

Publicaciones

1

¿Qué Publicar?

¿Por qué y para qué publicar?

¿Cómo Publicar?

¿Dónde Publicar?

1



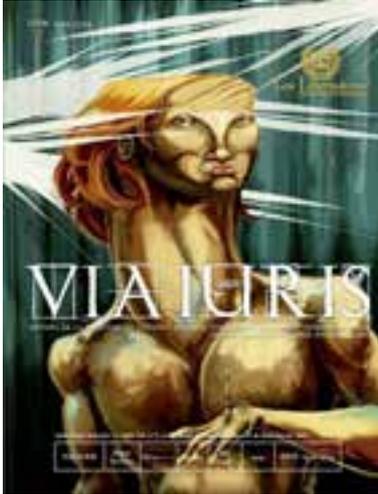
ASEUC
Asociación de Editoriales
Universitarias de Colombia

Catálogo Virtual 

1



1



Platform & workflow by OJS / PKP

Open Journal Systems



OJS is the world's most widely used journal management and publishing system.

Open Monograph Press



OMP establishes an online workspace for editing and publishing books.

Open Conference Systems



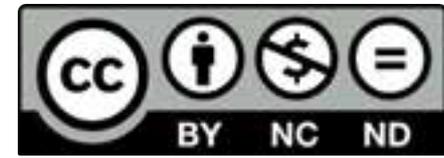
OCS offers a complete Web presence for scholarly conferences.

Open Harvester Systems



OHS is an indexing system for OJS, OCS and other online resources.

1

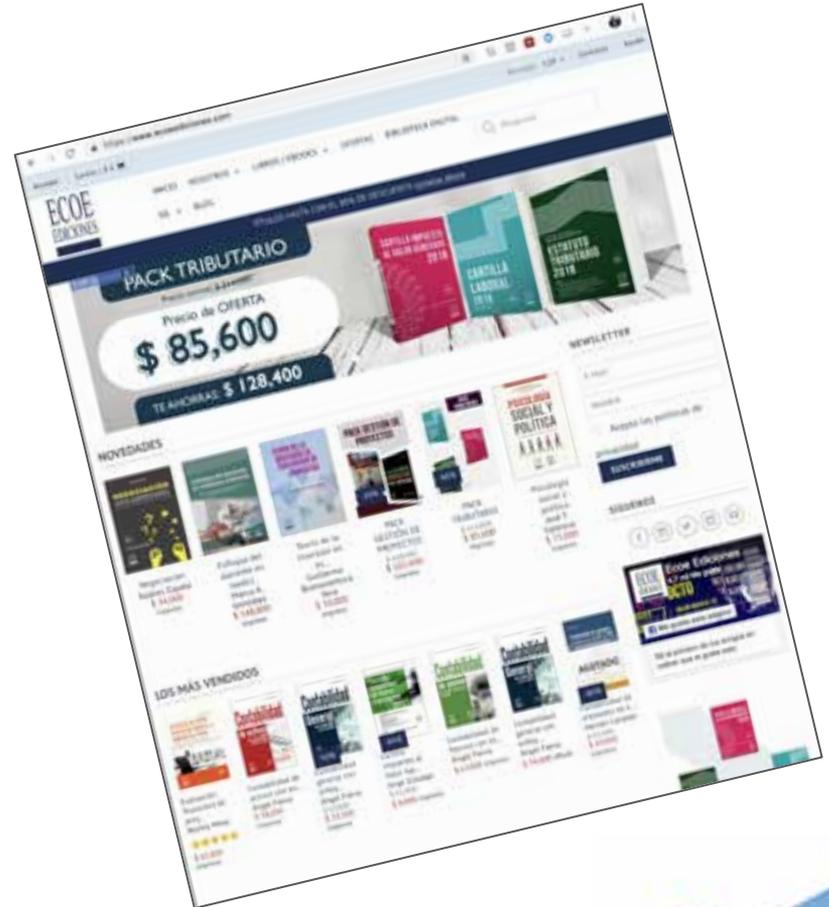


libreriadela 
contenidos + soluciones

1

 **siglo veintiuno**
editores


MAGISTERIO
EDITORIAL



1

Desafíos del Diseño Editorial, *un panorama entre la tecnología y las nuevas formas de producir, publicar y consumir contenidos.*



PaloSeco
GRUPO DE
INVESTIGACIÓN

FACULTAD DE COMUNICACIÓN, ARTE Y DISEÑO

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:
DISEÑO, IMAGEN
Y COMUNICACIÓN VISUAL

UDI



FACULTAD DE
COMUNICACIÓN,
ARTE Y DISEÑO



COLCIENCIAS
Ciencia, Tecnología e Innovación

UDI UNIVERSIDAD
DE INVESTIGACIÓN
Y DESARROLLO

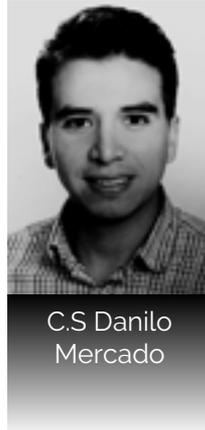
PaloSeco

UDI



D.I Hernan
Villamizar

Desarrollo de
productos con
énfasis en
biodiseño



C.S Danilo
Mercado

Estudios
culturales,
análisis de texto
y discurso



D.G Freddy
Higuera

Imagen y
comunicación
visual



D.I Adolfo
Vargas

Diseño para la
sostenibilidad.



D.G Pedro
Bellón

La disciplina
de Diseño

**Área
temática**

Proyecto

Sistema para
escanear pies
humanos.

Prensa literaria e
imaginarios
nacionales

Proyecto de
Fotografía
participativa: Caso
personas con
discapacidad visual

Kit de herramientas
metodológicas para
el D.S en contextos
colombianos.

1. Diseño editorial.
2. Signos Distintivos
3. La investigación en DG

DESAFÍOS DEL DISEÑO EDITORIAL, UN PANORAMA ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LAS NUEVAS FORMAS DE PRODUCIR, PUBLICAR Y CONSUMIR CONTENIDO. DEL PAPEL A LA MULTI PANTALLA. EL ROL DEL DISEÑADOR GRÁFICO



1

“se presenta un problema en el diseño cuando la cultura cambia y modifica el modo de hacer las cosas o cuando se genera una nueva actividad que requiere una convergencia entre su práctica y su formación”.



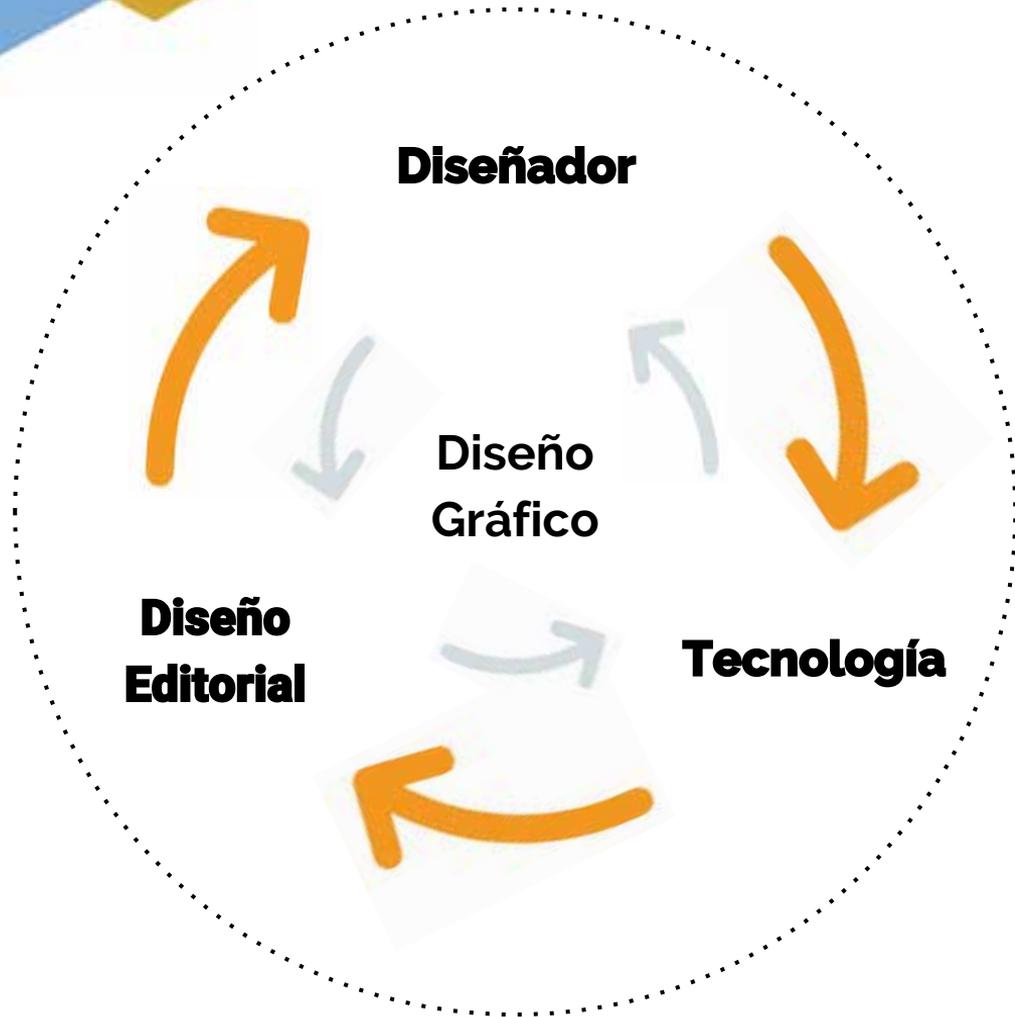
Luz del Carmen Vilches

Licenciada en Diseño Gráfico y Filosofía

Maestría en Comunicación y Diseño gráfico

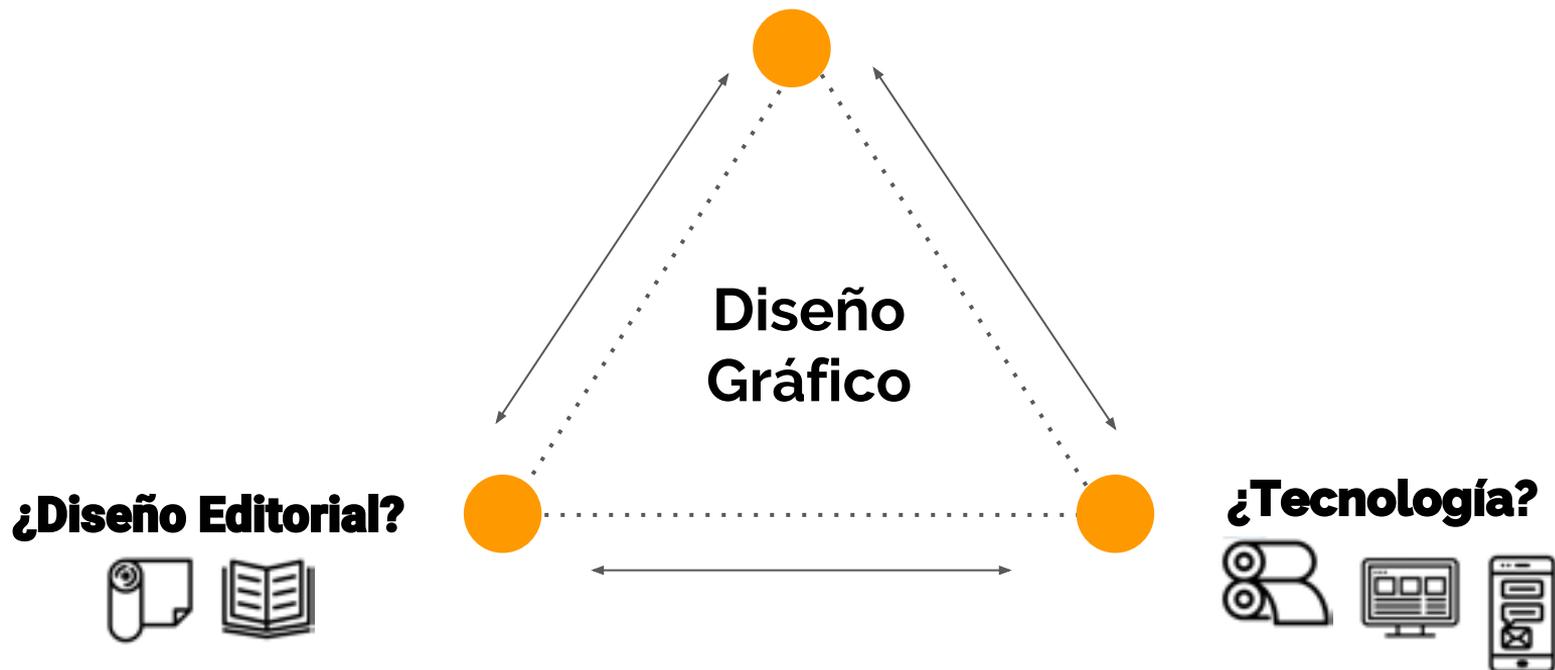
1

¿Cuáles son los **desafíos del Diseño Editorial** relacionados con la **tecnología digital**?





¿Diseñador Gráfico?



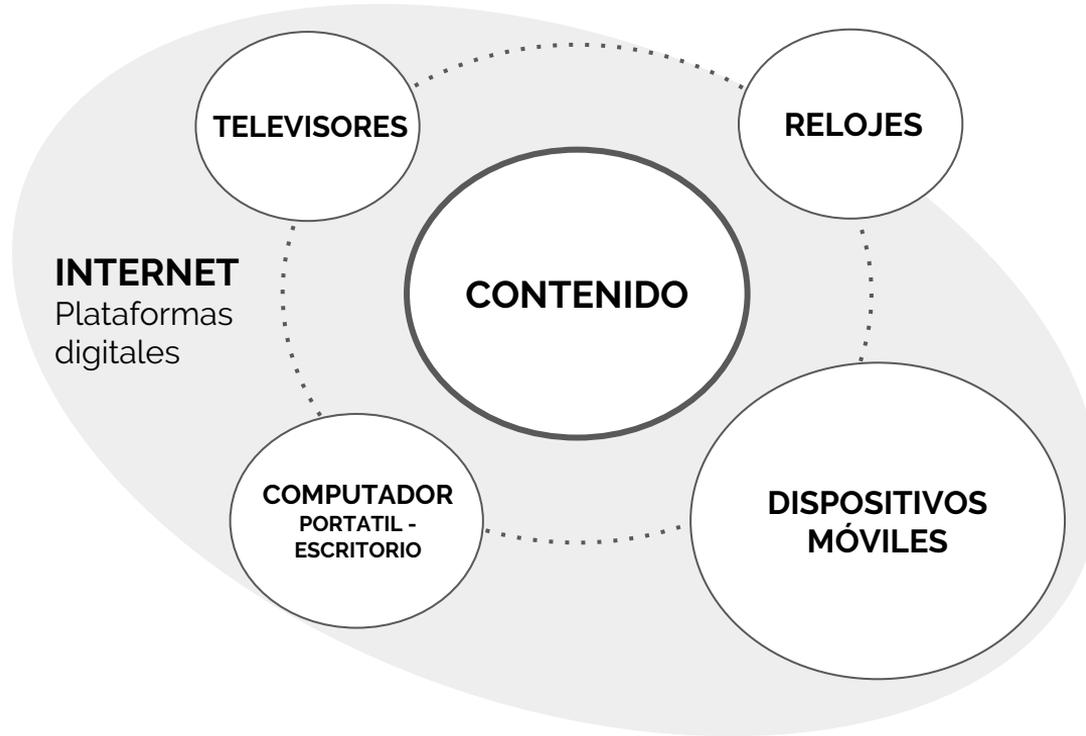
IES - Entidades - Asociaciones - Empresas - Personas

- ¿Qué roles desempeñan los diseñadores gráficos en los escenarios editoriales?
 - ¿Cuáles son los retos y desafíos de las empresas editoriales ante la transformación digital?
 - ¿Qué discursos y prácticas relacionados con lo editorial y las nuevas formas de producir, publicar contenidos operan en los programas de diseño.
-

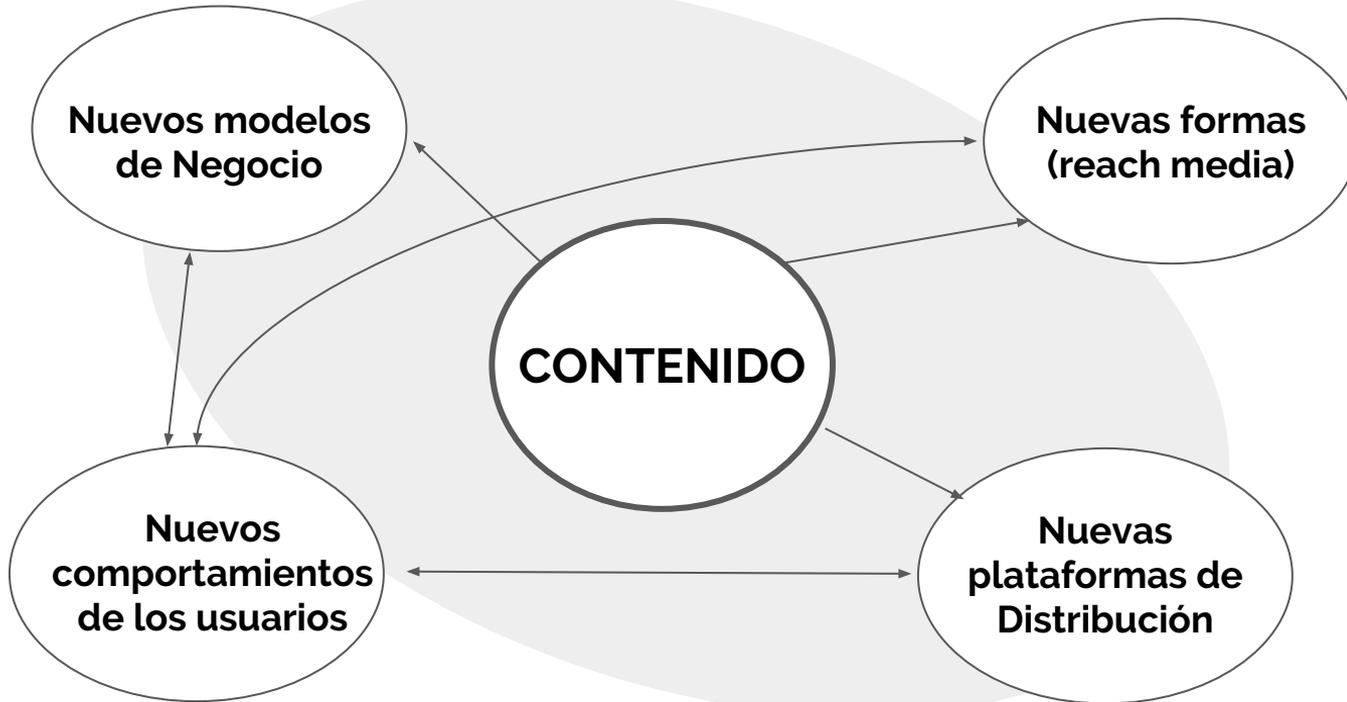


El escenario





DESAFÍOS DEL DISEÑO EDITORIAL.



Formatos diferenciales (Visuales, Gamificación, Infográficos y Video)

1

Estudio Exploratorio

Consulta Previa

“...podemos hablar de un nuevo modelo de diseño que comienza a adueñarse de los cibermedios, mucho más próximo a la arquitectura de la información que al mero diseño gráfico”

(Salaverría & Sancho, 2007)

Salaverría, Ramón (2007). Los diarios frente al reto digital. En Revista latinoamericana de Comunicación Chasqui, No 97, pp. 4-9.

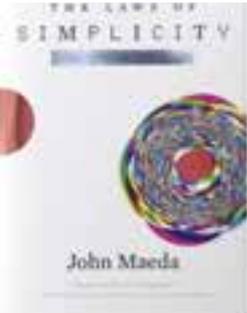
Salaverría, Ramón; Sancho, Francisco (2007). Del papel a la Web: Evolución y claves del diseño en Internet. En A. Larraondo; A. Serrano, Diseño Periodístico en Internet. Bilbao: Leioa Servicio Editorial Universidad del País Vasco.



John Maeda

Uno de los principales promotores del *"creative coding"* o programación creativa, **saber programar es un conocimiento imprescindible para los diseñadores del siglo XXI**. Maeda afirma que el rol del diseñador está cambiando y que ya no se trata sólo de conocer o anticipar las necesidades del usuario, sino también de tener la capacidad de programar y trabajar con **diseño generativo, machine learning u otras tecnologías de Inteligencia Artificial**. En las recientes ediciones del **Design in Tech Report**, Maeda y su equipo plantean la comparación entre el diseñador "clásico," que crea objetos para un conjunto limitado de personas (como ocurre en el diseño gráfico, diseño de producto o diseño de mobiliario) y el **diseñador computacional**, que trabaja con productos en constante evolución. Maeda define el diseñadores computacional como un profesional que entiende la computación (tiene un conocimiento de los lenguajes de programación y sabe qué se puede hacer con ellos), reflexiona de forma crítica sobre la tecnología (considerando los aspectos positivos y negativos en relación al proyecto) y aprende acerca de las últimas innovaciones tecnológicas, tales como los avances en Inteligencia Artificial.

software



el auge del **Diseño Computacional** se produce en un momento en que un tercio de los diseñadores cuentan con formación en ingeniería o disciplinas científicas y cada vez más diseñadores tienen conocimientos avanzados de lenguajes de programación (en particular para web)

Diseño Clásico (ámbito: diseño), impulsado por la Revolución Industrial, concibe la creación de un producto completo basado en criterios funcionales y estéticos.

Design Thinking (ámbito: empresa), impulsado por la necesidad de innovar en relación al consumidor, vinculado a la alta competitividad del mercado y la búsqueda de una diferenciación y fidelización del consumidor.

Diseño Computacional (ámbito: tecnología), impulsado por el impacto de la Ley de Moore, el rápido desarrollo de los dispositivos móviles y la necesidad de adaptar el diseño a un constante intercambio de datos en tiempo real.

Diseño computacional

Lev Manovich

1. Representación digital
2. Modularidad (fractal)
3. Automatización
4. Variabilidad (versiones infinitas)
5. Transcodificación

(2006) propone entender lo digital como lenguaje, no equivalente a otros lenguajes en el sentido estructuralista tales como la palabra, o la imagen, que poseen unidades y reglas de funcionamiento, por el contrario *lenguaje lo entiende como una relación de lo digital con diferentes áreas de la cultura como tradiciones artísticas o mediáticas, tecnologías informáticas, la cultura visual y la cultura de la información, lo que las ciencias sociales denominan discurso.*



software



«Cada vez más empresas necesitan más diseñadores, es una tendencia universal»



«La mayoría de las personas piensan que el diseño es el final y que el diseño se costea pero algo está pasando porque se está dejando de ver sólo como belleza»

El diseño ya no es un coste sino una inversión.

Tendencias

Julien Au (durante la presentación Design in Tech en el Bar Victoria Centre de Design).

¿Podría existir el Diseño sin tecnología?

¿Cuál es el papel que juega la tecnología en el diseño?

Según recoge el informe anual sobre el estado actual y las tendencias futuras del diseño vinculado a las nuevas tecnologías a partir de una encuesta realizada entre diseñadores de Europa, América del Norte y partes de los otros continentes, un 88% de los diseñadores considera que la IA reemplazará a los diseñadores visuales en el plazo de 5 años.

Desafíos del diseño editorial, un panorama entre la tecnología y las nuevas formas de producir y publicar contenido

IA Inteligencia



1



Cath Caldwell & Yolanda Zappaterra,
Editorial Gustavo Gili
2007 - 2014 **2a edición actualizada y ampliada**

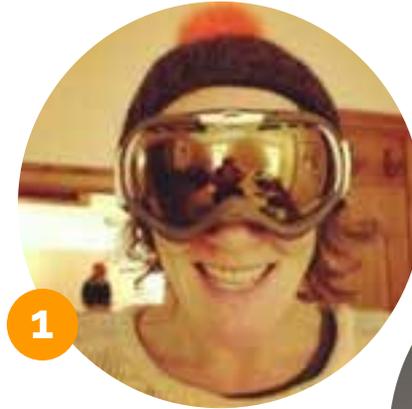


El Diseño EDITORIAL es PERIODISMO VISUAL

1

La controversia que enfrentaba a las publicaciones en papel y las publicaciones digitales ha terminado.

*Ahora formamos parte de una nueva edad de oro del diseño editorial, un ecosistema de **medios híbrido**, integrado con las redes sociales, las campañas promocionales, los actos presenciales y los productos diseñados para dispositivos móviles.*



1

1

Yolanda Zappaterra

Escritora y bloguera de Londres

2



2

Cath Caldwell & Yolanda

Diseñadora - directora de arte editorial - profesora



1

Juliette Cezzar

Diseñadora, escritora y profesora

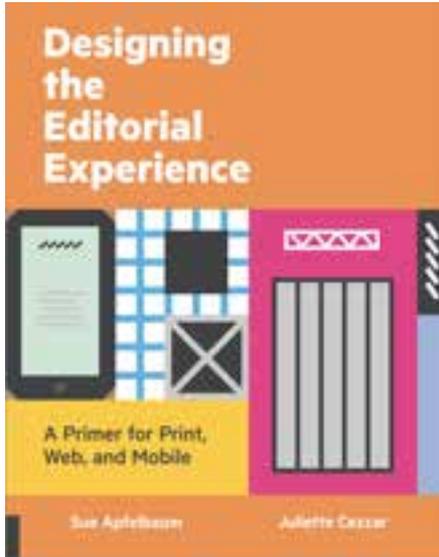
2

Sue Apfelbaum

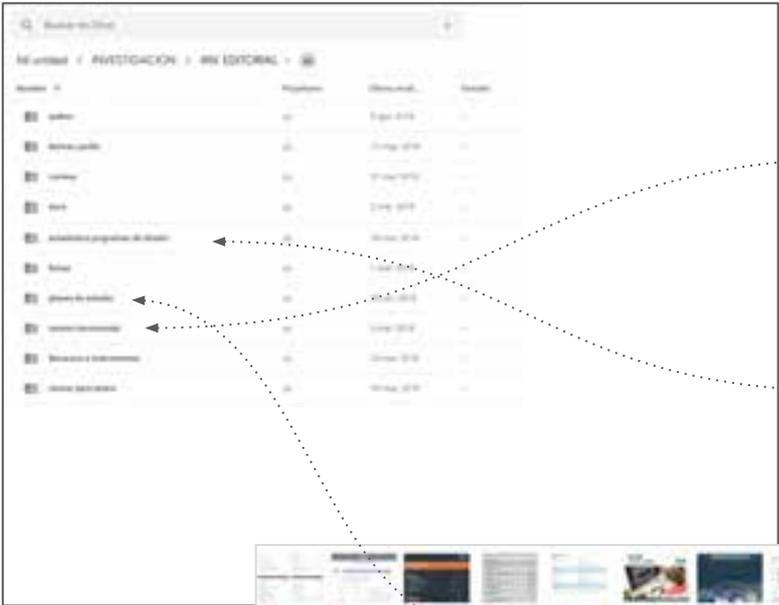
Escritora, editora y estratega de contenido

1

Con tantos medios, los diseñadores necesitan evaluar los mejores formatos para transmitir una visión editorial.

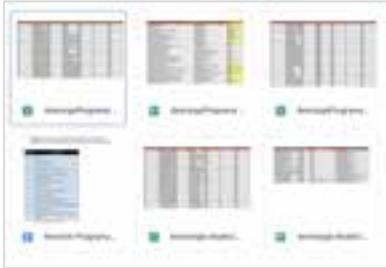


Repositorio



Windows Explorer window showing a directory structure. The path is 'Escritorio > INVESTIGACION > REV EDITORIAL'. The table below lists the contents of the 'REV EDITORIAL' folder.

Nombre de archivo	Extensión	Fecha de modificación	Tamaño
01-Index	.docx	12/11/2014	10 KB
02-Introducción	.docx	12/11/2014	10 KB
03-Contenido	.docx	12/11/2014	10 KB
04-Índice	.docx	12/11/2014	10 KB
05-Actividad programada de la revista	.docx	12/11/2014	10 KB
06-Revista	.docx	12/11/2014	10 KB
07-Programa de actividades	.docx	12/11/2014	10 KB
08-Introducción	.docx	12/11/2014	10 KB
09-Resumen de contenidos	.docx	12/11/2014	10 KB
10-Actividad programada	.docx	12/11/2014	10 KB



1

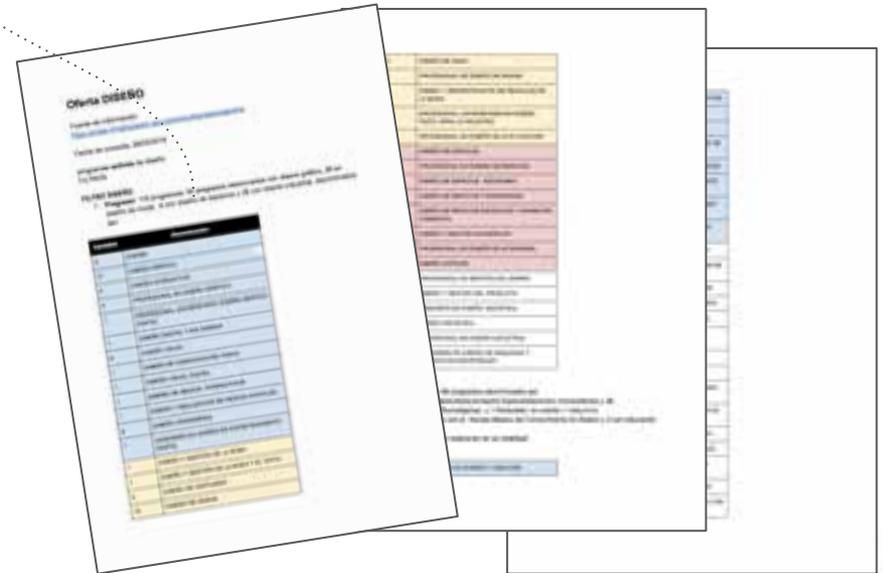
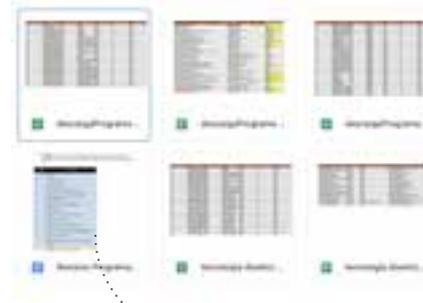
Revisión y selección de programas de Diseño
Diálogo con Profesores
Profesionales en Medios

DISEÑO

1. **Pregrado:** 116 programas: **54 pregrados relacionados con diseño gráfico**, 26 en diseño de moda, 8 con diseño de espacios y 28 con diseño industrial.

2	DISEÑO
31	DISEÑO GRÁFICO
2	DISEÑO INTERACTIVO
4	PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO
1	PROFESIONAL UNIVERSITARIO DISEÑO GRÁFICO DIGITAL
1	DISEÑO DIGITAL Y MULTIMEDIA
6	DISEÑO VISUAL
1	DISEÑO DE COMUNICACIÓN VISUAL
1	DISEÑO VISUAL DIGITAL
1	DISEÑO DE MEDIOS INTERACTIVOS
1	DISEÑO Y REALIZACIÓN DE MEDIOS DIGITALES
2	DISEÑO CROSSMEDIA
1	INGENIERÍA EN DISEÑO DE ENTRETENIMIENTO DIGITAL

31 diseño gráfico + 24 Denominaciones relacionadas



Maestrías, 81

especializaciones(42

Especializaciones Universitarias

y 39 Especializaciones

Tecnológicas) y 1 Doctorado

EN DISEÑO Y CREACIÓN.

Hay 22 relacionadas con el

Núcleo Básico del

Conocimiento en Diseño y 2

con educación

1

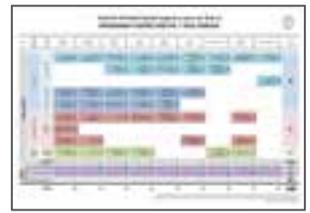
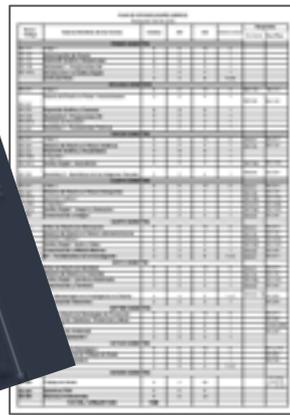
Fuente de información:

<https://snies.mineducacion.gov.co/consulta/snies/programa>

Fecha de consulta: 26/03/2018

Programas de Diseño Gráfico y los planes de estudio

1



1

Las evidencias obtenidas permitieran contrastar lo encontrado en la literatura, y ofrecer desde la realidad una serie de **conceptos emergentes que contribuyan a sintetizar los temas que influyen en la enseñanza del diseño editorial y su relación con la tecnología en diseño.**

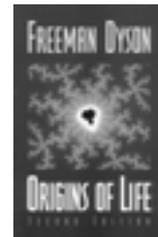


La **TECNOLOGÍA**
es un regalo de **DIOS**.

*Después del regalo de la vida
es quizás el mejor de los regalos de Dios.*

Es la madre de las civilizaciones,
de las artes y de las ciencias.

Freeman Dyson





EL TRABAJO salva al
hombre de **3** grandes
vicios:

- 1 El aburrimiento,
- 2 el vicio y
- 3 la necesidad

Voltaire

