENTO DE IMÁGENES

El tratamiento de imágenes es esencial para garantizar que las ilustraciones y fotografías en un diseño editorial tengan la calidad adecuada para su impresión y visualización.

Consiste en seleccionar, editar y ajustar las ilustraciones y fotografías que se utilizarán en una publicación. Para ello, se emplean programas especializados, como Adobe Illustrator o CorelDraw para gráficos vectoriales, y Adobe Photoshop para imágenes de mapa de bits.



Resolución y Puntos por Pulgada (PPP)

Se refiere a la cantidad de píxeles que contiene, lo cual afecta directamente su calidad y nitidez. En la impresión, se mide en puntos por pulgada (ppp), o dots per inch (dpi) en inglés. Cuantos más ppp tenga una imagen, más definida será su impresión.

Edita el Brillo y Contraste.

Aumenta la claridad de la imagen ajustando brillo y contraste en programas de edición.

Ajusta la Nitidez.

Si una imagen se ve borrosa, usa la herramienta de nitidez para mejorar los detalles.

Verifica los Colores.

Usa el modo de color CMYK para impresión y RGB para imágenes digitales.

Trabajando con Imágenes para Publicación

El tipo de archivo que elijas para una imagen depende de su propósito. Estos son algunos de los formatos más comunes:

JPEG ➤

Ideal para fotografías debido a su compatibilidad y capacidad de compresión. Sin embargo, la compresión excesiva puede reducir su calidad.

PNG ➤

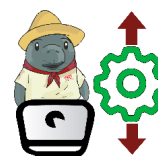
Perfecto para imágenes web y para aquellas que requieran transparencia. Admite una mayor cantidad de colores.

TIFF ➤

Es perfecto para impresión de alta calidad. Mantiene los detalles de la imagen sin pérdida de información.

PRÁCTICA 5. TRATAMIENTO DE IMÁGENES

INDICACIONES: Aprende a preparar y ajustar tus imágenes para que se vean más claras y profesionales en tu libro ilustrado. Garantiza que tengan la resolución y el formato adecuados.



Recursos necesarios

Adobe Photoshop u otro programa similar para imágenes de mapa de bits.

Adobe Ilustrador para imágenes vectoriales (si estás usando gráficos vectoriales).

Imágenes incluidas en la maquetación del libro ilustrado (en el fichero correspondiente).

Paso 1: Abre la Imagen en Photoshop

- Abre Photoshop y selecciona la imagen que usarás. Verifica su resolución en Imagen > Tamaño de Imagen y ajusta a 300 ppp si es para impresión.
- Si es demasiado grande tendrás que re-escalarla hasta 300 ppp.
- Si es demasiado pequeña tendrás que utilizar una IA de Upscaler Image hasta lograr una resolución mínima de 150ppp y optima de 300ppp.



Ilustración 98 Uno de los errores más comunes es no revisar la resolución. Ya que InDesign no incrusta las imágenes, sino que las vincula. Por lo que en la maquetación nunca se ven en la calidad nativa.

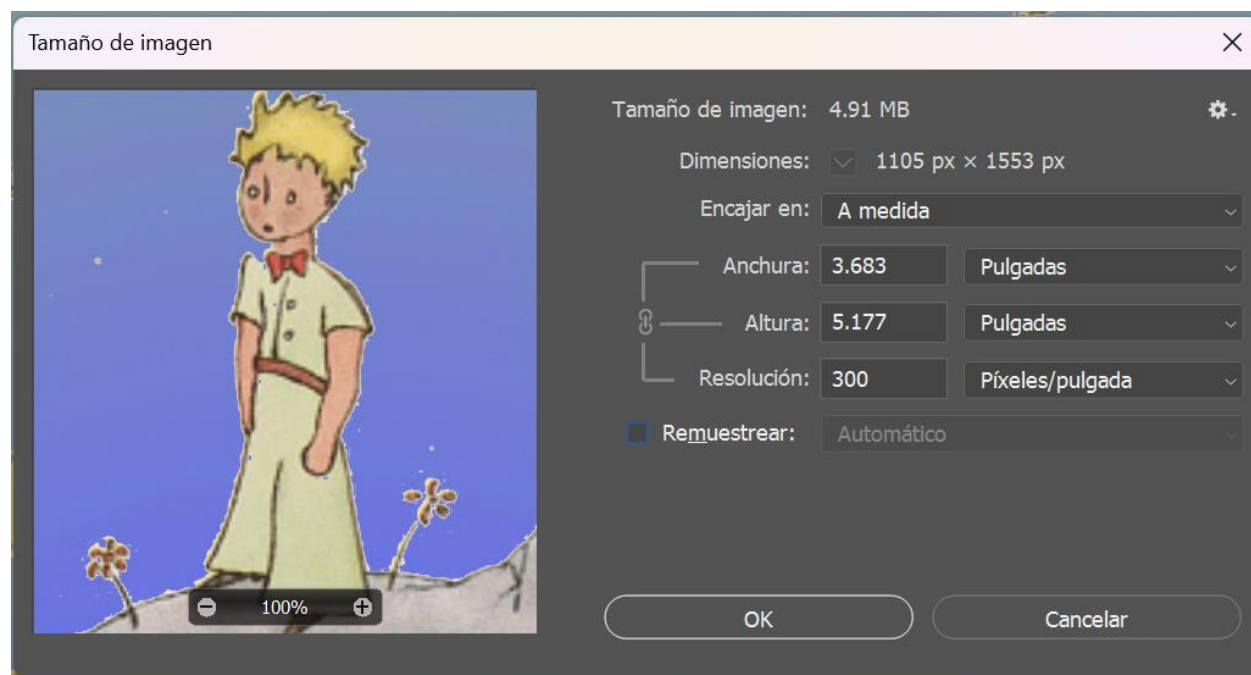


Ilustración 99 Imagen > Tamaño de Imagen en Adobe Photoshop nos permite cambiar la resolución. Debemos deseleccionar Remuestrear: Automático, así obtendremos el tamaño de la imagen en alta resolución.

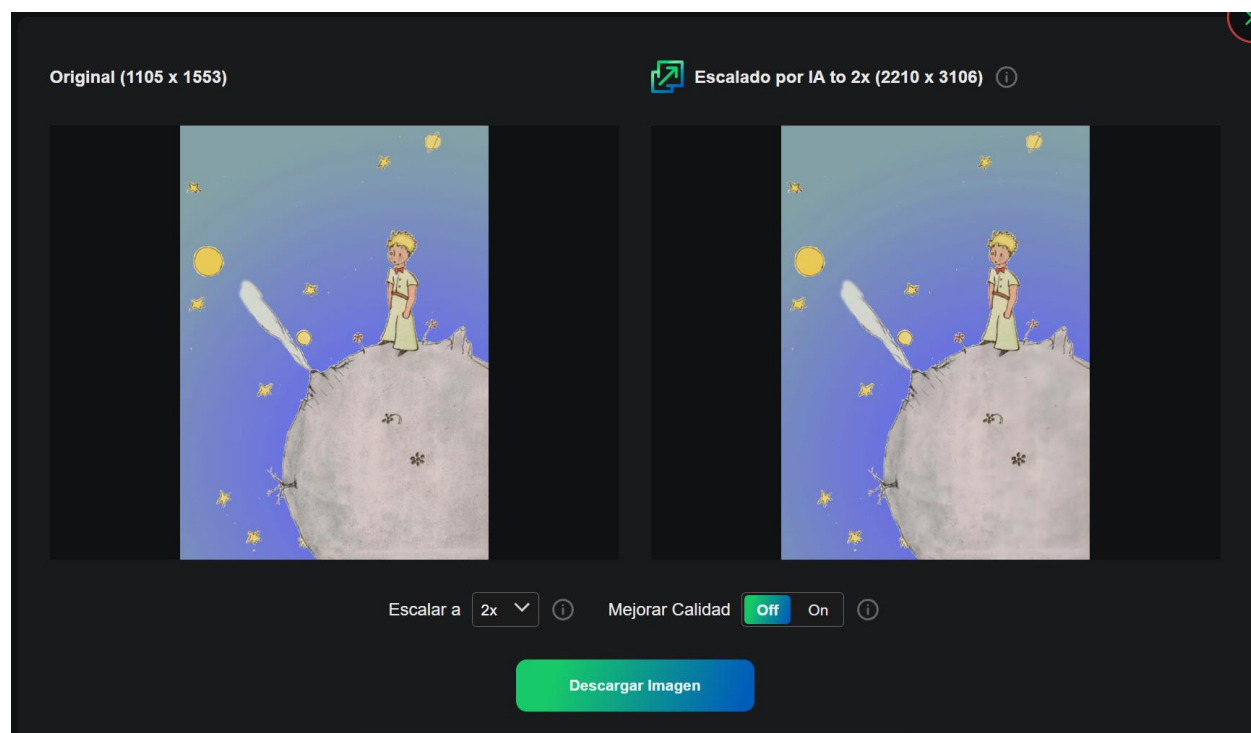


Ilustración 100 Si nuestra ilustración no cumple con las especificaciones, hoy tenemos la posibilidad de re-escalarla con IA, siempre y cuando no superemos los 4K, la mayoría de estas WebApp son gratuitas.

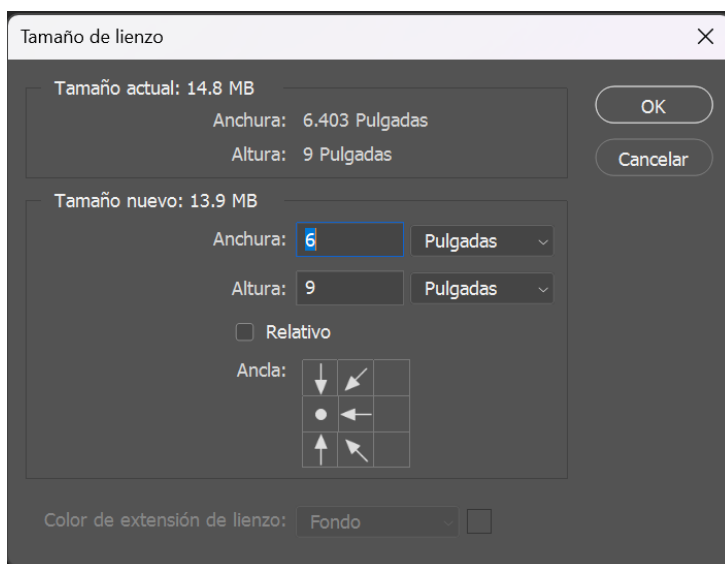


Ilustración 101 Imagen > Tamaño de Lienzo en Photoshop nos permitirá ajustar el tamaño a los requerimientos si el re-escalado con Inteligencia Artificial fue excesivo.

Paso 2: Ajuste de Brillo y Contraste

- En el menú Imagen, selecciona Ajustes > Brillo/Contraste. Ajusta los valores hasta que la imagen sea clara y definida.
- También puedes ajustar la saturación pulsando Ctrl+U
- También puedes ajustar las curvas pulsando Ctrl+M

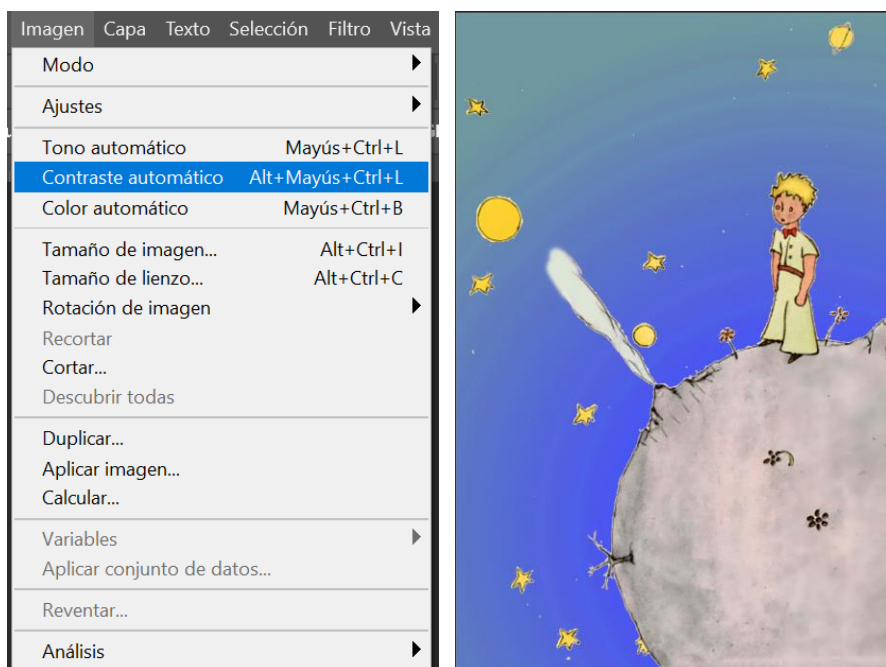


Ilustración 102 Imagen > Contraste automático calibra automáticamente la imagen.

Paso 3: Corrige la Nitidez

- Ve a Filtro > Enfocar > Enfocar Más para aumentar la nitidez de la imagen. Revisa que no se vuelva demasiado nítida o distorsionada.

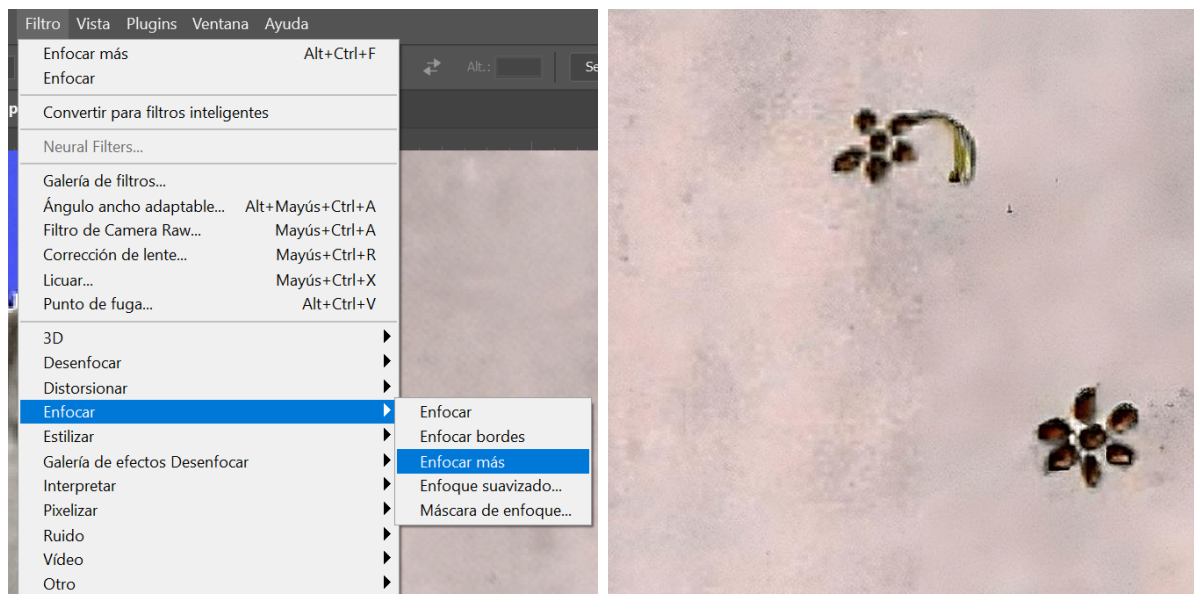


Ilustración 103 Filtro > Enfocar > Enfocar más en Photoshop es un truco muy útil para mejorar la calidad de una ilustración.

Paso 4: Revisa el Modo de Color

- Para impresión, ve a Imagen > Modo > CMYK. Si es para visualización digital, selecciona RGB.

Paso 5: Guarda en el Formato Adecuado

- Guarda como TIFF o PSD si necesitas conservar las capas.
- Guarda como JPEG o PNG para reducir el tamaño del archivo.

Paso 6: Verifica el Tamaño del Archivo

- Asegúrate de que el archivo no sea excesivamente grande, pero que mantenga la calidad. Esto es importante para que Amazon KDP no tenga problemas de carga.



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN PRÁCTICA 5

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	TRATAMIENTO DE IMÁGENES		Fecha:		
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Calidad Visual	Claridad, Contraste, nitidez en imágenes			4.0	
Formato Correcto	6 X 9 (1800X2700) PNG			2.0	
Resolución Adecuada	300ppp			2.0	
Ajuste de Colores	Uso correcto del modo de color (Trabajado en RGB y ajustado a CMYK para impresión)			2.0	
Total					

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



9 | PROYECTOS Y SU PUBLICACIÓN

En esta lectura, exploraremos los elementos básicos de los proyectos tipográficos, como los libros. Crear un libro no es solo cuestión de contenido; es también una oportunidad para compartir con ayuda del diseño tus ideas con los lectores.

¿Qué es un Libro?

Un libro es una publicación digital o impresa de 50 o más páginas, ya sea en un solo volumen o en una serie de volúmenes. Puede incluir diferentes tipos de contenido, desde textos hasta fotografías e ilustraciones, organizados de manera secuencial para guiar al lector a través de una experiencia completa.

Amazon KDP (Kindle Direct Publishing) permite a los autores autopublicar sus manuscritos en formato digital o impreso y ponerlos a disposición de un mercado global. Aprovechar esta plataforma requiere conocer los elementos de un libro que lo harán destacar y que facilitarán su publicación.

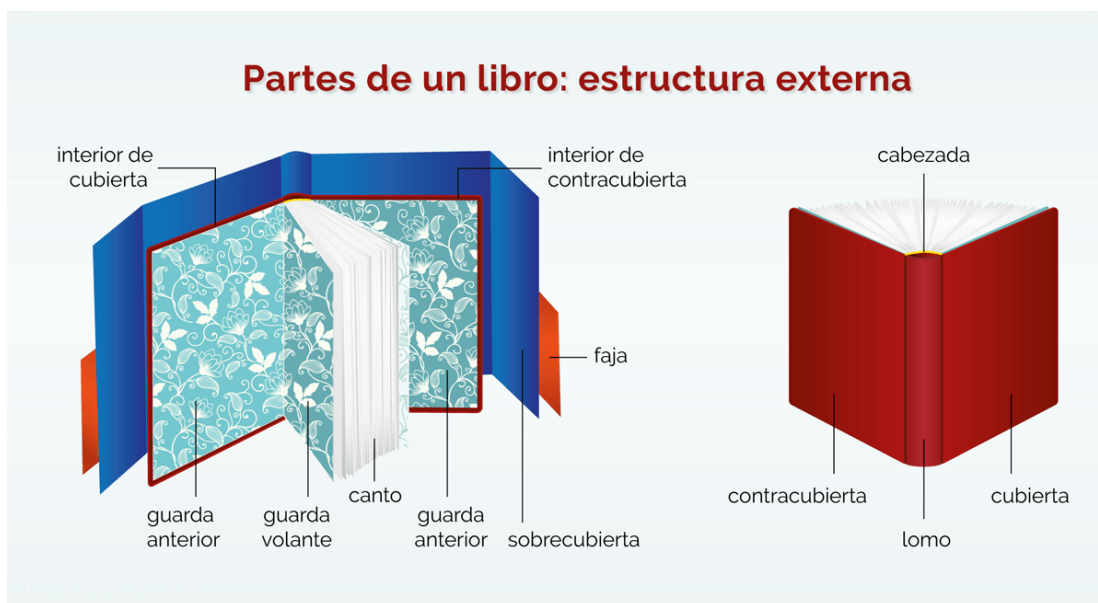


Ilustración 16: Elementos del Libro

Funciones del Libro en Proyectos Editoriales

Algunas funciones esenciales que debe cumplir tu libro para conectar con tus lectores y alcanzar tus objetivos de publicación:

- **Compilar y Organizar:** Un libro organiza la información de forma precisa, haciendo que sea fácil de seguir y atractiva de leer. Una buena organización también mejora la experiencia de lectura digital.
- **Educar y Entretener:** La lectura puede ser una herramienta para enseñar o para relajar, dependiendo de la intención del autor. Crear contenido relevante y adecuado al público es clave.
- **Diseñar y Motivar:** La portada, el diseño y el contenido son aspectos que pueden motivar a los lectores. Un libro bien diseñado y estructurado en KDP aumentara su visualización y posicionamiento, ayudando a completar una posible venta.



ELEMENTOS CLAVES DE UN LIBRO

Antes de publicar tu libro, debes conocer estos elementos básicos de su diseño editorial, esto te ayudará a estructurar tu libro de manera profesional:

Cubierta

La primera impresión de tu libro es su portada, que en KDP incluye el título, el nombre del autor y una imagen llamativa. Amazon KDP tiene guías específicas de tamaño y calidad de imagen para la portada. Esta debe captar la atención de los lectores y reflejar el contenido del libro.

Lomo

El lomo del libro, donde generalmente se imprime el título y el nombre del autor, solo es relevante en la versión impresa (si tiene más de 100 páginas). Un diseño atractivo en el lomo hace que el libro se vea profesional y atractivo en los estantes.

Anteportada y Portadilla

La anteportada es una página preliminar donde solo se muestra el título del libro. La portadilla es opcional, pero puede incluir el título de una serie o colección. Estas páginas añaden un toque de formalidad y ayudan a los lectores a identificar rápidamente el título de la obra.

Portada Interior

La portada interior contiene detalles adicionales, como subtítulos, edición, autor y nombre de la serie (si es aplicable). Esta página también puede contener el nombre del editor, año de publicación y, en algunos casos, un logotipo de la editorial.

Guardas y Solapas

Las guardas son páginas en blanco que conectan las cubiertas del libro con el contenido interior, proporcionando una transición suave. En KDP, estas no son necesarias, pero añaden un toque profesional. Las solapas son prolongaciones de la portada exterior que pueden contener información sobre el autor o sobre el libro.





Ilustración 105 Ejemplo de Guardas

Hojas de Respeto o Cortesía

Estas páginas en blanco al inicio y al final del libro ayudan a proteger el contenido principal. En ediciones de lujo se utilizan más hojas de respeto para dar un toque sofisticado. En Amazon KDP, estas no son obligatorias, pero incluirlas puede mejorar la presentación del libro.

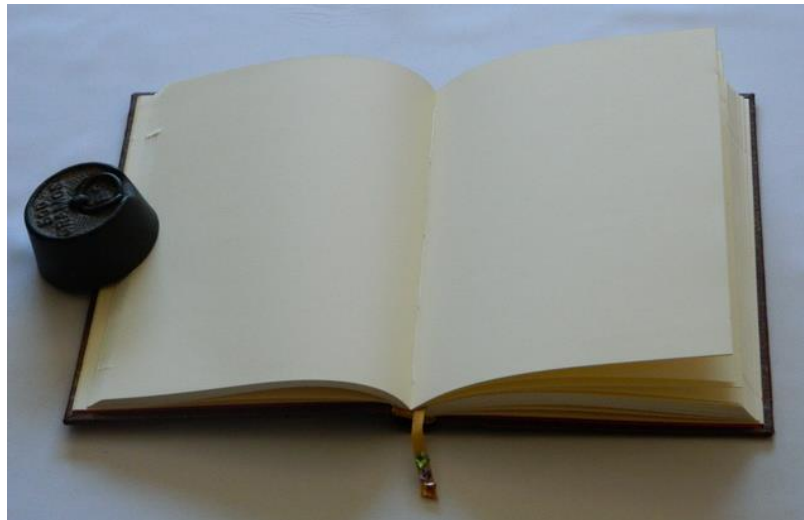


Ilustración 106 Conocidas como Hojas de Respeto, la Cortesía son hojas en blanco que se ponen al principio y final del libro.



PROCESO DE CREACIÓN DE TU LIBRO EN AMAZON KDP

Define el Título y el Subtítulo

Un título claro y atractivo puede hacer que los lectores se interesen por tu libro. En KDP, el título es fundamental para la búsqueda, por lo que debe ser único y descriptivo.

Diseña la Portada en KDP

Usa programas de diseño como Adobe Photoshop o Adobe Illustrator para crear una portada en alta resolución (idealmente 300 ppp). Asegúrate de cumplir con las dimensiones específicas de KDP para que la portada se visualice correctamente tanto en digital como en impreso.

Organiza el Contenido

Divide el contenido en capítulos o secciones. Usa una jerarquía clara en los títulos y subtítulos para que el lector pueda seguir el flujo de la historia o el contenido con facilidad.

Selecciona las Imágenes y Ajusta su Calidad

Si usas imágenes, asegúrate de que estén en alta resolución y de que tengas los derechos para publicarlas. Las imágenes en KDP deben estar en formato PNG o JPG para optimizar su calidad de impresión y visualización.

Formatea para KDP

Amazon KDP recomienda que los documentos se guarden en formato PDF para garantizar que el diseño no se desajuste al momento de la publicación. Asegúrate de revisar el formato final y de que todos los elementos estén en su lugar.





SITUACIÓN DIDÁCTICA SUBMÓDULO 2

Título de la Situación Didáctica:	¡Mi e-book en KDP!		Estrategia Didáctica:	Producto editorial	
Submódulo:	II	Tiempo asignado:	64 horas	Número de sesiones asignadas:	49
Propósito de la situación didáctica:	A través de esta situación didáctica, los estudiantes explorarán y aplicarán conocimientos sobre tipografía y productos editoriales; culminando en un manuscrito profesional que refleje su creatividad, organización y comprensión del proceso editorial.				
Sugerencia de Evidencia de Evaluación:	• Clasificación Tipográfica: Reconoce y aplica diferentes tipos de tipografía en función de su propósito y estilo, considerando aspectos de legibilidad y estética visual. • Retícula y Maquetación: Organiza y dispone elementos gráficos y textuales en retículas para crear un diseño editorial funcional y atractivo. • Diseño de Portada: Diseña una portada atractiva que comunique visualmente el contenido de su libro y capture el interés del lector. • Calidad de Imágenes y Tipografía: Ajusta las imágenes y tipografías para obtener una alta calidad de visualización e impresión, considerando las especificaciones de Amazon KDP. • Actitud Propositiva y Creativa: Demuestra disposición para colaborar y una actitud positiva en la creación de un proyecto editorial profesional.				
Problema de contexto:	En el mundo digital, donde la autopublicación es accesible, no todos los lectores aprecian los detalles estéticos de los textos o la armonía de los diseños. Desde la elección de la tipografía hasta la combinación de colores, el diseño editorial sigue siendo un desafío en cuanto a su balance visual y su capacidad de comunicar eficazmente. La tipografía, los márgenes, los colores y la estructura de una publicación pueden transformar dramáticamente un proyecto tipográfico. Esta situación didáctica busca que los estudiantes vean la importancia de estos elementos en la creación de un producto editorial de calidad y los implementen en su propio manuscrito para Amazon KDP, logrando que su trabajo refleje profesionalismo y atención al detalle.				
Conflicto Cognitivo	¿Qué recursos y elementos necesito para iniciar un proyecto editorial? ¿Cómo adapto mi diseño a las especificaciones de KDP? ¿Qué formato es ideal para mi publicación? ¿Qué nivel de énfasis necesita cada sección de texto o imagen? ¿Cómo elijo y combino las fuentes para mantener coherencia y legibilidad? ¿Cuál es la paleta de colores adecuada para mi portada y contenido? ¿Cómo optimizo mis imágenes y tipografía para que se vean profesionales?				



INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD SD SM2

LISTA DE COTEJO					
Datos generales					
Nombre de los estudiantes		Matricula:			
Producto:	PRODUCTO EDITORIAL		Fecha:		
Nombre del docente:		Firma del docente:			
Criterios de evaluación	Indicadores	SI	NO	Ponderación	CALIF
Innovación y Creatividad	Portada y maquetación atractiva y original que captura el interés visual			4.0	
Organización y Estructura	Organiza el contenido en secciones claras, siguiendo una grilla que mejora la legibilidad y estética			1.0	
Uso de Tipografía y Color	Selección de tipografía y paleta de color que refuerzan la identidad del proyecto editorial			1.0	
Calidad de Imágenes y Textos	Garantiza que las imágenes y la legibilidad del texto sean de alta calidad y atractivo			2.0	
Cumplimiento de Especificaciones	El manuscrito cumple con los requisitos para su correcta publicación digital en Amazon KDP			2.0	
				Total	

Retroalimentación

Logros	Aspectos de mejora



ACTIVIDAD 5. PRODUCTO EDITORIAL

PRÁCTICA PASO A PASO PARA PUBLICAR EN AMAZON KDP

INDICACIONES: Publicar en KDP de Amazon es una excelente manera de compartir tus ideas, historias e ilustraciones con el mundo. Este proceso permitirá que tu contenido esté disponible tanto en digital como físico.

Antes de Comenzar

1. Cuenta de Amazon

- Necesitarás una cuenta de Amazon para acceder a KDP.
- Si eres menor de edad, no puedes publicar directamente, ya que Amazon requiere que los términos legales sean aceptados por un adulto. La publicación puede hacerse a través de un representante legal (padre, madre o tutor).
- Alternativamente, publicar a través del Colegio de Bachilleres es una opción viable. En este caso, el colegio actúa como responsable del contenido y de los términos legales.

2. Revisión de Derechos

- El contenido debe ser original y no infringir derechos de autor.
- Asegúrate de tener las licencias para uso comercial o de emplear imágenes, ilustraciones y tipografías libres de derechos de autor.

Manuscrito

1. Formato de Documento

- Usa InDesign o Word para crear el manuscrito.
- Configura el tamaño según las especificaciones de KDP:
 - Tamaño estándar: 6" x 9" (15.24 cm x 22.86 cm).
- Exporta el manuscrito como PDF (Interactivo).

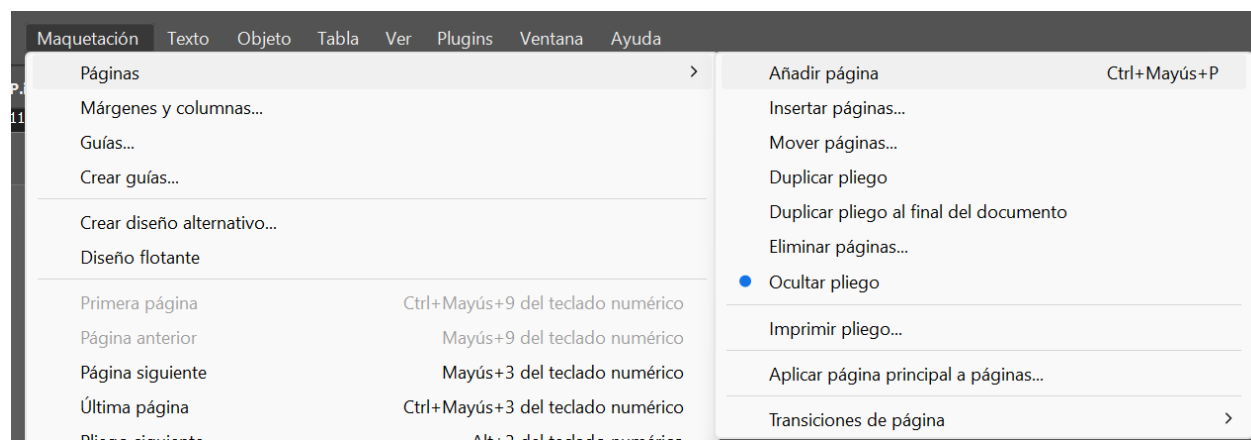


Ilustración 107 Maquetación > Páginas > Añadir páginas en InDesign te permite agregar páginas si deseas agregar contenido previo a los capítulos de tu manuscrito, como una Introducción, Prólogo, Prefacio o Notas de Autor.

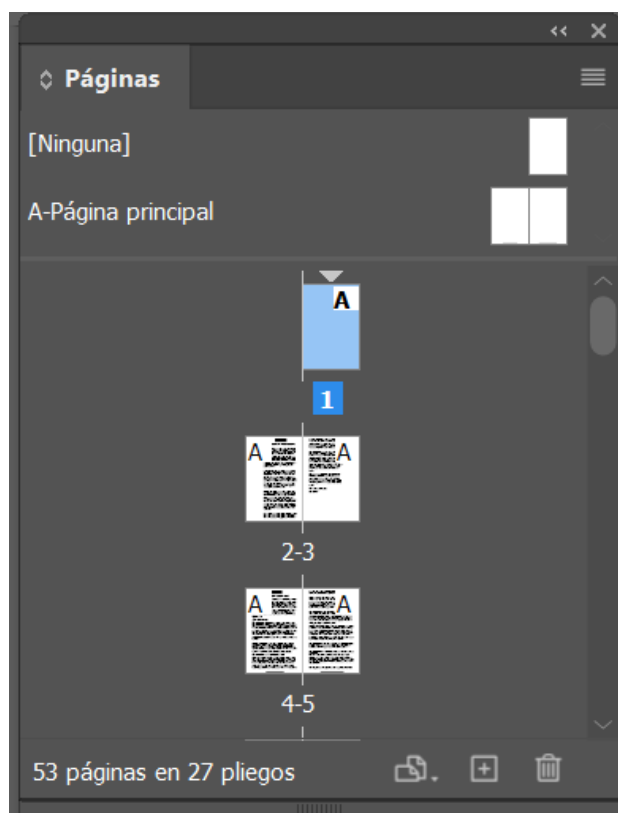


Ilustración 108 También puedes agregar páginas desde el Menú Flotante Páginas, si deseas cambiar su orden simplemente arrastra y suelta en su nueva ubicación dentro de la maquetación.

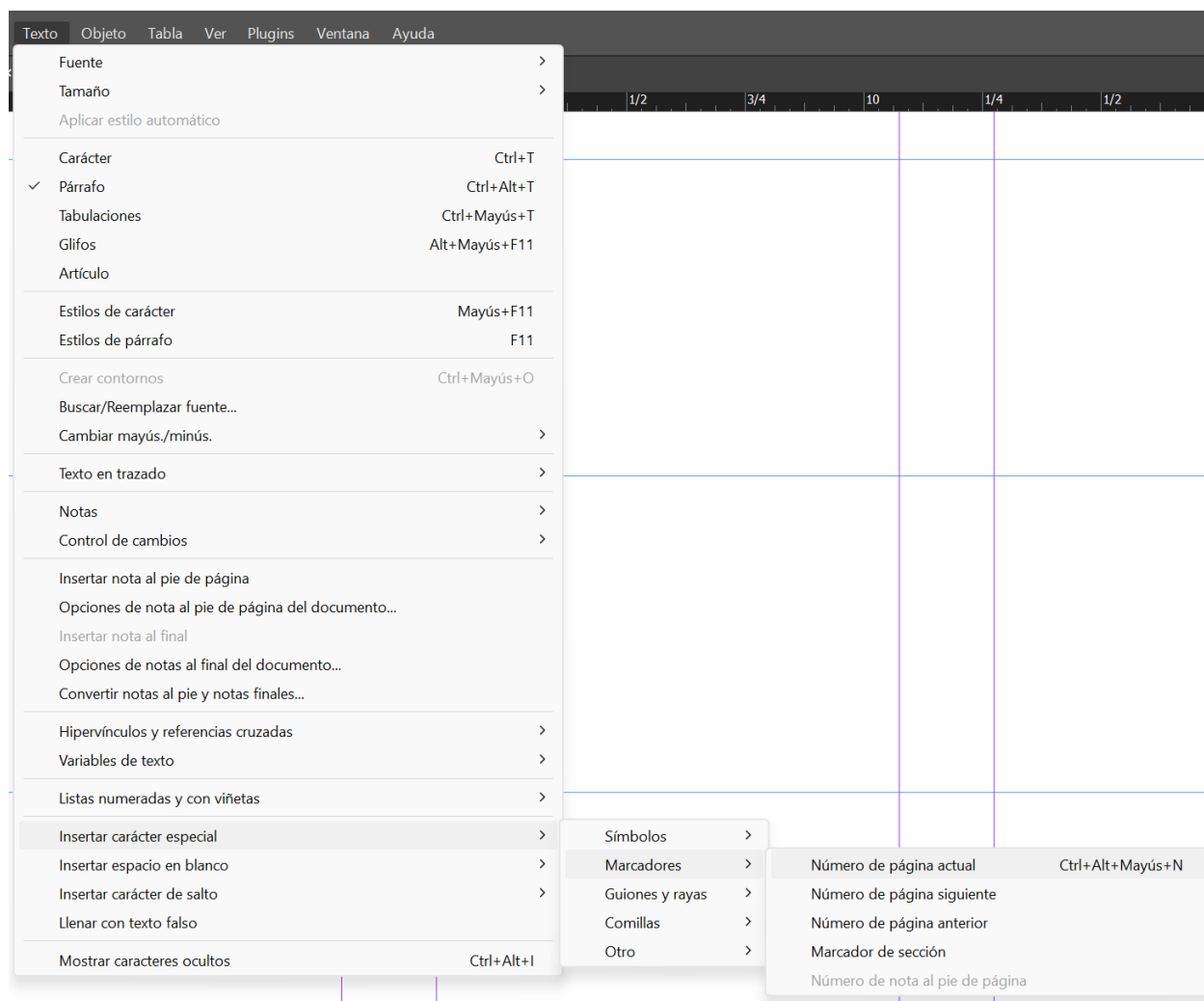


Ilustración 109 Dentro de Master-A, con herramienta Texto, dibuja un cuadro de texto y en el Menú Texto > Insertar carácter especial > Marcador > Número de página actual inserta el número de página de tu maqueta.

Tabla de contenido

Estilo de TDC: [Por defecto] OK

Título: Contenido Estilo: Subtítulo Cancelar

Estilos de la tabla de contenido

Incluir estilos de párrafo:

Título de Capítulo

Subtítulo

<< Añadir

Quitar >>

Otros estilos:

[Párrafo básico]

Pie de Página

Texto Capital

Texto Principal

Guardar estilo...

Menos opciones

Estilo: Subtítulo

Estilo de entrada: [Mismo estilo]

Número de página: Después de entrada

Entre entrada y número: ^t

☐ Ordenar entradas alfabéticamente

Estilo: [Ninguno]

Estilo: [Ninguno]

Nivel: 2

Ilustración 110 Con Herramienta Texto crea un cuadro de texto en una página en blanco y en Maquetación > Tabla de Contenidos incluye los estilos Títulos y Subtítulos en la tabla de contenidos.

id Exportar

< > > PEDRO HUMBERTO... Buscar en PEDRO HUMBERTO...

Organizar Nueva carpeta

> PEDRO HUMBERTO, Colegio

Nombre	Estado
2017-2018-B	
2018-2019A	
2018-2019-B	
2019-2020A	
2019-2020-B	
2020-2021A	

Nombre de archivo: Creciendo_con_Creatividad.pdf

Tipo: Adobe PDF (Interactivo) (*.pdf)

☒ Usar nombre del documento de InDesign como nombre del archivo de salida

Ocultar carpetas

Guardar Cancelar

Ilustración 111 Recuerda Exportar como PDF (Interactivo)

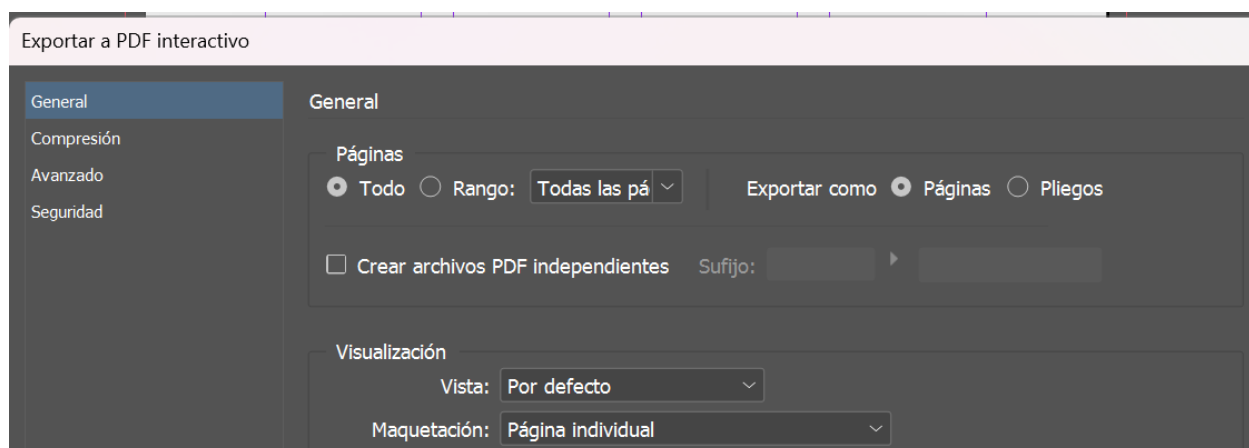


Ilustración 112 Archivo > Exportar PDF Interactivo > General > Exportar como páginas y Maquetación Página Individual

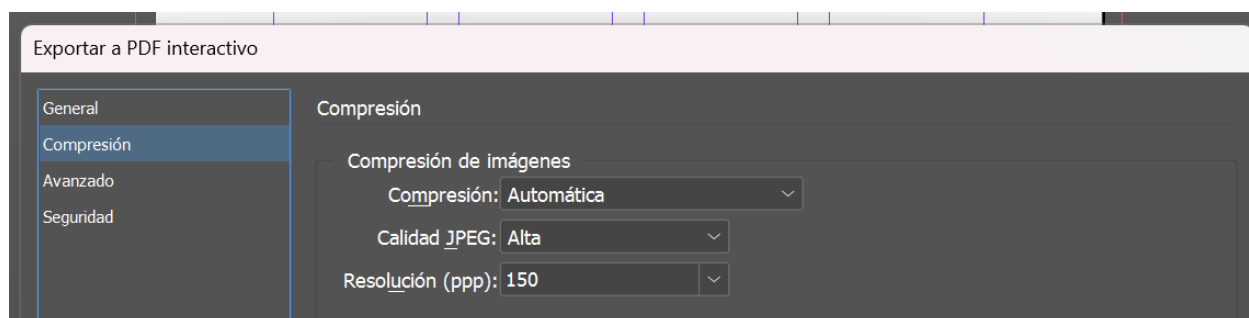


Ilustración 17 Archivo > Exportar PDF Interactivo > General > Compresión: Calidad Alta y Resolución 150 ppp.

2. Ir a KDP

Ingresa al portal <https://kdp.amazon.com/> después elige Crear Nuevo y luego selecciona e-Book Kindle.

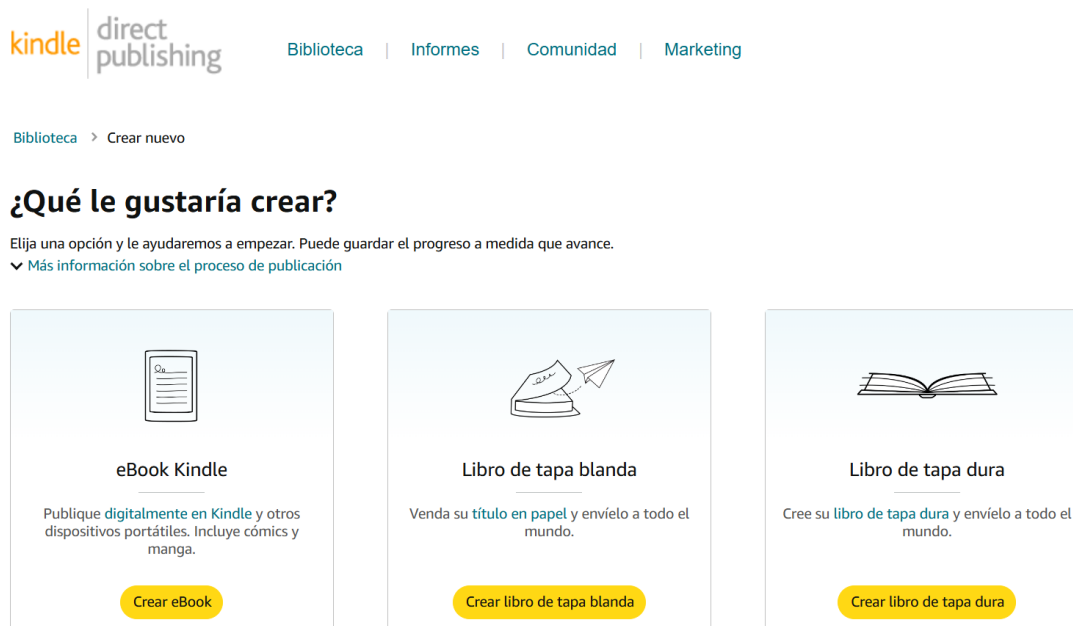


Ilustración 114 Selecciona e-book Kindle

Publicación en KDP

1. Detalles del Libro

- Llena los campos requeridos:
 - Título y subtítulo: Usa los mismos que definiste en el manuscrito.
 - Autor: Indica tu nombre o el del Colegio de Bachilleres.
 - Descripción: Escribe un resumen breve y atractivo de tu libro.

Título del libro

Escriba el título tal y como aparece en la portada del libro. Si añade un subtítulo, se insertarán dos puntos entre el título y el subtítulo. Antes de continuar, compruebe la ortografía, ya que este campo no se podrá actualizar después de la publicación. [Pautas para el título del libro](#)

Título del libro

Subtítulo (opcional)

Serie

Si su libro forma parte de una serie (o prevé que lo haga en un futuro), puede añadirlo ahora. Si lo prefiere, puede añadirlo más adelante con las opciones de la Biblioteca. [Más información sobre cómo empezar una serie](#)

Si crea una serie, se generará una página de detalles del producto en Amazon en la que aparecerán todos los libros de la serie. Los formatos vinculados de sus libros se añadirán automáticamente a la serie.

Número de edición

El número de edición indica al lector si se trata de la primera versión u otra modificada. Nota: Esto no se podrá cambiar una vez publicado el libro. [¿Qué se considera como una nueva edición?](#)

Número de edición (opcional)

Autor

Indique el autor o colaborador principal. Si lo desea, puede usar un seudónimo. Para incluir un segundo nombre o un prefijo, añádalo al campo de nombre. Los sufijos se añaden al apellido. [Pautas para autores](#)

Autor o colaborador principal

Colaboradores

Puede añadir hasta 9 colaboradores. Aparecerán en Amazon con el orden que elija a continuación.

Colaboradores (opcional)

Editor	Pedro Humberto	Aguilar López	Quitar
Editor	Erika Berenice	Santiago Plata	Quitar
Editor	Gelbethy Evelyn	Cámara Beaurregard	Quitar
Editor	María Del Rocio	Alonso Ulín	Quitar

Ilustración 115 En este apartado deberás agregar todos los detalles del e-Book

3. Cargar el Manuscrito y Portada

- Carga el archivo PDF del manuscrito.
- Sube la portada diseñada o utiliza el generador de portadas de KDP.

Detalles del eBook Kindle	Contenido del eBook Kindle	Precio del eBook Kindle
✓ Completo	ⓘ No iniciado...	ⓘ No iniciado...
Manuscrito Suba su manuscrito (es decir, el contenido interior de su libro). Le recomendamos que use un archivo KPF. Consulte todos los tipos de archivo admitidos Si necesita ayuda para diseñar su manuscrito con temas, títulos de capítulos o imágenes profesionales, puede usar Kindle Create o nuestra guía sobre cómo dar formato a su eBook. ☐ Añada la DRM (gestión de derechos digitales) para evitar el acceso no autorizado o la copia de los archivos. Nota: Esta opción no se puede cambiar después de la publicación. Más información ▾ Subir manuscrito		
Portada del eBook Kindle Suba una portada para su libro o use nuestro Creador de portadas y diseñe una hoy mismo. Requisitos de la cubierta ☒ Utilice el Creador de portadas para diseñar la portada del libro (suba sus propias imágenes o utilice las imágenes predeterminadas de KDP). Sin portada Abrir Creador de portadas ☐ Suba una portada que ya posea (solo JPG/TIFF)		
Contenido generado por IA Amazon está recopilando información sobre el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) en la creación de contenido. ¿Qué es el contenido generado por IA? ▾ ¿Utilizó herramientas de IA para crear textos, imágenes o traducciones en su libro? ☐ Sí ☐ No		
Vista previa del eBook Kindle Online Previewer Previsualice su libro en línea y vea el aspecto que tendrá en Kindle y dispositivos móviles. Para previsualizar libros con funciones interactivas, le recomendamos que descargue Kindle Previewer. Abrir Previewer Opciones del Previewer descargable ⓘ No se puede descargar su libro.		

Ilustración 116 En este apartado deberás subir tu manuscrito en PDF y la portada en JPEG que diseñaste anteriormente.

¿Está en otro formato?

 El texto de la mayoría de los archivos PDF no es ajustable, lo que afecta de manera negativa a la lectura digital. Si no tiene un archivo Word, ePub o HTML con texto ajustable, le recomendamos que utilice [Kindle Create](#) para exportar su manuscrito en PDF como un cómic o un archivo de Print Replica en formato Kindle Package Format (KPF).

Seguir el proceso con PDF

Está en otro formato

Ilustración 117 Si aparece esta recomendación, haz clic en “Seguir el proceso en PDF” pero también puedes descargar Kindle Create para transformar tu manuscrito en un archivo KPF (Kindle Package Format). Esto permite que el texto sea ajustable y mejora la experiencia en dispositivos e-reader Kindle.

4. Seleccionar Opciones de Publicación

- **Derechos:** Selecciona si el libro estará disponible en todo el mundo o en regiones específicas.
- **Precios:** Define el precio para esta versión digital.

Detalles del eBook Kindle

✓ Completo

Contenido del eBook Kindle

✓ Completo

Precio del eBook Kindle

1 No iniciado...

Inscripción en KDP Select

Llegue a más lectores. Aumente al máximo su potencial de ventas. (opcional)

KDP Select es un programa gratuito de 90 días disponible para los eBooks Kindle. Con él, podrá ofrecer descuentos en sus libros y participar en promociones como Kindle Unlimited. [Pasos y requisitos](#)

☐ Inscribir mi libro en KDP Select

Territorios

Seleccione los territorios en los que tiene derechos para vender este libro. Esto determinará dónde se podrá poner a la venta el libro. [¿Qué opción de territorio debo elegir?](#)

☒ **Todos los territorios (derechos mundiales)** [¿Qué son los derechos de publicación mundiales?](#)

☐ Territorios individuales [¿Qué son los derechos de territorios individuales?](#)

Tienda principal

Los precios que aparecen a continuación se basan en la tienda principal que seleccionó en la pestaña Detalles. Para cambiar su tienda principal, vuelva a la pestaña Detalles y seleccione otra. Si cambia su sitio tienda principal, vuelva a confirmar el precio de lista antes de publicar el libro.

Amazon.com.mx

Precios, regalías y distribución

A continuación, seleccione un plan de regalías y configure el precio de lista de su eBook Kindle. [¿Cómo funcionan los precios y las regalías?](#)

☐ 35% ☒ 70%

El tamaño del archivo de su libro después de la conversión es 0.27 MB.

Tienda	Precio de lista	Entrega	Tarifa	Regalías
Amazon.com.mx	\$ 50 MXN Fije un precio de lista entre \$34,99 y \$149,99 Todos los mercados se basan en este precio.	\$0,00	35%	\$17,50

Ilustración 18 En este apartado COBACHITO deberá asignar un precio a todo su esfuerzo y dedicación. Te recomiendo que hagas lo mismo. Valora tu esfuerzo y tu tiempo.

5. Revisión y Aprobación

- Revisa el libro usando el Vista Previa de KDP.
- Haz correcciones si es necesario.

Vista previa del eBook Kindle

Online Previewer

Previsualice su libro en línea y vea el aspecto que tendrá en Kindle y dispositivos móviles. Para previsualizar libros con funciones interactivas, le recomendamos que descargue Kindle Previewer.

Abrir Previewer

Opciones del Previewer descargable

Para ver su libro directamente en el Kindle o con el Kindle Previewer, siga las instrucciones que aparecen a continuación. Para disfrutar de la mejor experiencia visual, le recomendamos usar Kindle Previewer. [Descargar Kindle Previewer](#)

1. Descargar el archivo del libro convertido: [HTML](#)
2. Para previsualizarlo en su ordenador, descargue [Kindle Previewer](#) y abra su libro en la herramienta.
3. Para previsualizarlo en su Kindle, envíe el archivo del libro a su dirección de correo electrónico de [Enviar a Kindle](#). Si está intentando ver archivos MOBI o de otro tipo, puede exportar esos formatos mediante Kindle Previewer. [Más información](#)

Ilustración 119 Antes de publicar haz clic en el botón Previewer para observar si tu publicación no presenta ningún detalle.

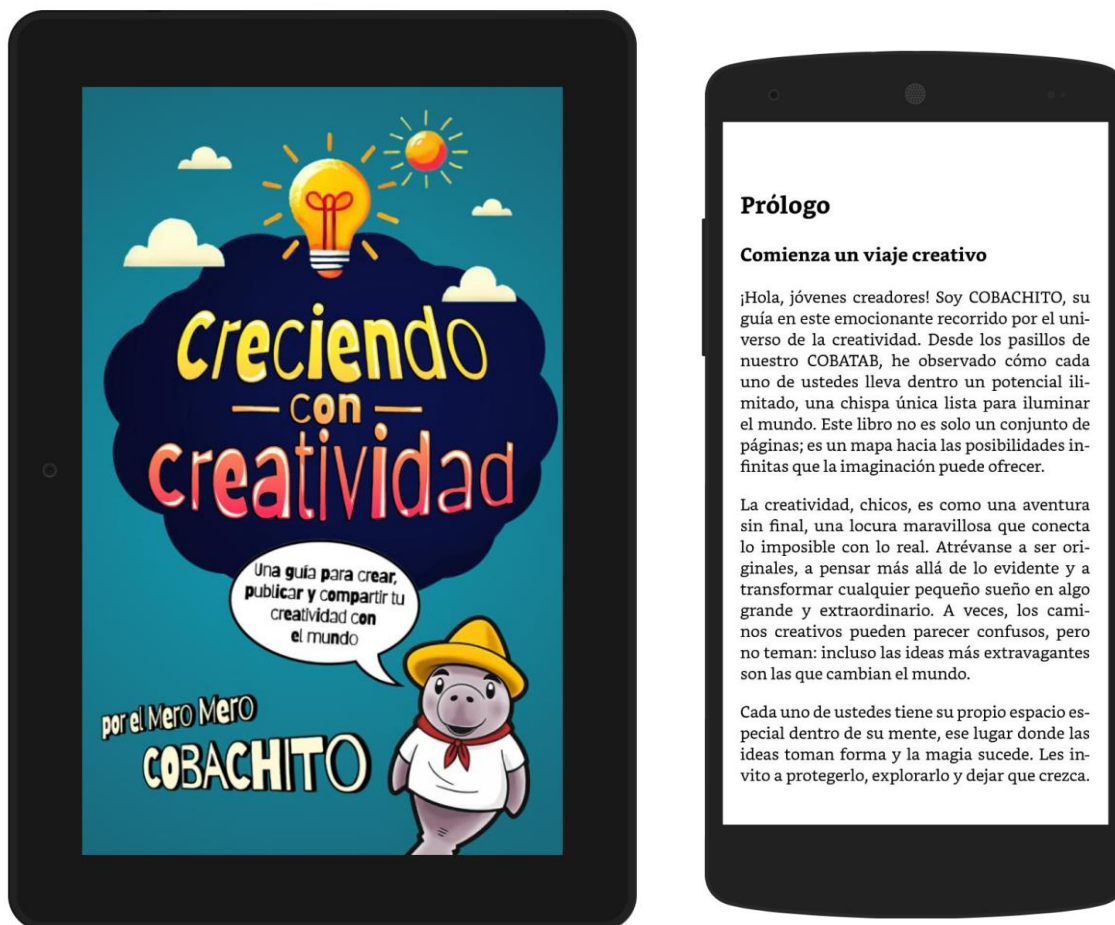


Ilustración 120 En el Previewer puedes hojear y observar a detalle cómo se verá tu e-book en e-Reader Kindle y Teléfono.

6. Publicar

- Una vez satisfecho, haz clic en "Publicar tu libro".
- Amazon lo revisará antes de que esté disponible (esto puede tomar hasta 72 horas).

Su eBook Kindle ha sido enviado.



¡Estupendo!



Creciendo con Creatividad: Una guía para crear, publicar y compartir tu creatividad con el mundo

De Cobachito Tabasqueño, Pedro Humberto Aguilar López, Erika Berenice Santiago Plata, Gelbethy Evelyn Cámara Beauregard, María Del Rocio Alonso Ulín

\$50,00 MXN



Pueden pasar hasta 72 horas antes de que su título esté disponible para la compra en Amazon.

Ilustración 121 Esta pantalla te indica que ¡Tu e-book estará disponible en Amazon pronto! ¡Felicidades! Has terminado con este Submódulo, ahora a disfrutar de unas merecidas vacaciones.

BIBLIOGRAFÍA

Arez, D. (2009). *Diseño Editorial. Lo que debes saber*.

Durán, A. R. (30 de 07 de 2015). *Diseño editorial: El espacio ideal para que un texto sea legible*. Recuperado el 21 de 11 de 2020, de <https://www.paredro.com/disenio-editorial-el-espaciado-ideal-para-que-un-texto-sea-legible/>

EcuRed. (s.f.). *Libro de Texto*. Recuperado el 21 de 11 de 2020, de https://www.ecured.cu/Libro_de_texto

Fleitas, P. (2013). *InDesign CS6*. Buenos Aires, Argentina.: Manuales USERS.

Morison, S. (1936). *Principios fundamentales de la tipografía [First Principles of Typography]*. Keepsake of the Columbiad Club (6). : Macmillan.

Martínez, C. (s.f.). *Partes de una revista y sus características*. (Lifeder.com) Recuperado el 21 de 11 de 2020, de <https://www.lifeder.com/partes-revista/>

Moreno, A. R. (2009). *El proceso gráfico y el tratamiento de textos*. Recuperado el 20 de 11 de 2020, de SlideShare: <https://es.slideshare.net/joseantonioruizmurillo/el-proceso-grafico-y-el-tratamiento-de-textos>

Rojas, F. (20 de 10 de 2017). *Partes de la revista*. Recuperado el 21 de 11 de 2020, de <http://catedracosgaya.com.ar/tipoblog/2017/partes-de-la-revista/>

Timothy, S. (2007). *Design Elements. A Graphic Style Manual*. Gloucester, Massachusetts.: Rockport Publishers, Inc.

Universidad la Concordia Campus Forum Internacional. (2014). *Manual Profesional de Diseño Editorial*. Aguascalientes, Aguascalientes.

ANEXOS

HIMNO COLEGIO

- ¡Oh! Colegio de bachilleres
Impetuosa y querida institución
Casa fiel del conocimiento

Hoy te canto este himno con amor.

-Eres rayo de esperanza
Del mañana eres la voz de la verdad
¡Oh! Colegio de bachilleres
Eres luz en medio de la oscuridad.

-Colegio de bachilleres
Conducta clara y firme decisión
Colegio de bachilleres
Tu misión para siempre es ser mejor.

-Colegio de bachilleres
Conducta clara y firme decisión
Colegio de bachilleres
Tu misión para siempre es ser mejor.

-En Tabasco se ha sembrado
La semilla que un día germinará
El impulso de la vida modernista
En progreso de toda la sociedad.

-Es tu memorable historia
Gran orgullo para toda la región
Educación que genera cambio
Ejemplo digno en cada generación.

-Colegio de bachilleres
Conducta clara y firme decisión
Colegio de bachilleres
Tu misión para siempre es ser mejor.

-Colegio de bachilleres
Conducta clara y firme decisión
Colegio de bachilleres
Tu misión para siempre es ser mejor.

PORRA INSTITUCIONAL



¡Somos!
¡Somos!

Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres

Con Valor y Lealtad
De Norte a Sur
De Este a Oeste

Somos líderes Bachilleres del Sureste
Cobatab Unido, Cobatab Fortalecido.
Este encuentro lo gano porque lo gano
Como dijo en Peje, me canso ganso.

¡Somos!
¡Somos!

Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres

¡Somos!
¡Somos!

Jóvenes Bachilleres
Jóvenes Bachilleres

Cobatab Unido, Cobatab Fortalecido

"COBACHITO"



*Colegio de Bachilleres,
Está de fiesta señores
Pues todos sus estudiantes
Hoy celebran con honores.*

*Que ya llegó la alegría
Es hora de motivar
Bailemos con algarabía
Cobachito nos guiará.*

Allá por el acahual

*En los ríos de Tabasco
Aconchado en unas ramas
O nadando sin parar.*

*Un manatí se ha ganado
El cariño de la gente
Cobachito le han llamado
Y no para de bailar.*

*Cobachito, con él vamos a ganar
Cobachito, eres espectacular
Cobachito, respetamos tu hábitat
Cobachito, mascota del COBATAB.*

*Mientras la orquesta se escucha
Y la porra se emociona
Los jóvenes bachilleres
A una voz ovacionan.*

*Con orgullo representan
A una gran institución
COBATAB está presente
Y Cobachito ya llegó.*





ESTUDIANTE

2025 | 2026

FORMACIÓN LABORAL BÁSICA II

TEORÍA DEL COLOR | 48 HRS.
TIPOGRAFÍA Y PRODUCTOS EDITORIALES | 64 HRS.

