

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



“AUGE DEL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL: NECESIDAD DE CREACIÓN DE UN MANUAL PARA ADQUISICIÓN DE LOS CONOCIMIENTOS APLICADOS AL CAMPO LABORAL DEL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL”.

PRESENTADO POR:	CARNE	OPCION
SOFIA ALEXANDRA DUEÑAS GUDIEL	DG08006	DISEÑO GRAFICO
ANDREA NATHALIA GARCIA PEÑA	GP08007	DISEÑO GRAFICO
KAREN GABRIELA PACHECO FIGUEROA	PF08005	DISEÑO GRAFICO

**INFORME FINAL DE INVESTIGACION ELABORADO POR ESTUDIANTES
EGRESADOS PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADOS EN ARTES PLASTICAS
OPCION DISEÑO GRAFICO**

LICENCIADO ALVARO CUESTAS
DOCENTE DIRECTOR

ARQUITECTA SONIA MARGARITA ALVAREZ DE VILLACORTA
COORDINADORA GENERAL DE PROCESOS DE GRADO

22 DE ENERO DE 2014

CIUDAD UNIVERSITARIA

SAN SALVADOR

EL SALVADOR

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE- RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE- RECTOR ADMINISTRATIVO

Maestro Oscar Noé Navarrete Romero

SECRETARIA GENERAL

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE- DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Miguel Alfonso Mejía

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE DE LA ESCUELA DE ARTES

Licenciada Xenia María Pérez Oliva

COORDINADORA DE PROCESOS DE GRADO

Arquitecta Sonia Margarita Álvarez de Villacorta

DOCENTE DIRECTOR

Licenciado Álvaro Cuestas Cruz

AGRADECIMIENTOS

Queremos dedicar esta monografía a Dios y expresar nuestro más profundo y sincero agradecimiento a nuestros padres, quienes nos apoyaron incondicionalmente y nos motivaron siempre a lo largo de este camino, a nuestros hermanos que estuvieron dispuestos a ayudarnos, a darnos críticas, consejos y palabras de aliento en los momentos difíciles en el desarrollo del proyecto, a los maestros, por todos los conocimientos que adquirimos y las habilidades que desarrollamos gracias a su orientación, a todas aquellas personas que han colaborado en la realización del presente trabajo, al Lic. Álvaro Cuestas Cruz, por guiarnos paso a paso como nuestro docente asesor y por el tiempo dedicado no sólo en cada asesoría sino también fuera de ellas, para que lográramos terminar nuestro trabajo en el tiempo estipulado; al Lic. Carlos Enrique Cartagena por su apoyo ad honorem como asesor externo en la realización de nuestro manual, y el contenido de nuestra monografía.

Queremos hacer extensivos nuestros agradecimientos al Lic. Ángel Coto por suministrarnos los datos necesarios para la realización de la parte práctica de esta investigación, a nuestros amigos que colaboraron en la validación del proyecto, por su tiempo, su paciencia y el ánimo recibidos.

A todos ellos, muchas gracias.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS	IX
ÍNDICE	IX
Introducción.....	XII
Resumen de Contenido.....	XIV
CAPITULO I Marco Teórico.....	15
1 MARCO DE REFERENCIA	16
1.1 Antecedentes De Investigación.....	16
1.2 Introducción al diseño editorial	18
1.2.1 Retícula.....	18
1.2.2 Tipos de retícula	19
1.2.3 Partes de una retícula	20
1.3 ¿Qué es mancha tipográfica?	21
1.3.1 Importancia y utilización de la mancha tipográfica.....	23
1.3.2 Tipos de alineación en la mancha tipográfica.....	23
1.4 Auge de las publicaciones electrónicas.....	24
1.5 De impreso a digital.....	25
1.5.1 Introducción diseño editorial digital	25
1.6 Inicios del diseño editorial digital en El Salvador.	26
1.7 Ventajas y desventajas del diseño editorial digital	27
1.8 Programas utilizados para la creación de diseño editorial digital:.....	28
1.9 Perfil del diseñador editorial digital.....	29
CAPITULO II Diseño De La Investigación	31
2 DISEÑO METODOLOGICO	32

2.1	Tipo de estudio y diseño	32
2.2	Metodología.....	32
2.3	Población	33
2.4	Métodos, Técnicas Y Recolección De Datos.....	33
2.5	Plan De Procesamiento Y Análisis De Datos	34
2.6	Sujetos de investigación.....	34
2.6.1	Objetivo de Investigación	35
2.6.2	Muestra de Opinión	35
2.6.3	Variables de investigación.....	35
CAPITULO III Análisis e interpretación de los datos		36
3	Análisis de consolidado de gráficos estadísticos	37
3.1	Análisis de consolidado de gráficos estadísticos	37
3.2	Entrevistas a profesionales de Diseño editorial.	47
3.3	Análisis de resultados de validación.....	54
Validación diseñadores.....		55
Validación Profesional		60
Tabla de resultados		61
CAPITULO IV Propuesta de manual		62
4	Contenido de Manual didáctico.	63
Conclusiones.....		65
Recomendaciones		66
ANEXOS		67
Plan de Investigación.....		68
Situación Problemática.....		68
Formulación del Problema:		69

Justificación:	69
OBJETIVOS DE INVESTIGACION	70
• Objetivo General:.....	70
• Objetivos Específicos:	70
Formato de validación para estudiantes y diseñadores.....	71
Formato de validación para profesionales de diseño gráfico	72
Glosario	73
Bibliografía.....	75

Introducción

El presente documento es un estudio que muestra los resultados de investigación de grado sobre “Auge del Diseño Editorial Digital: necesidad de creación de un manual para adquisición de los conocimientos aplicados al campo laboral del diseño editorial digital”.

Actualmente el manejo del diseño editorial digital es una competencia que los profesionales del diseño necesitan saber dominar para resolver las necesidades que les exige el campo laboral tales como, el traspaso de documentos impresos a digital, uso correcto de color en la versión digital, así como también reglas editoriales de este tipo de documentos entre otras.

La preocupación por mejorar la enseñanza y profundizar el conocimiento en ramas específicas, nos obliga a reflexionar sobre las fallas o vacíos de conocimiento que se tienen en el área educativa, así como el mercado del diseño gráfico en el país y las áreas laborales más explotables para un diseñador. Desafortunadamente en El Salvador no se cuenta con suficientes instituciones que brinden una educación integral con opciones de especialización acorde a las tendencias del mercado y la tecnología. Es por ello que intentamos ofrecer un conjunto de herramientas claras y sencillas enfocadas al Diseño Editorial, dándole mayor énfasis a la versión digital del mismo.

El uso de herramientas y medios tecnológicos es una necesidad inherente de la realidad en que nos desenvolvemos. Eso incluye, a la actividad educativa, donde mantenerse actualizado adquiere suma importancia a fin de otorgar a los futuros profesionales las habilidades, los conocimientos y las experiencias que les permitan desenvolverse exitosamente en el mercado laboral.

Si bien es necesario que se brinde educación de calidad, también resulta apropiado promover en los estudiantes la curiosidad intelectual, la utilización y el aprovechamiento de recursos educativos alternativos, accesibles a ellos que complementen su formación académica, y les permitan seguir el ritmo de las últimas tendencias en el área del diseño Gráfico.

Se complementa este documento con la presentación de los resultados de la investigación, el método que fue utilizado para realizarla, las técnicas e instrumentos que nos permitieron

conocer el punto de vista de los diferentes sectores de la población relacionado directamente con el problema de investigación.

Algunas de las limitaciones con las que se tuvo que lidiar durante la realización del documento, fue falta de conocimientos, herramientas y tecnología que se tiene dentro del área metropolitana de San Salvador acerca del diseño editorial digital, ya que es un área del diseño gráfico que se toma a la ligera, pues se cree que consiste única y exclusivamente en el traspaso de diseño editorial impreso a digital, cuando en realidad se deben tomar en cuenta muchos otros aspectos y reglas a la hora de crear una pieza editorial digital, para que este pueda ser un diseño funcional y atractivo.

Como resultado de la investigación se presenta un manual con el cual se busca llenar vacíos de conocimientos relacionados con la existencia de este tipo de información accesible para los estudiantes gráficos. En este se brinda, paso a paso, el conocimiento y creación de una propuesta de diseño editorial digital, utilizando las versiones más recientes y actuales de los programas calificados para ello; de manera rápida también presentan las similitudes y diferencias entre el diseño impreso y el digital resaltando ventajas y desventajas de cada uno de ellos. Con lo anterior se pretende ayudar a los estudiantes y profesionales del Diseño Gráfico a integrar sus competencias actuales, con otras que no han sido tan ampliamente difundidas en las universidades en las que es impartida la carrera de diseño gráfico; mejorando así sus oportunidades en el ámbito laboral.

Para finalizar agradecimientos especiales a todas las personas que nos apoyaron durante el proceso de elaboración del documento, gracias por estar siempre disponibles cuando lo necesitamos.

Resumen de Contenido

La investigación propuesta, tiene como objetivo el estudio, de teorías, reglas y conceptos básicos de diseño editorial digital e impreso; que permitan encontrar explicaciones que determinen las razones o factores que han impulsado el auge de los medios digitales dentro de nuestro país, la forma en que este está siendo utilizado e introducido, buscando diferentes maneras de expresar la información así como también la manera en que estos han afectado el perfil profesional que debe poseer un diseñador gráfico y la competencia de este en el campo laboral del mismo, lo anterior permitirá a los investigadores realizar un manual, con un enfoque didáctico que mejore los procesos de enseñanza-aprendizaje.

La investigación ha sido orientada por el método operacional ya que los elementos investigados quedarán comprobados en la realidad social. Dichos elementos estarán sujetos a dos aspectos importantes, del método operacional: la validez y la confiabilidad; componentes que hacen posible realizar una investigación estable, congruente y segura.

Dentro de los resultados obtenidos durante la investigación, se puede observar la necesidad que los estudiantes y profesionales de diseño gráfico tienen de obtener los conocimientos que les ayuden a desarrollar de manera apropiada un diseño editorial ya sea impreso o digital, ya que el 70% de la población encuestada concuerda en que la creación de un manual ayudaría a la formación de los diseñadores gráficos.

Por lo tanto se puede concluir, que es necesaria la creación de asignaturas dentro de las universidades que imparten la carrera de diseño gráfico, que permitan la especialización dentro del área del diseño editorial no solamente impreso, sino también digital, ya que es lo que el mundo actual le exige a un diseñador para poder desenvolverse de manera apropiada dentro del campo laboral, sin esto los estudiantes y profesionales se ven obligados a buscar medios alternos para obtener estos conocimientos, lo cual les presenta nuevas dificultades tanto económicas como de tiempo.



CAPITULO I

Marco Teórico

Este capítulo nos brinda una amplia introducción al diseño editorial, los elementos que debemos tener en cuenta al realizar una publicación de este tipo, las reglas y parámetros establecidos que debemos respetar y los conceptos básicos que debemos conocer; mismos conocimientos que son necesarios para el traspaso y de creación de estas publicaciones impresas a medios electrónicos.

1 MARCO DE REFERENCIA

1.1 ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN

Anteriormente se han realizado estudios sobre diseño editorial impreso aplicado a diferentes ámbitos, algunos de ellos son:

- “Métodos para el control de calidad del diseño editorial utilizado en libros didácticos “colección de cipotes y cipotas” del Ministerio de Educación de la República de El Salvador” – Karla Pacheco (2012).
- “Como diseñar retículas” – Alan Swann (1993).
- “Bases del diseño gráfico” – Alan Swann (1993).

Según Pacheco, Karla (2012), en su tesis titulada “Métodos para el control de calidad del diseño editorial utilizado en libros didácticos “colección de cipotes y cipotas” del Ministerio de Educación de la República de El Salvador” donde cita: “Debe existir toda una investigación en la realización del material educativo, pues se tiene que saber conjugar los resultados en un producto. La responsabilidad que tiene la realización de material educativo desde el diseño gráfico va mucho más allá del diseño”. (ReCrea) siendo este aplicado para material impreso.

También nos sugiere las características que debe cumplir un buen diseño editorial donde menciona: “Lo que se busca con el diseño editorial es el poder lograr una unidad entre todos los componentes que lo conforman, para poder ser percibidos como un todo y no como un rompecabezas construido por varias piezas”. p. 27

De acuerdo a Swann, Alan. (1993), Retículas ¿Para qué?, para apreciar cómo evolucionan las retículas y sus finalidades, usted debe volver la vista atrás hasta los días en que la imprenta daba sus primeros pasos. Antes de que Gutenberg, precursor de la imprenta, introdujera los caracteres móviles, los manuscritos se realizaban con cariño a la vez que de forma concienzuda. Y ello a pesar de lo que se sabe, había una conciencia clara de composición y diseño. Estas obras de arte se representaban sobre una retícula cuidadosamente proporcionada; cada uno de los caracteres se dibujaba a una medida estándar concreta, y los márgenes en

torno al texto se proporcionaban de manera uniforme. Para deshacer la monotonía visual de los caracteres de tamaño regular, se aplicaban interesantes recursos de diseño. Ciertos caracteres se ensanchaban para romper el margen y crear una forma ilustrativa alrededor de la giraba el texto.

A veces se aplicaba a las letras el color rojo eso tenía dos fines: el primero, como recurso de diseño para resaltar visualmente la letra; el segundo, como señal que denotaba una frase, palabra o nombre de particular importancia. En efecto, nuestro lenguaje se ha visto enriquecido por el uso de letras rojas para detonar santos o días de fiesta en los calendarios, que han llegado incluso a llamarse “días rojos”. Otro recurso era la aplicación de metales preciosos, como el oro, a las ilustraciones de los caracteres. Estas letras, que transmitían la ilusión de brillo, al reflejar una fuente de luz, llegaron a ser conocidas como letras “iluminadas”.

Las prácticas de los primitivos maestros de los monasterios fueron substituidas por procesos mecánicos de impresión. A su vez, los mejores impresores llegaron a ser maestros, pues intentaron siempre manifestar en su trabajo las mejores cualidades del pasado. Siguieron las disposiciones compositivas de los primitivos manuscritos, colocando los tipos en líneas regulares de igual longitud, espaciados de una forma que recordaba el pasado. Sin embargo, a diferencia del trabajo de los amanuenses en los monasterios, los tipos de imprenta se recortaban, como caracteres individuales, de bloques de madera y se disponían en filas para formar las palabras. Estas filas eran sostenidas en unas reglas con un reborde longitudinal, llamadas componedores, y las líneas de texto completos se colocaban en un marco mayor, creando columnas iguales de caracteres. Este proceso de impresión fue utilizado hasta tiempos recientes, aunque las letras de madera habían sido ya reemplazadas por las de metal. (p.8)

En el año 1993, Swann, Alan, en su libro “Colocación de un título en una retícula simple”, dibuja una gama de retículas de una sola columna, le será posible apreciar cómo se relacionan los elementos del diseño con esta estructura. En este momento estimo que sería útil que usted empezara a usar una pluma de tinta azul claro, o un lápiz azul, para dibujar las retículas. Le sugiero esto, porque en las últimas fases del proceso de diseño, cuando la retícula esté debajo de los elementos de diseño preparados para la lámina acabada, se fotografiará el conjunto y se

transferirá a las planchas de imprenta. Naturalmente, no creo que usted quiera que las líneas de la retícula aparezcan en la impresión final. Se utiliza el azul para dibujar la retícula, porque este color no es recogido por la cámara del impresor. Eso no significa, por supuesto, que no sea posible imprimir el azul, sino que para este fin se utiliza una película especial. Recuerde que la mayoría de los bocetos terminados se fotografían en blanco y negro, para transformarlos en color mediante las tintas empleadas en el proceso de impresión.

Gracias a la indicación de un título encuadrado en la retícula y a la experimentación con sus posibles proporciones y posiciones, usted podrá empezar a establecer las formas de control del impacto que aquél deba tener. También podrá empezar a ver cómo la composición de la retícula formula una imagen dentro del espacio de diseño. (p.18)

1.2 INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL

Concepto de diseño editorial

El diseño editorial es aquella área del diseño gráfico que se encarga de disponer de manera atractiva y estructural los contenidos que se desean plasmar en publicaciones como periódicos, revistas o libros en general, ofrece soluciones gráficas para crear cada una de las partes de dichas publicaciones como lo son: portadas, entrevista, artículo, columna, agenda, sumario, textos, editorial e índice.

Debe tener en cuenta aspectos importantes como:

- La homogeneidad en el diseño y en su estructuración.
- Legibilidad tipográfica.
- Definir el objetivo que queremos comunicar
- Disponerlo de manera atractiva al target al que nos dirigimos.

1.2.1 Retícula

Es una estructura que nos permite colocar de manera creativa y ordenada los elementos que así deseemos o consideremos necesarios en la composición, es la base visual para la organización de una composición; es también conocida como caja tipográfica.

Las retículas ofrecen claridad y accesibilidad ya que nos presenta el contenido de manera más sencilla y establecen distinciones evidentes entre cada tipo de información.

1.2.2 Tipos de retícula

Manuscrito:

Las retículas de manuscritos, son aquellas las cuales tienen estructura de base rectangular, y ocupa la mayor parte de la página.

Esta acoge los textos largos y continuos, tiene una estructura principal la cual está compuesta por margen y texto, y también contiene estructuras secundarias, en las cuales se definen otros detalles como título, notas de pie de página, numeración, etc.

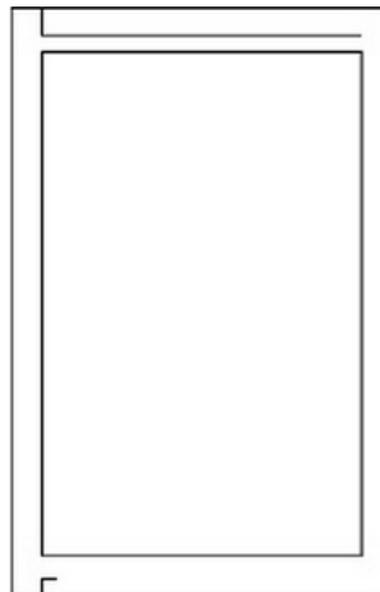
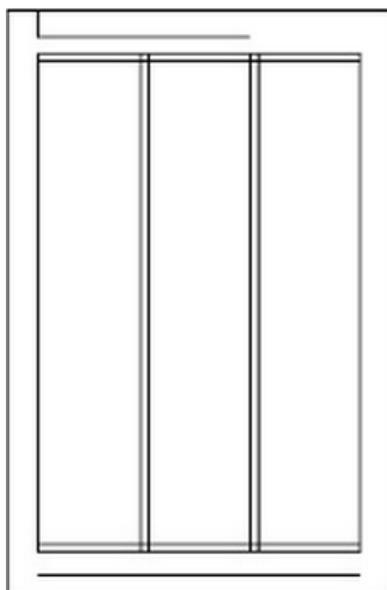


Imagen 1. Retícula de Manuscrito.

Fuente: <http://www.tremendotaller.cl>

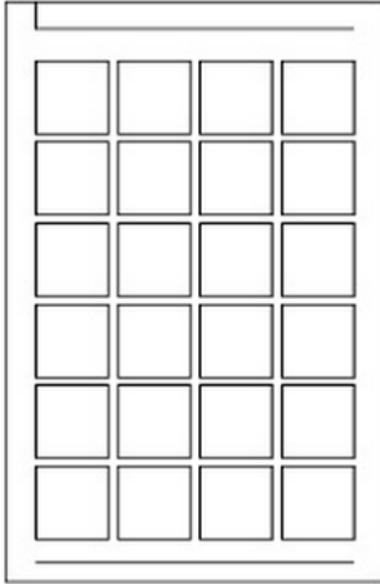


Columnas:

Este tipo de retícula sirve cuando se presenta información entrecortada, así se disponen entre columnas verticales, la retícula de columnas es de carácter flexible y se utiliza para separar diversos tipos de información, como por ejemplo: columnas para texto y otras para imágenes.

Imagen 2. Retícula de Columnas.

Fuente: <http://www.tremendotaller.cl>



Modular:

Esta sirve para proyectos confusos, ya que los módulos pueden ser verticales u horizontales dependiendo de la organización de las imágenes. Este tipo de retículas sirven para diagramar periódicos, sistemas de diseño de información tabulada como cuadros, formularios, programaciones, etc.

Imagen 3. Retícula Modular.

Fuente: <http://www.tremendotaller.cl>

Jerárquica:

Este tipo de retícula rompe con todos los esquemas anteriores, ya que está altamente influenciada por intuición del creador del artículo, la retícula jerárquica está relacionada con la proporción de los elementos la cual dicta la forma en la que se realizará la alineación.

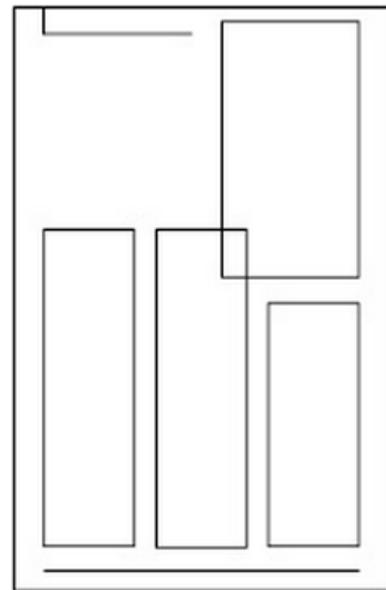


Imagen 4. Retícula Jerárquica.

Fuente: <http://www.tremendotaller.cl>

1.2.3 Partes de una retícula

Cada retícula contiene las mismas partes gráficas sin importar el grado de complicación que alcance. Cada parte cumple una función y estas se pueden combinar o descartar según las necesidades o interpretaciones del contenido.

Las partes que constituyen las retículas son:

1. Márgenes:

Los márgenes son zonas intermedias. Representan la cantidad de espacio entre el borde del formato, incluido el margen del lomo, y el contenido de la página. Los márgenes también pueden albergar información secundaria, como notas.

2. Líneas de Flujo:

Alineaciones que descomponen el espacio en bandas horizontales. No son líneas reales, sino que sirven para organizar el espacio y los elementos con el fin de guiar al lector por la página.

3. Columnas:

Alineaciones verticales que contienen tipos o imágenes. El ancho y el número de columnas de una página o una pantalla dependen del contenido.

4. Módulos:

Divisiones individuales separadas por un espacio consistente. Crea una retícula repetitiva y ordenada. Combinando módulos se obtienen columnas y filas de diversos tamaños.

5. Marcadores.:

Ayudan al lector a moverse por el documento. Los marcadores, que indican ubicación del material, incluyen números de página, cabeceras repetidas, pies de páginas e iconos.

6. Medianil:

Es el espacio entre una columna de texto y otra. Usualmente es de 0.5. en columnas normales. Todo depende del objetivo de comunicación.

1.3 ¿QUÉ ES MANCHA TIPOGRÁFICA?

La mancha tipográfica consiste en la buena implementación de los contrastes de grises en las diferentes columnas o textos en una página, buscando la atención en este de manera que

regulen su peso visual, generen interés en el lector, y lo persuadan de seguir un determinado orden según importancia de textos y la intención de su contenido.

Hay ciertos elementos que deben tomarse en cuenta para realizar una mancha tipográfica, a continuación se mencionan algunos:

1. Debe ser gris:

Esto quiere decir que ninguno de sus elementos debe sobresalir demasiado o ser excesivamente contrastante, ni muy oscuro, ni muy claro.

Sus rasgos ascendentes y descendentes no deben sobresalir: no deben resaltar mucho o tener la medida de la altura de la letra “x” para que puedan ser integrados a la mancha y darle equilibrio.

2. Puntaje:

Debe tener un mínimo de puntaje apropiado para facilitar su lectura.

3. Los espacios interletra:

Tienen que integrar ópticamente bien a la palabra, ya que nosotros no leemos letras, sino palabras. El espacio entre pares de caracteres concretos debe ser ajustado para que su legibilidad y equilibrio visual sea óptimo.

4. Espacio interlinea:

Se mide desde la línea base a línea base con medidas tipográficas, usualmente se usa de 2 a 3 puntos de interlineado más que el tamaño de la letra, es decir, si la letra mide 8 puntos, el interlineado será de 10 a 11 puntos, en párrafos normales. Si la columna es muy ancha o muy delgada, el agregarle interlineado mejorará el aspecto de ésta.

5. Espacio inter palabra:

El espaciado de palabras está directamente relacionado con el espaciado de letras. Es necesario una compatibilidad entre ambos para que una palabra desemboque en la otra con una fácil legibilidad.

6. Ancho de columna:

Es el ancho que debe tener una línea de texto dentro de un párrafo para que pueda ser leída con comodidad. El mínimo de la palabra es de 5, el óptimo de 7 y el máximo de 10. Una línea de texto con más de 10 palabras por línea y menos de 5 es muy incómoda de leer.

7. Evita los huérfanos y viudas:

Los huérfanos son palabras que se quedan solas en una línea de texto, deben cuidarse estos detalles que causan desequilibrio y restan atractivo a las columnas o párrafos.

1.3.1 Importancia y utilización de la mancha tipográfica.

Una buena mancha tipográfica es importante ya que ayuda a que el artículo, no sea tedioso y que el ojo no se canse, así como también ayuda a la estética del mismo y a hacerlo más dinámico e interesante.

En cuanto a la utilización de la mancha, podemos decir que esta nos puede ayudar a determinar o calcular qué tipo de ilustración queda mejor con determinado texto, que tan negro o claro se vuelve tu texto y el tipo de letra que será utilizado, también nos ayuda a saber cómo se comporta la composición de las páginas que se han diseñado.

1.3.2 Tipos de alineación en la mancha tipográfica.

1. A la derecha:

Son los párrafos que están alineados a la derecha. Esta alineación es sólo para textos cortos, ya que con los largos se hace incómoda la lectura, debido a que nosotros leemos de izquierda a derecha.

2. A la izquierda:

Esta alineación es óptima para la lectura. Muy usada en libros y revistas.

3. Justificada por los dos lados:

Esta alineación se usa para piezas donde no hay mucho espacio como en los periódicos.

4. Al centro:

Esta alineación se usa para párrafos pequeños y poco texto.

5. En forma de algo:

Esta alineación es más creativa y se puede hacer siempre y cuando venga con el concepto y no arriesgue la fluidez de la lectura.

Sangría.

Las sangrías funcionan para indicar el comienzo de un párrafo nuevo. El espacio de la sangría es relativo, este debe ser lo suficientemente ancho para que pueda ser percibido. Mientras más grande sea el interlineado, la sangría debe ser más profunda. Al primer párrafo del artículo no se le aplica sangría ya que no hay un párrafo anterior. Existen tres tipos de sangría: sangría tipo convencional, francesa e inter párrafo. También hay otras maneras de indicar o dividir los párrafos de maneras más creativas. Esto se puede dar cuando hay espacio disponible.

1.4 AUGE DE LAS PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS.

El constante avance de la tecnología, las formas novedosas de presentar la información y la creación de nuevos software para trabajar y presentar las publicaciones; así como el uso de Internet han permitido que aprovechando todos estos elementos, desarrollemos nuevas tendencias dentro del área del diseño especialmente dentro del diseño editorial volviéndolo así diseño editorial digital.

En los últimos años se ha producido un fenómeno en el área editorial, y es el traspaso de medios impresos a medios digitales, dicho fenómeno ha orientado el uso de toda la tecnología para un mayor aprovechamiento, ya que permite ofrecer un mejor producto o servicio de manera más eficiente al cliente, añadiéndole valor al mismo.

Con el surgimiento de las publicaciones electrónicas, también vienen nuevos retos especialmente para el sector editorial ya que permite la diversificación del mismo, tanto del punto de vista geográfico, como en cuanto al contenido y tipos de audiencia, lo que desemboca en una enorme variedad de modelos de actividad. La edición electrónica permite un contacto más cercano con el cliente y la constitución de comunidades de interés específico.

Aunque la manera de presentar dicha información sea novedosa debido a su formato, las dos más comunes son en línea y el CD – ROOM, estas siguen cumpliendo los mismos requerimientos de maquetación y presentación que las publicaciones impresas tradicionales.

Se considera que el auge acelerado que experimentaron dichas publicaciones se debe a la necesidad de satisfacer ciertas carencias, como:

- Sacar la necesidad progresiva de información de los usuarios de Internet y propietarios de medios tecnológicos avanzados.
- Proporcionar espacios seguros y viables donde publicar la información

1.5 DE IMPRESO A DIGITAL

1.5.1 Introducción diseño editorial digital

El diseño editorial digital los últimos años ha venido a revolucionar la forma en que leemos, la forma en que experimentamos e interactuamos con la información, modificando la manera monótona que implicaba leer en un impreso, ha sido una forma para llegar a diferentes tipos de público en la mayor brevedad posible, ya que puede ser leído desde cualquier parte del mundo; actualmente puede ser leído desde cualquier smartphone ya que para ello los periódicos, revistas, editoriales se han dado a la tarea de crear diferentes aplicaciones desarrolladas para cada uno de estos dispositivos

Este tipo de diseño ha venido evolucionando conjuntamente con las redes sociales y la tecnología, actualmente existe una necesidad inherente por compartir, comunicar y actualizar todo tipo de noticias.

Años atrás el formato electrónico de los periódicos había sido únicamente el formato web al que estamos acostumbrados. Este formato que partió de la composición en páginas html de las principales noticias de los diarios o del mismo formato del periódico en los conocidos e-papers, estos se han ido transformando y convirtiéndose cada vez más multimedia con la incorporación de video, gráficos animados, galerías de fotos etc. Para completar la información ofrecida y volviéndose más social, con la integración de funcionalidades de la web 2.0, que permiten que el lector interactúe y haga comentarios a las noticias, votaciones e incluso facilitan la creación de blogs y, por supuesto se integran en las principales plataformas

sociales como facebook y twitter para la compartir esta información a todos sus contactos, de esta manera la información se vuelve eficaz y dinámica.

El diseño editorial digital acorta fronteras y facilita la difusión de la información, llegando a millones de personas al mismo tiempo y facilitando así el acceso a una cantidad extraordinaria de títulos, muchos de ellos sin costo alguno

Para ello las publicaciones en línea cuentan con recursos especializados como:

- **Roll overs:** Es un efecto de las páginas web que consiste en desplegar un pequeño aviso o mensaje cuando el ratón pasa sobre una zona sensible.
- **Cookies:** Le indican al servidor que usted ha vuelto a visitar esa página Web.
- **Bases de datos:** Es un tipo de almacén que le sirve al diseñador para acceder a datos de manera más fácil y rápida, estos se almacenan con un propósito específico, ya sea para ser abordados o modificados según sea necesario.
- **Generatividad:** Con el avance tecnológico, las experiencias del usuario van cambiando y volviéndose aún más placenteras.
- **Iconos, símbolos, color y forma:** Esto ayudan a agregarle más dinamismo y a generar una mejor experiencia de lectura.
- **Hipertextos:** Son aquellas palabras que poseen un enlace directo a otras páginas o documentos.
- **Confidencialidad, usuario y clave:** Actualmente muchas páginas ofrecen políticas de privacidad en cuanto al manejo de claves y accesos a determinadas paginas o cuentas de correo electrónico, facilitando así la privacidad en línea.
- **Accesibilidad:** Las conexiones web se han popularizado, y gran mayoría de la población puede tener acceso a publicaciones web.

1.6 INICIOS DEL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL EN EL SALVADOR.

Los inicios del diseño editorial digital en El Salvador, se remontan al año 1996, que es cuando el SVNet (Registro de Nombres de Dominio y Direcciones IP en El Salvador), logra que se complete una instalación de los primeros enlaces a Internet, convirtiéndose así la UCA y la Universidad Don Bosco en las primeras instituciones con sitio web en el país.

Pero al hablar de diseño editorial digital en El Salvador, la primera empresa que comenzó a utilizar el diseño editorial digital fue El Faro.net en 1998, este fue considerado el primer periódico virtual a nivel de Latinoamérica, aunque elsalvador.com (El Diario de Hoy) y laprensagrafica.com.sv (La Prensa Gráfica), fueron los primeros periódicos web en el país, ya que estos fueron desarrollados en 1996, no se les consideraba como periódicos digitales en un principio, ya que estos nacen con la idea de ser un ventana, para todos aquellos salvadoreños que viven en el exterior, siendo estos solo un reflejo de las versiones impresas de estos diarios, estos apuntaban más al contenido nostálgico, sin presentar ninguna producción distinta de la que se presentaba en la versión impresa, es por eso que se considera que El Faro. Net es el primer periódico virtual en El Salvador.

Es en el año 2001, cuando comienza la evolución de los periódicos a periodismo digital. esta evolución se dio debido a la necesidad que se tenía de informar de las catástrofes causadas por los dos terremotos de ese mismo año, fue entonces donde se dieron cuenta que se estaba desaprovechando la herramienta tan valiosa que el sitio web les brindaba, ya que les daba la oportunidad de generar noticias actualizadas.

1.7 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DEL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

Ventajas:

- Facilidad de almacenar diversos libros, revistas y periódicos en un solo dispositivo.
- En cuanto a soportes magnéticos y ópticos pueden ser almacenados en poco espacio físico grandes volúmenes de información incluyendo imágenes, vídeo y sonido.
- En la lectura el tamaño de flexible, limitado únicamente por el tamaño del monitor o dispositivo móvil.
- Crean mayor impacto ya que logran cautivar la atención a través de un buen diseño con elementos no estáticos, hipertextos, animaciones, video, elementos interactivos y galerías de fotos que el usuario puede manipular para lograr una experiencia de uso más personalizada y lúdica dependiendo del tipo de información.
- Se puede acceder en cualquier espacio y lugar, no es necesario desplazarse físicamente.
- Mayor cantidad de usuarios potenciales.
- El contenido puede ser corregido o actualizado en cualquier momento.

- Menor costo de producción, no se incurre en gastos de imprenta, no hace falta una costosa distribución de este material impreso.
- El usuario, puede interactuar directamente, como si se mantuviese una conversación, lo cual enriquece las funciones de comunicación y difusión de información de toda publicación.
- En el caso de las bibliotecas virtuales, no hace falta la repetición de un libro, un solo libro puede ser utilizado al mismo tiempo por varios lectores al mismo tiempo.
- Benéficos ecológicos (menor uso de papel).
- Las versiones de libros o revistas en línea son más baratos.
- Si el lector desea obtener la versión impresa, puede incurrir en los gastos de impresión y envío, que muchas compañías han adoptado, y es conocido como “*Print-on-Demand*” o “impresión bajo demanda”.
- Facilita la gestión de derechos de propiedad intelectual a los diferentes formatos Sistema DRM (Digital Right Management).

Desventajas

- Mayor fatiga visual.
- Límite de descarga en línea.
- La mayoría de versiones son pagadas.
- Según el dispositivo, variara el precio de descarga.
- Las personas de mayor edad, prefieren una versión impresa.
- Se requiere una buena conexión de banda ancha para su descarga.
- Es menos perdurable que una versión impresa.
- El almacenamiento en un dispositivo es limitado.

1.8 PROGRAMAS UTILIZADOS PARA LA CREACIÓN DE DISEÑO EDITORIAL DIGITAL:

Adobe Photoshop

Este software en el área de diseño editorial digital es utilizado para la maquetación de los sitios web y estructurar la estética que queremos implementar en un sitio, nos sirve más que todo para visualizarlo y desde ahí ver qué cambios y elementos que se pueden perfeccionar, para que

sea accesible y claro, Photoshop no ofrece una optimización de elementos, ya que agrega detalles o peso innecesario al archivo ya que se enfoca en la producción y no en la productividad.

Lenguaje HTML5

El HTML5 es la versión más nueva del Lenguaje de Marcado de Hipertexto (código en que se programan los sitios web), y cambia los paradigmas de desarrollo y diseño web que se tenían al introducir herramientas notables como etiquetas que permiten la publicación de archivos de audio y video con soportes de distintos codecs; tags para que los usuarios dibujen contenidos en 2D y 3D; cambios en los llenados de formularios; y una web semántica mucho mejor aprovechada.

Adobe Dreamweaver

Dreamweaver tiene las herramientas avanzadas de diseño y formateo, y facilita el uso de funciones de HTML dinámico, como capas y animaciones sin necesidad de escribir una sola línea de código.

Se puede personalizar totalmente. Puede crear sus propios objetos y comandos, modificar menús y métodos abreviados de teclado, e incluso escribir código JavaScript para ampliar las posibilidades que ofrece DW con nuevos comportamientos e inspectores de propiedades.

Los comportamientos (acciones del usuario sobre determinados elementos en la página) permiten la interacción del usuario con la página para cambiarla o provocar la realización de determinadas tareas.

1.9 PERFIL DEL DISEÑADOR EDITORIAL DIGITAL.

El impacto más grande que el diseño editorial digital ha tenido dentro del desarrollo profesional de los diseñadores gráficos, es que estos necesitan ser más integrales en su formación, debido a que necesitan saber tanto de audiovisuales, como de fotografía, diseño gráfico, diseño editorial y tener una base de programación.

Para que un diseñador editorial digital pueda desarrollarse de forma adecuada dentro del ámbito, necesita contar con el siguiente perfil profesional:

- Capacidad de realizar y manejar tanto técnicas convencionales como digitales para trabajos para medios impresos, audiovisuales y digitales.
- Que este constantemente actualizado en el campo de las nuevas tecnologías de la comunicación visual.
- Conocer y manejar adecuadamente los programas de diseño, diagramado, multimedia, animación y fotografía digital.
- Jerarquizar, diseñar, mantener y desarrollar proyectos multimedia y plataformas Web (creación de páginas Web, sitios y portales en Internet) lo que es parte de las comunicaciones visuales.
- Diseño de Información, como el diseño editorial que corresponde a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros y demás publicaciones en medios impresos o electrónicos. Estudia su formato, composición, contenido de las páginas, e incluso jerarquía de los elementos.



CAPITULO II

Diseño De La Investigación

Con el presente capítulo se pretende dar a conocer el itinerario metodológico utilizado, en el proceso de la investigación, para el cual fueron aplicados diferentes técnicas e instrumentos, que permitieron obtener el punto de vista de distintos sectores de la población relacionada con el tema como son: estudiantes de diseño gráfico de las diversas universidades en las que es impartida esta carrera, profesionales de la misma disciplina y funcionarios de empresas destacadas en el campo.

2 DISEÑO METODOLOGICO

2.1 TIPO DE ESTUDIO Y DISEÑO

Tipo de Estudio

Esta investigación fue de tipo explicativa, ya que estuvo destinada a conocer las causas o razones que han influido en el auge del diseño editorial digital en el área Metropolitana de San Salvador, se identificó la influencia que está teniendo en el perfil actual de un diseñador gráfico y como afecta su competencia en el campo laboral. Como aporte para solventar dicha problemática se creó un manual en el cual se registran los pasos y reglas necesarias para la creación de una pieza editorial digital de manera adecuada, la cual servirá a estudiantes y profesionales que deseen laborar en el ámbito del diseño editorial digital.

Diseño

El diseño a manejar dentro de la de investigación es de tipo cuantitativo, ya que se utilizó la recolección y el análisis de datos, para conocer la situación actual del problema de investigación.

2.2 METODOLOGÍA

La investigación será orientada por el método operacional ya que los elementos investigados quedarán comprobados en la realidad social. Dichos elementos estarán sujetos a dos aspectos importantes, los cuales componen el método operacional, y estos son: la validez y la confiabilidad; brindando una investigación estable, congruente y segura.

Otros componentes del método que también se adaptan a nuestra investigación son: la necesidad de plantear el problema de investigación a partir de los criterios que el método operativo toma en cuenta para realizar dicho planteamiento, como lo son:

- **Importancia del problema:** ¿Por qué es importante conocer el diseño editorial digital?
- **Impacto social:** ¿Cómo afecta la formación académica sobre el diseño editorial digital la competencia laboral de los profesionales del diseño gráfico?

- **Vinculación con otros problemas:** Deficiente formación académica, falta de recursos tecnológicos apropiados en las universidades, planes de estudios que no satisfacen las exigencias del campo laboral.
- **Beneficio de solución:** Llenar el vacío de información que limita la competencia laboral de los diseñadores gráficos
- **Construcción del modelo:** Crear un manual con los elementos necesarios del diseño editorial digital; realizar una prueba piloto de dicho manual que valide la solución planteada al problema y permita analizar los resultados de manera clara y eficaz.

Mediante la formulación del problema que plantea el método se pretende responder a interrogantes como ¿cuáles son los objetivos? ¿Cuáles son las acciones a tomar y cuáles son las alternativas? ¿Cómo se medirán los resultados? Se recolectaran datos de insumo y se deducirán soluciones a partir del modelo y se hará la verificación, validación y refinamiento del modelo construido.

2.3 POBLACIÓN

Población

La población o unidades de observación se definen como:

- Empresarios en la rama de Diseño Editorial Digital.
- Graduados de Diseño Gráfico.
- Estudiantes de Diseño Gráfico.

2.4 MÉTODOS, TÉCNICAS Y RECOLECCIÓN DE DATOS

La recolección de datos, se realizó por medio de encuestas y entrevistas, en un primer momento se pasaron encuestas y entrevistas a profesionales y docentes de diseño gráfico, para obtener un panorama general del porqué esta falta de formación e información sobre el diseño editorial digital, y las dificultades a las que han tenido que afrontar debido a la carencia de dominio y conocimiento de las técnicas para desarrollarlo de manera apropiada. Luego de esto se realizaron encuestas a estudiantes de quinto año de diseño gráfico de diferentes

universidades del área Metropolitana de San Salvador, Universidad Doctor José Matías Delgado, Universidad Don Bosco, Universidad Tecnológica de El Salvador y Universidad de El Salvador, para tener un conocimiento más amplio sobre si estas universidades cuentan con un plan de estudio adecuado en cual se incluya el estudio del diseño editorial digital, esto servirá de parámetro para conocer los vacíos que se tienen y así poder incluir la información necesaria dentro del manual a crear, y de esta manera ayudar a solventar las necesidades que los estudiantes tienen.

2.5 PLAN DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

La recogida de datos se realizó a través de los cuestionarios, los cuales, se separaron y clasificaron los datos referentes a cada variable de los objetivos de estudio.

Los datos fueron tabulados y representados a través de gráficas para una mejor comprensión, a partir de estos datos se realizó una investigación exhaustiva de las debilidades que se mostraron en los resultados.

También se realizó una serie de entrevistas a profesionales que se desempeñan en el área del diseño editorial estas fueron colocadas con sus respectivas preguntas y respuestas.

La validación del manual a realizar será en primer lugar mediante la presentación de este a profesionales del área, para que analicen su contenido e indiquen y aprueben la solución planteada al problema de investigación de una manera veraz y funcional, luego se realizara un focus group con estudiantes de diseño gráfico de quinto año y profesionales del área, la cual ayudara a comprobar si el manual cumple con el objetivo de ser una herramienta de conocimientos aplicables y de fácil entendimiento.

2.6 SUJETOS DE INVESTIGACIÓN

Con propósito de establecer las variables intervinientes que provocan la falta de conocimiento del área de diseño editorial digital, en las Universidades del área Metropolitana de San salvador se estableció en el diseño de investigación el encuestado de estudiantes de quinto año de la licenciatura de diseño gráfico y profesionales de la misma área, por considerar que son los sujetos claves en la investigación de campo ya que son las fuentes informativa idónea para la construcción de objeto de estudio.

2.6.1 Objetivo de Investigación

Identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de quinto año de la licenciatura de diseño gráfico de las universidades del área Metropolitana de San Salvador y profesionales sobre el diseño editorial digital en El Salvador.

2.6.2 Muestra de Opinión

El tipo de muestreo utilizado fue de tipo probabilístico, estratificado, este tipo de muestreo tiene como característica el que todos los individuos tienen una probabilidad conocida de quedar incluidos en la muestra. Se dividió a la población en grupos y clases como son: empresarios en el área de diseño gráfico en general, del diseño editorial impreso y del diseño editorial digital, estudiantes de quinto año de las cuatro universidades del área Metropolitana en las cuales es impartida la carrera.

2.6.3 Variables de investigación

- Consistencia del diseño editorial digital.
- Desfase de los programas de estudio de las universidades del área metropolitana de S.S. que imparten la carrera de diseño gráfico, debido a la evolución de la tecnología.
- La formación de los diseñadores gráficos debe estar altamente influenciada por el auge de las nuevas tecnologías aplicadas a los medios digitales.
- Tipo de diseño que está en auge en la actualidad.
- El diseño editorial digital es un área explotable dentro del diseño gráfico del país.
- El diseño editorial digital en algún momento podría llegar a desplazar al diseño editorial impreso.
- Los programas que se utilizan para la elaboración de diseño editorial digital.
- La falta de formación en el área editorial digital de un diseñador gráfico afecta negativamente su competencia laboral.
- La elaboración de manuales que faciliten la adquisición de conocimientos en el área de diseño editorial digital, ayudaría a la formación integral de diseñadores gráficos.
- Los conocimientos necesarios para desenvolverse como diseñador editorial digital.



CAPITULO III

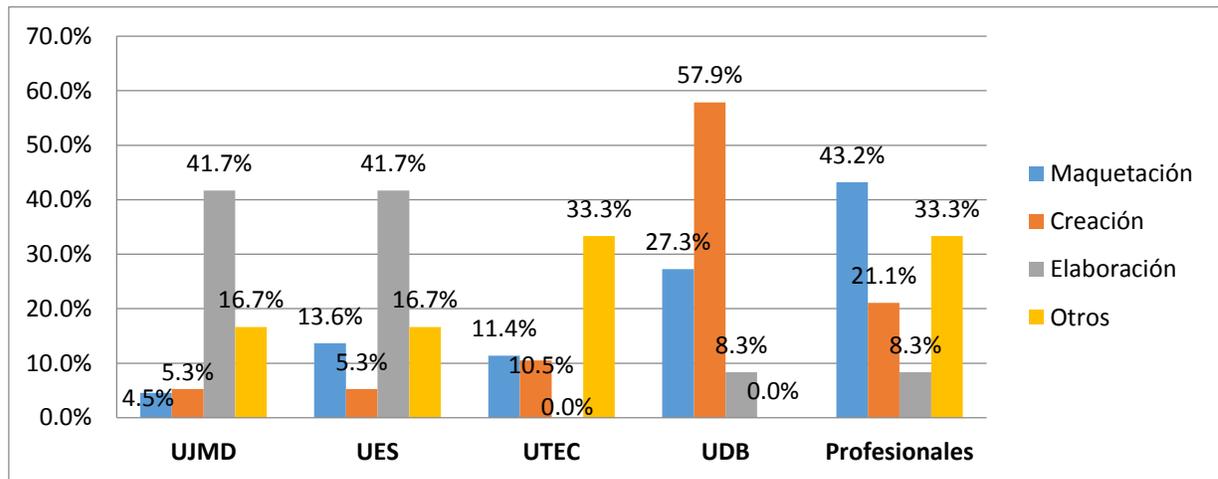
Análisis e interpretación de los datos

El siguiente capítulo da a conocer los resultados de la investigación realizada a diferentes estudiantes de último año de las universidades en las que es impartida la carrera de diseño gráfico, presenta también las respuestas de las entrevistas realizadas a profesionales en el área de diseño editorial digital

3 ANÁLISIS DE CONSOLIDADO DE GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

3.1 ANÁLISIS DE CONSOLIDADO DE GRÁFICOS ESTADÍSTICOS

Figura n°1 Variable 1: A su criterio ¿en qué consiste el diseño editorial digital?



	Maquetación	Creación	Elaboración	Otros
% del total Universo	57%	22%	14%	7%

Fuente: grupo investigador

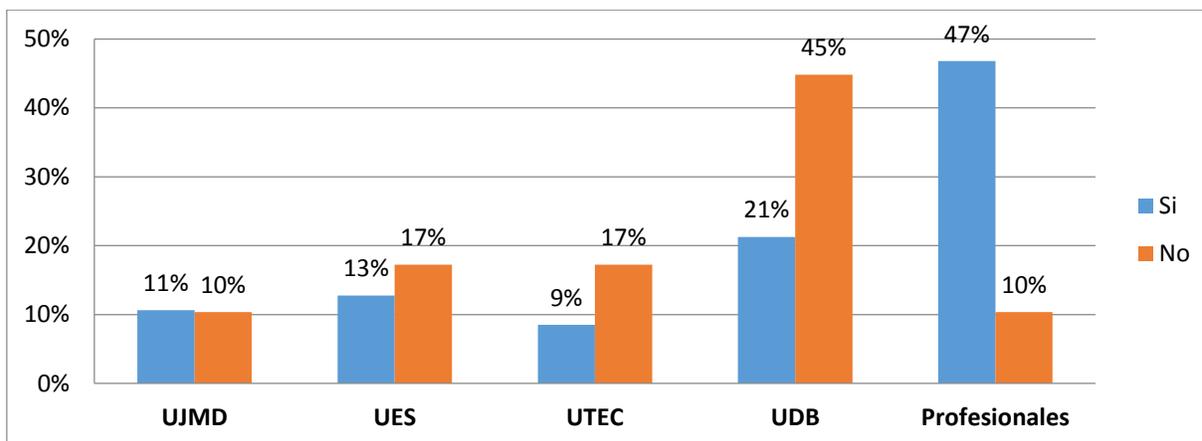
Análisis general:

Podemos decir que del 100% de los encuestados solo el 57%, conocen realmente en que consiste el diseño editorial digital, la mayoría de este porcentaje son profesionales del diseño gráfico, los cuales al estar en contacto con la realidad laboral del país han podido conocer e incursionar en este ámbito; el 43% restante desconoce o no tiene claro en que consiste realmente el diseño editorial digital.

Análisis interpretativo:

Pudimos percatarnos que en nuestro país, existe una gran confusión en cuanto a lo que es el diseño editorial digital, esto se debe primordialmente a que ninguna de las principales universidades del área metropolitana que imparten la carrera de diseño gráfico, no cuentan con un área especializada en dicha rama.

Figura n°2 Variable 2: ¿Considera usted que los programas de estudio de las universidades del área metropolitana de S.S que imparten la carrera de diseño gráfico, están siendo desfasados debido a la evolución de la tecnología?



	Si	No
% del total Universo	59%	41%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

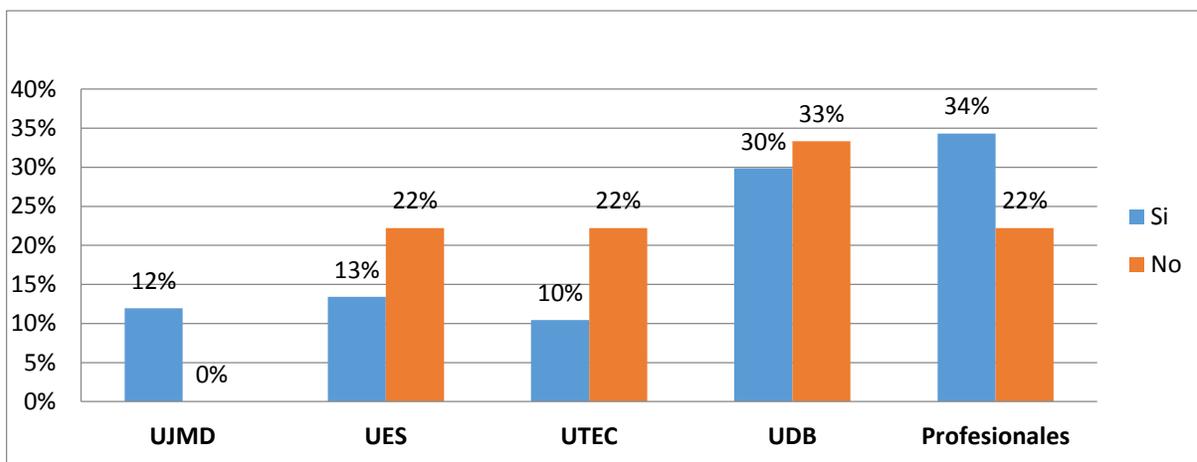
El 59% piensa que las universidades poseen programas de estudios desfasados, los cuales no preparan al diseñador gráfico integralmente, ni desarrollan en este las aptitudes necesarias para desenvolverse en el ámbito laboral.

Por otro lado, el 41% considera que las universidades del área metropolitana de San Salvador si cuentan con programas de estudio apropiados para la formación de diseñadores gráficos integrales.

Análisis interpretativo:

La falta de recursos, es la principal causa por las cuales las universidades no implementan o no actualizan sus planes de estudio, como resultado dichos planes no satisfacen las necesidades que el medio laboral le exige a los diseñadores gráficos, por lo que la población considera que las universidades no poseen el nivel académico que requieren para la formación de diseñadores integrales.

Figura n° 3 variable 3: ¿Cree ud. Que la formación de los diseñadores graficos debe estar altamente influenciada por el auge de las nuevas tecnologías aplicadas a los medios digitales?



	Si	No
% del total Universo	88%	12%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

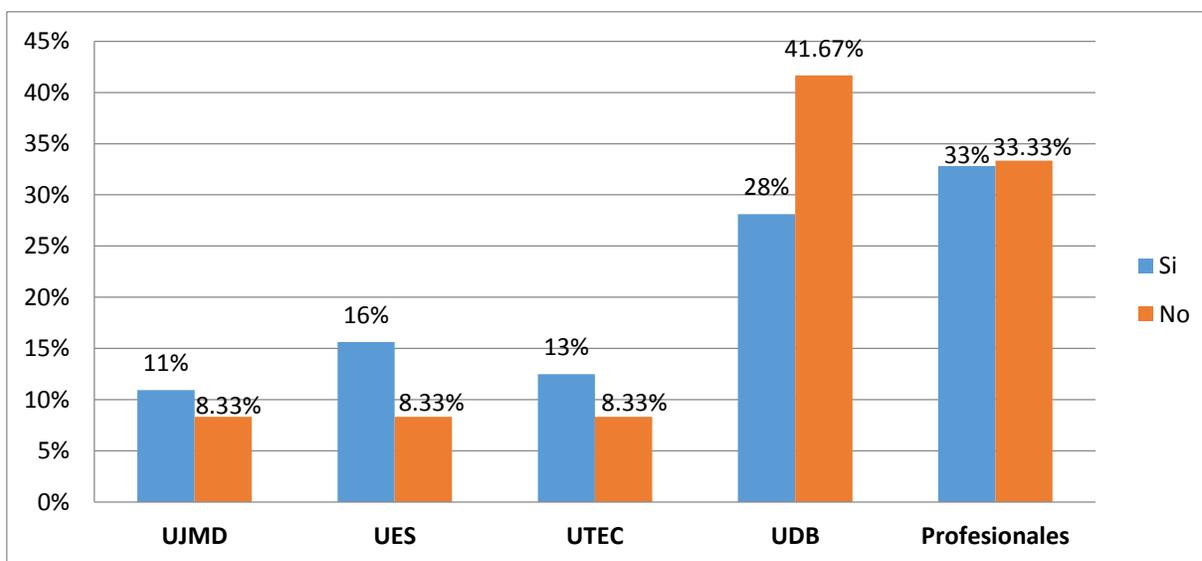
El 88% del total de encuestados considera que la formación académica debe adaptarse a las exigencias del medio, para que el diseñador pueda insertarse y ser competente en el campo laboral.

El 12% de la población considera que los planes de estudio de las universidades deben brindar solamente las bases del diseño y que es responsabilidad del estudiante investigar las nuevas tecnologías para aplicar los conocimientos adquiridos.

Análisis interpretativo:

Las universidades del área Metropolitana de San Salvador, están en la obligación de brindar al estudiante, educación integral abarcando conocimientos básicos y conocimientos actualizados, que se ajusten al perfil actual del diseñador gráfico, los cuales incluyen, software, tendencias y estilos vigentes del diseño, pero también depende de la iniciativa del diseñador el seguir aprendiendo y actualizándose para destacarse del resto dentro del campo laboral.

Figura n° 4 Variable 4: ¿Considera ud. que este tipo de diseño está en auge en la actualidad?



	Si	No
% del total Universo	84%	16%

Fuente: grupo investigador

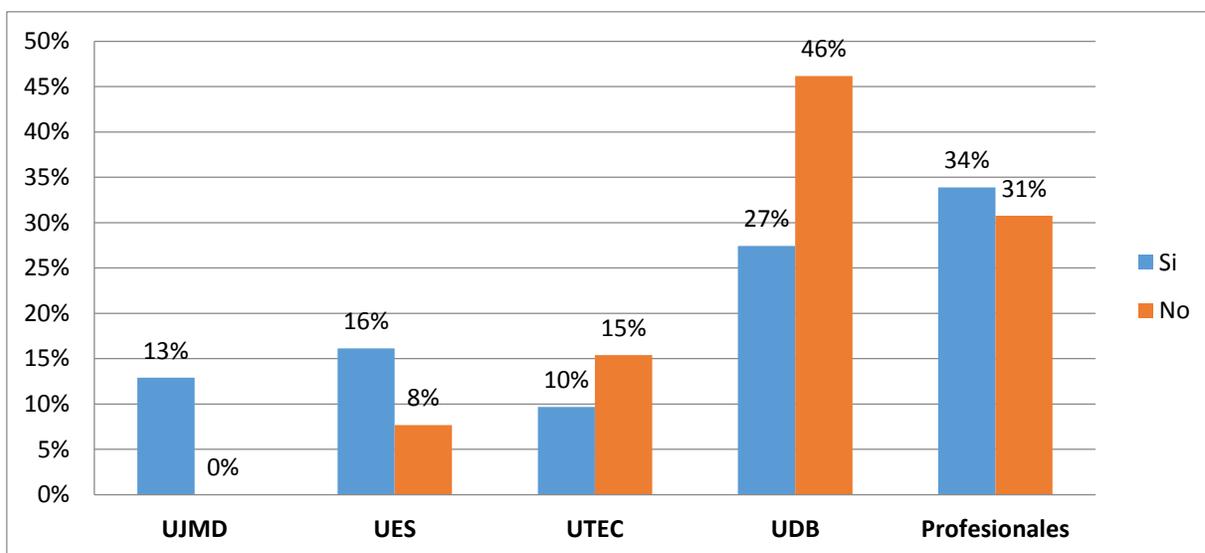
Análisis general:

Debido al desarrollo de nuevas tecnologías y dispositivos móviles que hacen uso del diseño editorial digital, el 84% de la población piensa que este tipo de diseño se encuentra en auge actualmente, mientras que el 16% considera que a pesar del desarrollo de nuevas tecnologías, el diseño editorial digital mantiene un perfil bajo dentro del área gráfica.

Análisis interpretativo:

En nuestro país el auge de este tipo de diseño no solo se debe al incremento en el uso de dispositivos electrónicos sino también a que es la rama del diseño gráfico que tiene más demanda y ofrece más oportunidades de trabajo debido a la diversidad de aspectos que abarca dentro del área de las artes gráficas.

Figura n° 5 Variable 5: ¿ Piensa que el diseño editorial digital es un área explotable dentro del diseño gráfico del país?



	Si	No
% del total Universo	83%	17%

Fuente: grupo investigador

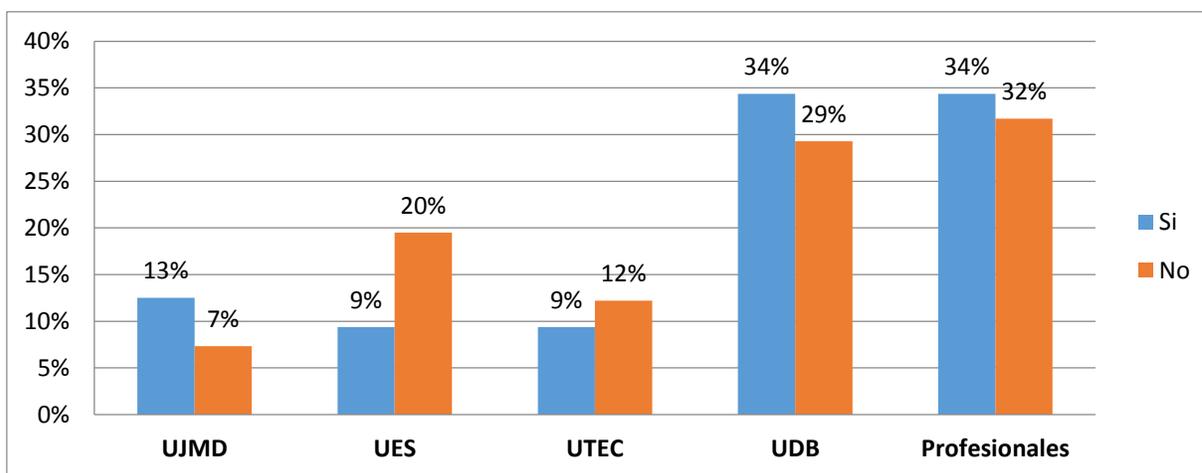
Análisis general:

83% de la población piensa que es un área explotable dentro del diseño gráfico del país por la diversidad de recursos de los que dispone, mientras que el 17% de la población piensa que todas las áreas del diseño gráfico son igualmente explotables.

Análisis interpretativo:

Si bien es cierto, que hay posibilidades de desarrollo dentro de todas las áreas de diseño gráfico, la rama del diseño editorial digital es la que ofrece más oportunidades laborales, ya que posee muchas variaciones como diseño editorial institucional, diseño editorial publicitario, entre otros. Además que permite valerse de otro tipo de recursos que enriquecen la calidad del diseño, como lo son audiovisuales, que sirven como apoyo y complemento del trabajo editorial.

Figura n° 6 Variable 6: ¿Cree ud. Que el diseño editorial digital en algún momento podría llegar a desplazar al diseño editorial impreso?



	Si	No
% del total Universo	44%	56%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

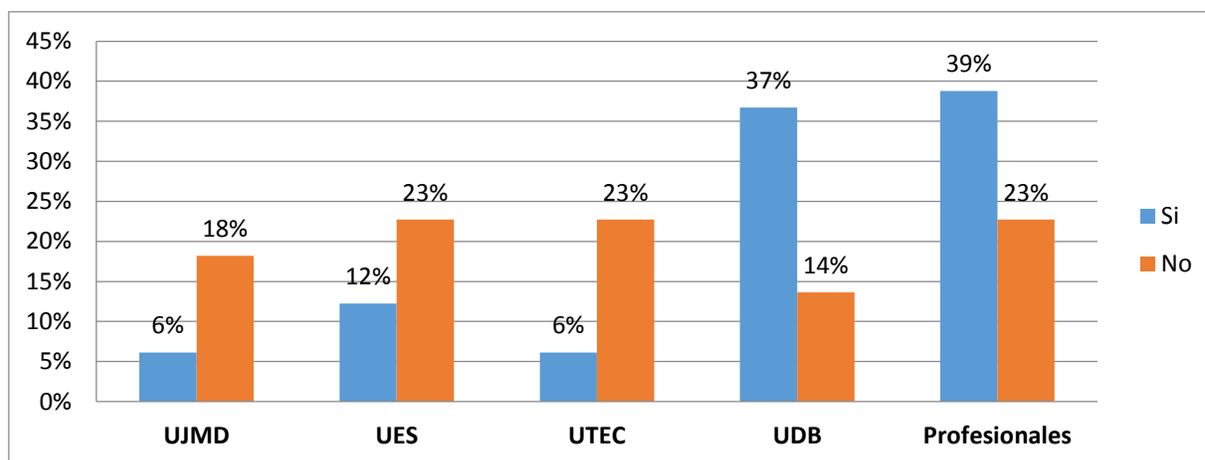
El 56% del universo de la población considera que a pesar del auge que tiene actualmente, no va a desplazar al material impreso, debido a que no todas las personas poseen los medios necesarios para su producción, aplicación y utilización.

El 44% piensa que el diseño impreso si será remplazado, ya que poco a poco el material impreso pierde protagonismo debido a que el diseño digital ofrece más opciones para llegar al público masivamente y de manera más rápida.

Análisis interpretativo:

En El Salvador, debido al bajo poder adquisitivo de la población, es muy difícil que los medios impresos desaparezcan, ya que la mayor parte de la población no podría acceder a la información o al material editorial digital, con lo cual no se cumpliría el objetivo de ser masivo un producto o información ya que solo se llegaría al sector de mayor poder adquisitivo.

Figura n°7 Variable 7: ¿Conoce ud. Los programas que se utilizan para la elaboración de diseño editorial digital?



	Si	No
% del total Universo	69%	31%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

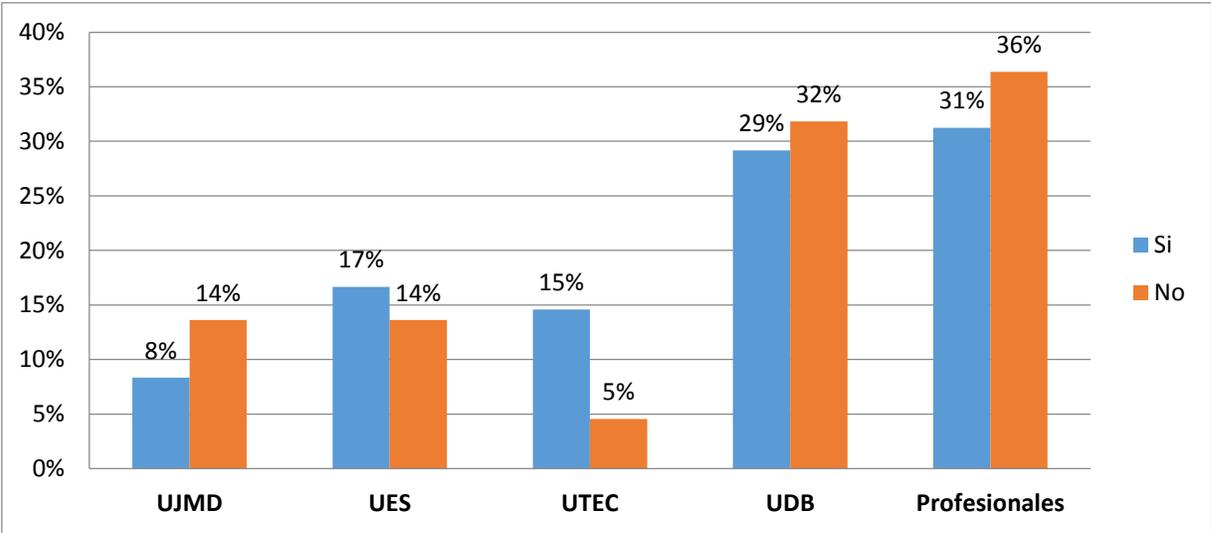
Al ser considerada una rama de diseño que se encuentra en auge y que puede ser explotada el 69% de la población total, conoce o se ha preocupado por adquirir los conocimientos básicos de los programas utilizados en el a realización de diseño editorial digital.

El 31% al considerar que todas las áreas del diseño son igualmente explotables no han mostrado particular interés por los programas de diseño editorial digital.

Análisis interpretativo:

En El Salvador los estudiantes y profesionales, se han preocupado e interesado por conocer los programas utilizados en el diseño editorial digital con la idea de que especializarse en esta área y adquirir estos conocimientos los harán diseñadores más competentes, y que de igual manera estas herramientas les serán útiles en otras áreas del diseño gráfico.

Figura n° 8 Variable 8: ¿Cree usted que la falta de formación en el área editorial digital de un diseñador gráfico afecta negativamente su competencia laboral?



	Si	No
% del total Universo	69%	31%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

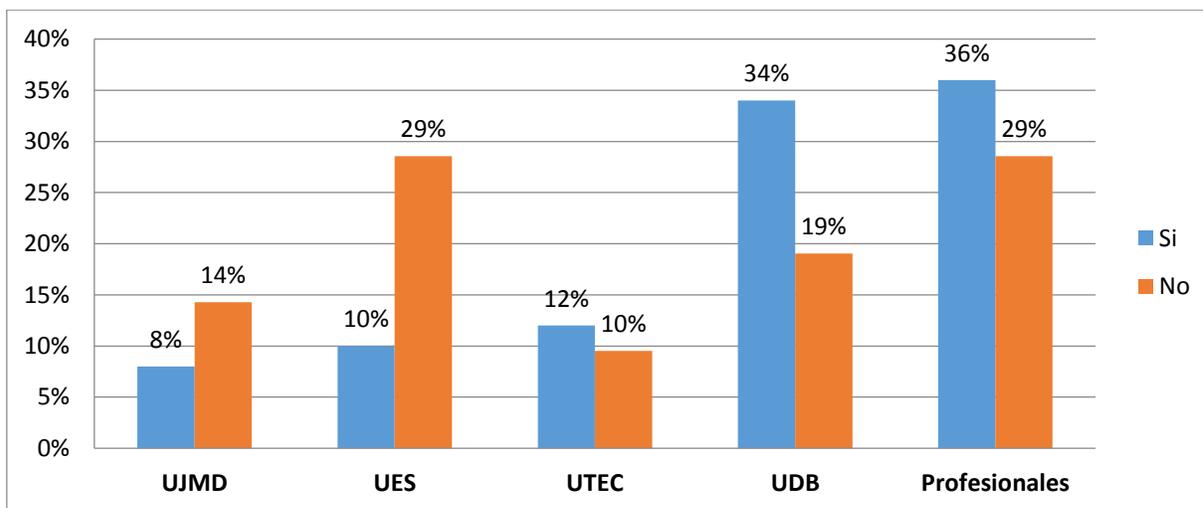
El 69% de la población cree que la falta de formación dentro de esta área dificulta o limita su desarrollo dentro del ámbito laboral, ya que no les permite tener el perfil de diseñador integral que el campo laboral exige actualmente.

El 31% considera que no es necesario formarse en el área editorial para ser un diseñador competente en el campo laboral

Análisis interpretativo:

La preparación de un diseñador gráfico no puede limitarse a sus estudios universitarios, es una actualización constante de conocimientos, exigidos por el campo laboral y el medio competitivo en el que un diseñador gráfico se desenvuelve, por lo tanto formarse integralmente en cada área del diseño beneficia la competencia laboral de este, en especial si se forma en el mercado más explotable dentro de su medio.

Figura n° 9 Variable 9 ¿Considera ud que la elaboración de manuales que orienten la adquisición de conocimientos en el área de diseño editorial digital, ayudaría a la formación de diseñadores gráficos?



	Si	No
% del total Universo	70%	30%

Fuente: grupo investigador

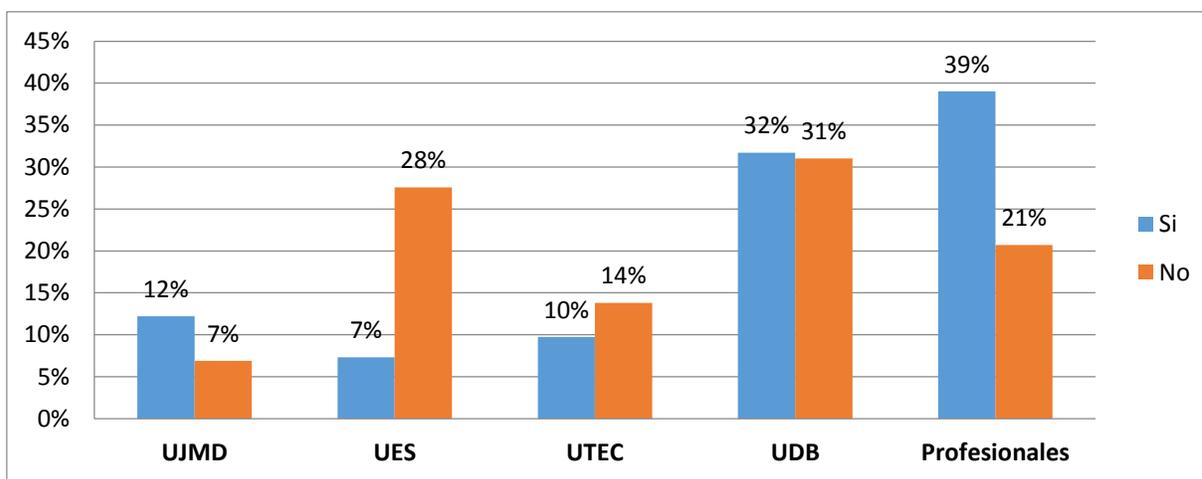
Análisis general:

El 70% de la población encuestada, coincide en que la creación de un manual que ayude a facilitar los conocimientos en el área, sería una herramienta muy útil para contrarrestar el vacío de información que los estudiantes y profesionales tienen en esta área del diseño. Mientras que el 30% cree que la creación de un manual no solventaría el vacío de información que existe en cuanto al diseño editorial digital.

Análisis interpretativo:

La creación de un manual es una alternativa práctica y funcional de obtener información para los diseñadores gráficos, ya que por ser un instrumento de aprendizaje práctico, accesible y de fácil entendimiento, que puede ser consultado por iniciativa propia sin la asesoría de un profesional, permite al diseñador gráfico seguir desarrollándose profesionalmente.

Figura n° 10 Variable 10: ¿Considera que posee los conocimientos necesarios para desenvolverse como diseñador editorial digital?



	Si	No
% del total Universo	59%	41%

Fuente: grupo investigador

Análisis general:

El 59% de la población encuestada se consideran aptos para desarrollarse dentro del área de diseño editorial digital, asegurando la mayoría de estos que adquirieron sus conocimientos gracias a sus estudios universitarios. El 41% restante, considera que debe prepararse más para poder desenvolverse como diseñador editorial digital, ya que no poseen los conocimientos requeridos.

Análisis interpretativo:

Paradójicamente con los resultados obtenidos en las interrogantes anteriores, los diseñadores gráficos de El Salvador, tanto estudiantes como profesionales, se consideran aptos para desarrollarse en el ámbito del diseño editorial digital ya que creen que la deficiencias de los planes curriculares de las universidades del área metropolitana de San Salvador no son suficientes para descalificarlos como diseñadores gráficos capacitados e integrales en esa área. Sin embargo la mayoría de estos encuestados debido a su calidad de estudiante no han estado en contacto con la realidad laboral del país, por lo cual su opinión es subjetiva, ya que nunca se han enfrentado con el perfil exigido en esta área.

3.2 ENTREVISTAS A PROFESIONALES DE DISEÑO EDITORIAL.

<p align="center">Norma Ramírez. Jefa de Diseño, El Diario de Hoy</p>	<p align="center">Carlos Cartagena Editor Junior, El Diario de Hoy</p>
<p>1. A su entender ¿En qué consiste el diseño editorial digital?</p> <p>El diseño editorial digital es traspasar la información del periódico a la web.</p>	<p>1. A su entender ¿En qué consiste el diseño editorial digital?</p> <p>Consiste en la correcta adaptación de los medios impresos y sus respectivos formatos a plataformas virtuales, todo su cuerpo virtual, es decir, su contenido textual y gráfico.</p>
<p>2. ¿Considera usted que este tipo de diseño está en auge en el país? Sí, no, ¿por qué?</p> <p>Si, este evoluciona a diario, constantemente se van inventando cosas nuevas para web.</p>	<p>2. ¿Considera usted que este tipo de diseño está en auge en el país? Sí, no, ¿por qué?</p> <p>Sí, sería correcto decir que este tipo de diseño se encuentra en una etapa inicial, ya que la necesidad de desarrollarlo para las empresas está cada vez aumentando más, debido a las nuevas tecnologías están exigiendo un desarrollo mayor en los medios visual.</p>
<p>3. ¿Desde cuándo se utiliza este tipo de diseño en el país?</p> <p>El primer sitio digital fue, elsalvador.com hace alrededor de 15 años, el nombre lo registro el Directo Ejecutivo Don Fabricio, y lo bautizó como “elsalvador.com” este no lo tenía tomado ni gobierno, ni nadie, en otro países lo tiene tomado como el aparataje de gobierno, fue aquí que comenzó El Diario,</p>	<p>3. ¿Desde cuándo se utiliza este tipo de diseño en el país?</p> <p>Según datos (no oficiales), el diseño virtualizado se está introduciendo al país desde 2006, en cuanto al desarrollo de tecnologías en donde el empresario pueda acaparar tantos espacios publicitarios como proveer al cliente de sus servicios o con sus productos, y va desarrollando mediante la</p>

<p>después salió El Faro y La Prensa Gráfica estos han estado adaptándose a las nuevas tendencias según el tiempo.</p>	<p>acaparación de dispositivos de alta tecnología así como computadoras, teléfonos, tablets, celulares que básicamente son los que han desarrollado este medio virtual.</p>
<p>4. ¿Cuáles son el pro y contras de este tipo de diseño? En general y específicamente para su empresa.</p> <p>No puede observarse ningún contra, si en realidad casi todo son pro, los periodistas en su mayoría siempre desean tener más espacio para publicar sus entrevistas, pero en el periódico impreso siempre hay restricciones, a lo que ellos siempre pueden optar por publicar la entrevista completa en la web, ya que ahí no existe límite de espacio como en el periódico, porque nosotros nos limitamos, debido a que el espacio lo delimita la cantidad de publicidad que se incluya en el periódico por el contrario en la web no hay límites, Lo que da un plus al periódico el hecho de citar “en nuestra versión digital vea la entrevista completa” o decir “vea una galería de fotos más completa”, o “vea la entrevista online” las publicaciones impresas en El Salvador es poco probable que desaparezcan al contrario que en Estados Unidos, porque aquí la penetración tecnológica todavía no es tan</p>	<p>4. ¿Cuáles son el pro y contras de este tipo de diseño? En general y específicamente para su empresa.</p> <p>Pros:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Acapara de una manera más extensa el espacio de las comunicaciones. - Por medio del uso de la tecnología el servicio que presta la empresa (periódico) se vuelve una opción más para ser consumido como producto. - Demuestra que es una empresa que desarrolla y no se estanca mediante su actualización a los medios tecnológicos. - Se renueva constantemente con el tiempo. <p>Contras:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Debido a que está en una etapa mediana/inicial todavía no se pone al día con el nivel que debería de tener en cuanto al manejo de la tecnología como herramienta - Debido a la falta de educación en la mayoría de consumidores del

<p>grande, hay comunidades y gente que todavía no tiene acceso a internet, y si no hay una versión print, pues existen las apps, que son casi como una revista digital.</p>	<p>servicio de esta empresa (periódico) los clientes no pueden acceder a este formato ya que no pueden utilizarlo aun.</p> <p>No es accesible para quienes no poseen un tablet o una computadora o un teléfono de alto nivel tecnológico</p>
<p>5. ¿Recibió algún tipo de formación en este tipo de programas? ¿Fue por sus propios medios o en su aprendizaje universitario?</p> <p>Fui aprendiendo en el camino, cuando estudie diseño gráfico, no había diseño digital, en este comencé, como usuaria ya que viajaba mucho entonces leía todos los periódicos online, ahora compro revistas para Ipad, hay periódicos que leo la versión app y hay periódicos que prefiero leerlos en la computadora, pero no tuve una formación. Lo que considero importante en las personas con las que trabajo es que sean graduados de diseño gráfico, que tengan todos los principios básicos, y claro ahora deben estar muy en contacto con la tecnología, que tengan acceso a una tablet de la que sea, para que vean que la experiencia de leer en una tablet es muy diferente a la experiencia de leer en un periódico, porque siempre se están diseñando experiencias, por lo cual es diferente, en web, la gente scrolea hacia</p>	<p>5. ¿Recibió algún tipo de formación en este tipo de programas? ¿Fue por sus propios medios o en su aprendizaje universitario?</p> <p>Si en la universidad se me dio la oportunidad de aprender animación y modelaje 3D aunque lamentablemente por falta de recursos y falta de apoyo a la escuela de artes los recursos disponibles no sirven para hacer una cátedra donde se haga investigación y practica exhaustiva de estos medios por completo, pero si se estipula en las cátedras animación 2 y 3D y modelado 3D.</p>

<p>abajo, en ese sentido se debe leer; no existen columnas muy largas de texto, porque las persona pueden encontrarlo fatigoso</p>	
<p>6. Mencione los lineamientos para desarrollar este tipo de diseño</p> <p>Es básicamente lo mismo diseñar impresos que web, se diseña en 6 columnas, esta es la rejilla base, en la web hay plantilla, llamadas Wireframes, el editor brinda los elementos de una página web, lo que limita un poco igual que en el impreso es la publicidad, en la web son los espacios de publicidad de ancho y de alto, son los que nos limitan el área editorial, la publicidad, el banner que va arriba y debajo de la página, el editor delimita el header por ejemplo “mas.sv”, para que se comparta en redes sociales donde se colocara el icono de facebook y de twitter, según las secciones deseadas así aparecerán en el menú hay menús que además tienen sub menús, por ejemplo entretenimiento, en donde hay un sub-menú que dice cultura, artes, tendencias y otras, por ejemplo nacional tiene, política, sucesos, servicios, entonces se habla de menú, existe un menú de secciones, si se desea que siempre haya una nota principal con foto, que vayan destacadas la columnas de opiniones, (que fue lo realizado en El</p>	<p>6. Mencione los lineamientos para desarrollar este tipo de diseño</p> <p>Conocimientos básicos de lógica del diseño, ser un diseñador completamente fundamentado en el área gráfica y editorial, ya que la lógica visual lo es todo en este medio, preparación para software de animación así como modelado 3D, desarrollo de la expresión verbal y visual, ya que es necesario poder contar al espectador lo que queremos transmitir, la creatividad es indispensable.</p>

<p>Diario), es un layout que se maneja igual para todas las paginas, pero depende mucho, del insumo que dé el cliente, en este caso es el editor de elsalvador.com.</p>	
<p>7. ¿Qué perfil debe tener un diseñador gráfico que quiera incurrir en el diseño editorial digital?</p> <p>Los diseñadores que son contratados deben tener por lo menos conocimiento en CS6 y HTML5, porque todos los CMS están programando en ese sentido, ciertamente no son ingenieros, pero si es importante que tengan conocimiento de programación básicos, los diseñadores que se están contratando en EDH tienen esos conocimientos, pero es muy importante que sean graduados en diseño, ya que un programador o un ingeniero no tiene esa sensibilidad de color, de tipografía, de forma, que posee un diseñador, Es importante que sean usuarios tanto de páginas web como de tablets y que posean un celular inteligente, debido a que la experiencia con estos medios es importante, puesto que en la medida en que estén familiarizados con ese tipo de experiencias es en la medida que van a poder diseñarlas; no se puede diseñar algo a lo que en realidad estas ajeno.</p>	<p>7. ¿Qué perfil debe tener un diseñador gráfico que quiera incurrir en el diseño editorial digital?</p> <p>Tiene que tener aptitudes básicas por el diseño virtual y la animación. Tiene q conocer a cerca de medios audiovisuales, conocer a cerca de trayectorias de video y lógica de trama.</p>

<p>8. Si tuviera la oportunidad de crear un manual que sirva como guía, ¿qué contendría este manual?</p> <p>En cuanto a programas, es necesario el conocimiento Dreamweaver CS6, muchos elementos de programación y lenguaje HTML5.</p>	<p>8. Si tuviera la oportunidad de crear un manual que sirva como guía, ¿qué contendría este manual?</p> <p>Primero el perfil que tiene que tener un diseñador para poder entrar a la práctica de este medio gráfico, practica en la animación, practica de diseño editorial, como utilizar programas para hacer “realidad aumentada”.</p>
<p>9. ¿Qué dificultades enfrentó al momento de iniciarse en el área laboral del diseño editorial digital?</p> <p>Lo que más difícil es comprender cómo manejar el tipo de funcionalidad, es importante conocer la herramienta y saber hasta dónde puedes llegar y al mismo tiempo aplicarla, hay que irse actualizando y siempre estar alerta en qué forma puede ser aplicado en una revista.</p> <p>Es importante aprender las herramientas y ver de qué formas las aplicas al diseño actual, como pueden ser aplicadas a cada necesidad, ya no es simplemente diseñar paginas es diseñar experiencias de lectura.</p>	<p>9. ¿Qué dificultades enfrentó al momento de iniciarse en el área laboral del diseño editorial digital?</p> <p>La poca preparación en el ámbito y las empresas quienes piden requisitos poco razonables que “quizás” puedan realizar esta labor.</p>
<p>10. ¿Hay editoras netamente electrónicas en el país?</p> <p>Aquí en el país, solamente El Faro y La Página.</p>	<p>10. ¿Hay editoras netamente electrónicas en el país?</p> <p>No.</p>

<p>11. ¿En qué áreas se dan más las publicaciones electrónicas? (libros de texto, ámbito literario juvenil, infantil, tecnología, tiempo libre, diccionarios enciclopedias).</p> <p>Se da más que todo en el área comercial, con las publicaciones no se han realizado todavía, es algo que todavía está en proceso.</p>	<p>11. ¿En qué áreas se dan más las publicaciones electrónicas? (libros de texto, ámbito literario juvenil, infantil, tecnología, tiempo libre, diccionarios enciclopedias).</p> <p>Infantil, tecnología, tiempo libre, diccionarios, enciclopedia, ámbito literario, ocio, comunicaciones y educativo.</p>
<p>12. ¿Cuáles considera que son las ventajas y desventajas de este tipo de publicación?</p> <p>Aunque no hay mucho público, si hay que ir pensando en ese sentido en hacerla, pensando en todas aquellas personas que viajan mucho y encuentran la facilidad de una tablet para transportar una gran cantidad de libros y documentos, dándoles la facilidad de marcarlos, buscar palabras que no comprenden, darle zoom, etc. Debe entenderse que es lo que se puede y no se puede hacer.</p>	<p>12. ¿Cuáles considera que son las ventajas y desventajas de este tipo de publicación?</p> <p>Ventajas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mayor acapararían ante el espectador. - Un medio innovador llama más la atención del público. - Con el auge tecnológico es más probable ser visto por estos medios. <p>Desventajas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Precio. - Este formato es poco conocido por el cliente. <p>Propenso a fallas (desperfectos mecánicos).</p>

Fuente: grupo investigador

3.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS DE VALIDACIÓN

INTRODUCCIÓN:

La presente validación muestra los resultados obtenidos con la realización del manual de diseño editorial digital propuesto en la investigación “AUGE DEL DISEÑO EDITORIAL DIGITAL: necesidad de creación de un manual para adquisición de los conocimientos aplicados al campo laboral del diseño editorial digital”. El cual tenía por objetivo establecer si la utilización de una herramienta didáctica de este tipo en el ámbito del diseño gráfico sería favorable para el desarrollo profesional y mejoraría la competencia laboral de los diseñadores gráficos.

La siguiente validación se realizó con la ayuda de cinco individuos, conformados por estudiantes y profesionales de diseño gráfico.

Validación diseñadores

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino

Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con su experiencia con el manual editorial digital, responda las preguntas según su experiencia con dicho manual.

Agradecemos de antemano su cooperación.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?

Recordar conocimientos básicos que se ven en la universidad pero que si no se practican se olvidan.

2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?

Sí, está elaborado de una manera fácil de leer y de entender.

3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?

Sí, me ayudó a fijarme más en los detalles a la hora de diseñar.

4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?

No del todo, porque no todo está en el saber la teoría. Una teoría mal ejecutada no da beneficios sobre la competencia.

5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?

Si lo es.

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL**

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino
Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con su experiencia con el manual editorial digital, responda las preguntas según su experiencia con dicho manual.

Agradecemos de antemano su cooperación.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?
Conceptos e información básica y más profunda sobre el diseño editorial, consejos útiles y un mejor conocimiento de los usos adecuados a la hora de diseñar un editorial.
2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?
Si, está bien explicada y lleva un orden que lo hace entendible.
3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?
Sí, me sirvió mucho para la diagramación del diseño de una revista
4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?
Sí, es necesario tener más conocimiento acerca del diseño editorial para poder aplicarlo en las experiencias laborales.
5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?
Si, ya que me ayudo a profundizar más sobre la base de conocimiento acerca de diseño editorial que ya poseía

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL**

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino
Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con su experiencia con el manual editorial digital, responda las preguntas según su experiencia con dicho manual.

Agradecemos de antemano su cooperación.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?
Recordar y ordenar conocimientos básicos acerca del diseño editorial, que muchas veces hemos oído pero no sabemos cómo aplicarlos.
2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?
Sí, ya que posee lo necesario de y se encuentran de manera muy clara y ordenada
3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?
Sí, ya que el proceso fue presentado de manera sencilla, en el que se iban aclarando todos los conceptos y elementos a utilizar
4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?
Si, pero es necesario darle seguimiento a este tipo de conocimiento, ya que el area digital siempre se va cambiando e innovando
5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?
Si, ya que nos presenta las herramientas básicas a utilizar, depende de cada uno que le de seguimiento a estos.



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL**

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino
Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con su experiencia con el manual editorial digital, responda las preguntas según su experiencia con dicho manual.

Agradecemos de antemano su cooperación.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?
Conocer o recordar el funcionamiento de ciertas herramientas de los programas que se olvidan con el tiempo y la falta de utilización de los programas.
2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?
Sí, porque tiene una lista bien definida del paso a paso para poder crear un proyecto.
3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?
Sí, porque se ha explicado de manera fácil el proceso para lograrlo, además de brindar reglas necesarias para hacerlo.
4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?
Si, porque es lo que actualmentes se esta utilizando y se esta desarrollando a traves de de los años.
5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?
Sí, porque presentan reglas y herramientas necesarias para la realización de un diseño editorial digital.



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL**

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino

Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: A continuación se le presentan una serie de preguntas relacionadas con su experiencia con el manual editorial digital, responda las preguntas según su experiencia con dicho manual.

Agradecemos de antemano su cooperación.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?

Saber la manera adecuada para realizar documentos impresos y digitales y también conocer las herramientas de los programas.

2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?

Sí, porque se explica de manera ordena las reglas y herramientas.

3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?

Sí, ya que se muestra una lista paso a paso de lo que se tiene q hacer para crear un diseño editorial digital.

4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?

Si, porque es lo que actualmente buscan en las empresas, son conocimientos que todos esperan que los diseñadores tengan.

5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?

Sí, porque es una herramienta que se tiene a la mano a la cual se puede recurrir fácilmente para poder saber cómo realizar un diseño digital.

Validación Profesional



UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO – DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino

Profesionales de Diseño Editorial

Instrucciones: Responda las preguntas.

1. ¿Considera usted que el manual contiene los conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de diseño editorial impreso y digital?
Si, contiene información concisa a cerca del tema a tratar, las explicaciones son claras y tienen sus respectivos ejemplos que ayudan a ilustrar mejor lo que se explica.
2. ¿Considera usted que se presentan los conocimientos necesarios o cree usted que existen vacíos de información?
No, la indagación presentada esta segmentada de manera que el lector no pierda la coherencia de la explicación, haciendo más fácil su entendimiento
3. ¿Fue el manual abordado de la manera adecuada para la obtención de conocimientos?
Si, No
¿Por qué?
Si, ya que explica, desglosa y categoriza paso a paso de una manera lógica los tópicos y los procedimientos necesarios para su respectivo entendimiento.
4. ¿De qué otra manera pudo haber sido abordado?
De una manera más simplificada he ilustrativa (para personas que ya tengan una base de entendimiento de la guía).

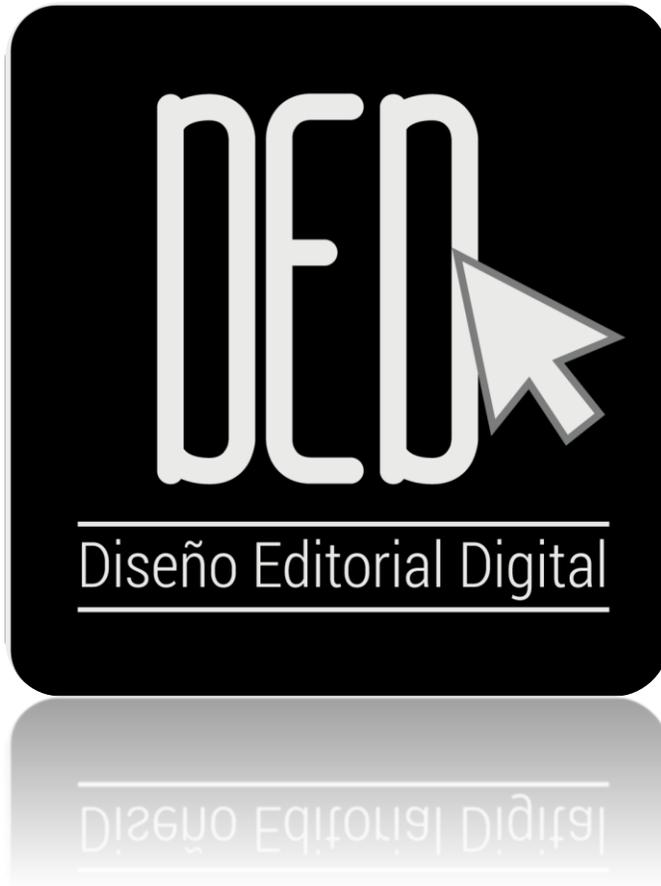
Tabla de resultados

PREGUNTA	RECORDAR, CONOCER, SABER...	SI	NO
1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?	5		
2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?		5	
3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?		5	
4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?		4	1
5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?		5	

Fuente: grupo investigador

Mediante la validación con estudiantes y profesionales del diseño gráfico, pudimos comprobar que nuestro manual es una manera fácil y práctica de obtener y afianzar conocimientos que le servirán al diseñador para mejorar su competencia en el campo laboral, con la realización de los pasos de la guía y de la lectura del contenido bibliográfico, se complementa tanto la parte práctica como la parte teórica del diseño editorial digital, permitiendo así que el diseñador tenga bases sólidas y firmes para realizar su trabajo.

No se puede realizar un trabajo sobre algo que no se conoce, por lo que al incluir el contenido bibliográfico del diseño editorial impreso y digital, se buscaba que el lector lograra crear una comparación entre ambos tipos de diseño, identificará los lineamientos que cada uno posee, para que sea capaz de aplicarlos y de ser posible combinarlos de la mejor manera posible al realizar un trabajo práctico.



CAPITULO IV

Propuesta de manual

El presente manual está dirigido a estudiantes y profesionales de diseño gráfico, que quieran adquirir o reforzar sus conocimientos en el área del diseño editorial digital, el presente documento es una recopilación de reglas, diferencias y conceptos básicos de diseño editorial impreso y digital, con los cuales se pretende proporcionar una base sólida de conocimientos para que el lector pueda crear una publicación digital de manera adecuada y funcional.

En este manual se puede encontrar descripciones básicas y breves de programas como Adobe Photoshop y Adobe Dreamweaver, los cuales son programas necesarios para la creación de una publicación digital, ya que uno nos ayuda con la optimización y edición de imágenes y el otro a la programación de nuestra publicación, también se incluye una breve explicación de la nueva programación HTML5 que ha revolucionado el manejo de los códigos.

Dentro de este manual se encuentra una guía paso a paso, en la cual se muestra como crear una publicación digital básica utilizando Adobe Dreamweaver, es una guía sencilla y de fácil entendimiento para personas principiantes en el tema, más no el área del diseño gráfico.

4 CONTENIDO DE MANUAL DIDÁCTICO.

1. Introducción al Manual.
2. Introducción al Diseño Editorial.
 - 2.1. Concepto de Diseño Editorial.
 - 2.2. Retícula.
 - 2.2.1. Tipos de retícula.
 - 2.2.1.1. Retícula de Manuscrito.
 - 2.2.1.2. Retícula de Comunas.
 - 2.2.1.3. Retícula Modular.
 - 2.2.1.4. Retícula Jerárquica.
 - 2.3. Partes de una retícula.
 - 2.4. ¿Qué es la mancha tipográfica?
 - 2.5. 5 diferencias entre diseño editorial impreso y diseño editorial digital.
 - 2.6. 10 reglas para hacer diseño editorial impreso.
 - 2.7. 10 reglas para hacer diseño editorial digital.
 3. Manual de diseño editorial digital.
 - 3.1. Adobe Photoshop.
 - Introducción.
 - Novedades.
 - 3.2. Adobe Dreamweaver.
 - Introducción.
 - Novedades.
 - 3.3. HTML5.

- Introducción.
- Novedades.
- 4. Del papel a la web (paso a paso).

Conclusiones

Al tomar como público objetivo estudiantes y profesionales de diseño gráfico, quienes nos ayudaron en la realización de nuestro estudio podemos concluir que:

- Existen limitantes para ingresar al campo laboral por parte de los estudiantes de la carrera de diseño gráfico, debido a que las Universidades imparten conocimientos generales sobre el diseño, lo que impide que el diseñador se especialice en un área específica.
- El diseño cambia constantemente, así como las plataformas en que este se presenta, por lo cual es importante sistematizar los procedimientos informativos del diseño editorial digital, lo que permitirá su fácil desarrollo y comprensión.
- El manual didáctico es un recurso efectivo para obtener conocimientos del diseño editorial digital, ya que de manera fácil impulsa el desarrollo de las habilidades y genera más y mejores competencias en el campo laboral para los estudiantes.

Recomendaciones

Al terminar el proyecto de investigación se considera apropiado que:

- Se revise el plan de estudio de la carrera de diseño gráfico, no solo en la Universidad de El Salvador, sino en todas las universidades que imparten dicha carrera.
- Se investigue el tema de diseño editorial, con sus diferentes variantes y los pros y contras que estos representan para el diseño gráfico a manera de tener una mejor noción de los conocimientos que deben ser incluidos en los planes de estudio.
- Que el enfoque curricular que se le dé la carrera de Diseño gráfico, sea el que permita formar profesionales competentes, que desarrollen todas las habilidades y destrezas necesarias para el campo laboral.
- Que se fomenten proyectos que le permitan al estudiante ponerse en contacto real con el campo laboral, no solo actividades académicas que no le permiten conocer el perfil de un diseñador.
- Que se fomente en los estudiantes el hábito de la investigación, que le permita renovar y ampliar constantemente los conocimientos adquiridos.

ANEXOS

Plan de Investigación

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

Actualmente la industria del diseño gráfico ha sufrido cambios debido a factores tecnológicos, ecológicos y económicos, entre los cuales se encuentran los formatos digitales, por ahora en auge, dejando de lado los formatos impresos. A raíz de esto los estudiantes que cursan la licenciatura de diseño gráfico que no cuentan con la tecnología adecuada para el estudio del diseño editorial digital, tienen desventajas para poder entrar en el mercado laboral, en el cual se le exige el manejo de protocolos para el traspaso de diseño de formatos impresos a formato digital o para la creación de los mismos.

Entre algunos de los aspectos o factores indagados en el diagnóstico de investigación se encontraron algunas variables que inciden directa o indirectamente para que los estudiantes y profesionales de diseño gráfico carezcan de la información y competencias necesarias, para desenvolverse satisfactoriamente dentro del campo laboral, a continuación se razonan algunas de ellas:

- a) Los alumnos y profesionales del diseño gráfico no poseen una adecuada formación inicial y especializada en el área del diseño editorial digital, en consecuencia carecen de una preparación procedimental, metodológica y teórica, en el manejo de software.
- b) Los alumnos y profesionales del diseño gráfico carecen de información bibliográfica, como guías, manuales y procedimientos dentro de la rama de diseño editorial tanto en digitales como impresos, que les permita desarrollar de manera integral sus capacidades como profesionales.
- c) La mayoría de estudiantes y profesionales del diseño gráfico, desconocen las áreas en las cuales puede explotarse el diseño editorial digital, por tal razón sus oportunidades dentro del campo laboral se ven reducidas.

Al realizar el diagnóstico preliminar de esta investigación se puede observar que en nuestro país, no existe una formación integral en el diseño editorial digital; al respecto se puede decir que existe una contradicción ya que en el campo laboral es un aspecto indispensable para un diseñador gráfico.

Debido a la importancia de este aspecto dentro del diseño gráfico, se necesita para el desarrollo integral de los profesionales la creación de un manual, que le brinden la información necesaria acerca del diseño editorial digital; así mismo indagar sobre las diferentes causas que han impulsado el auge del mismo en el país

Como resultados de esta investigación se pretende solventar estas necesidades de información bibliográfica con la elaboración de un manual que contenga los lineamientos básicos del diseño editorial digital.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA:

¿Cuáles son las razones o factores que han intervenido para impulsar el apogeo del diseño editorial digital en área Metropolitana de San Salvador en la actualidad y en qué medida la falta de competencias en esta rama del diseño gráfico dificulta la incorporación de los graduados al mercado laboral?

Interrogantes derivadas:

- ¿En qué medida la falta de una verdadera formación inicial en el área de diseño editorial digital afecta el adecuado desarrollo profesional de los estudiantes y profesionales del diseño gráfico, dificultando así, su acceso al campo laboral?
- ¿En qué medida el auge de los medios digitales, influyen en la formación de los diseñadores gráficos?
- ¿En qué medida la creación de un manual facilitaría la adquisición de los conocimientos necesarios para el manejo adecuado de los procedimientos del diseño editorial digital a los estudiantes y profesionales del diseño gráfico?

JUSTIFICACIÓN:

La investigación propuesta, busca mediante la indagación de teorías, reglas y conceptos básicos de diseño editorial, tanto digital como impreso; encontrar explicaciones que determinen las razones o factores que han impulsado el auge de los medios digitales dentro de nuestro país, la forma en que este está siendo utilizado e introducido, buscando diferentes maneras de expresar la información así como también la manera en que estos han afectado el

perfil profesional que debe poseer un diseñador gráfico y la competencia de este en el campo laboral del mismo, lo anterior permitirá a los investigadores realizar un manual, con enfoque didáctico, que mejore los procesos de enseñanza-aprendizaje facilitando a los estudiantes o profesionales, la información necesaria para el aprendizaje de los conocimientos básicos relacionados al diseño editorial digital, llenando así los vacíos de información en este ámbito de su formación académica.

OBJETIVOS DE INVESTIGACION

• Objetivo General:

Indagar las razones o factores que han intervenido para impulsar el apogeo del diseño editorial digital en El Salvador en la actualidad, y la necesidad que los graduados en diseño gráfico posean este tipo de información que permitan facilitar su incorporación al campo laboral.

• Objetivos Específicos:

- Conocer si la falta de una formación inicial en el área de diseño editorial digital afecta el desarrollo profesional y acceso al mercado laboral de los estudiantes y profesionales del diseño gráfico.
- Determinar la utilidad funcional que representa, la creación de un manual didáctico de procedimientos de diseño editorial digital en la formación profesional de estudiantes y diseñadores gráficos.
- Sistematizar los procedimientos informáticos del diseño editorial digital con el propósito de crear un manual didáctico que facilite la adquisición de los conocimientos en el mismo a los estudiantes y profesionales de diseño gráfico.

Formato de validación para estudiantes y diseñadores

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino Masculino

Profesión: estudiante de diseño gráfico profesional del diseño gráfico

Instrucciones: Responda las preguntas.

1. ¿Qué beneficios le apporto el manual?

2. ¿Es una herramienta útil y de fácil entendimiento?

3. ¿Fue capaz de realizar una propuesta de diseño editorial digital con los elementos encontrados en el manual?

4. ¿Considera que este tipo de conocimiento, mejorara su competencia laboral?

5. ¿Considera que el manual es una manera factible de obtener conocimientos necesarios para el desarrollo de una propuesta de diseño editorial digital?

Formato de validación para profesionales de diseño gráfico

**UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES
ESCUELA DE ARTES**



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DE MANUAL DIDACTICO
DISEÑO EDITORIAL DIGITAL**

OBJETIVO: Demostrar la eficacia del manual de creación de diseño editorial digital, mediante la realización de la guía propuesta en el mismo.

Sexo: Femenino

Masculino

Profesionales de Diseño Editorial

Instrucciones: Responda las preguntas.

1. ¿Considera usted que el manual contiene los conocimientos necesarios para ser aplicados en el desarrollo de diseño editorial impreso y digital?
2. ¿Considera usted que se presentan los conocimientos necesarios o cree usted que existen vacíos de información?

3. ¿Fue el manual abordado de la manera adecuada para la obtención de conocimientos? Si, No
¿Por qué?

4. ¿De qué otra manera pudo haber sido abordado?

Glosario

1. **Alineación:** Colocación en línea recta.
2. **Balazo:** espacio excesivo y anti estético entre las palabras que conforman una columna.
3. **Columna:** En impresos, cualquiera de las partes en que suele dividirse verticalmente una página
4. **Cuadratín:** Blanco o espacio cuya anchura y altura es igual a la del cuerpo de letra empleado.
5. **Diagramar:** Distribuir proporcionalmente los espacios de un texto.
6. **Espacio:** Cada una de las separaciones que hay entre las líneas de un texto no manuscrito
7. **Formato:** Forma y tamaño de un impreso, libro, etc.
8. **Homogeneidad:** Igualdad o semejanza en el género de varios elementos. Uniformidad en la composición y la estructura de algo.
9. **Interletra:** 'entre' o 'en medio' de las letras.
10. **Interlinea:** 'entre' o 'en medio' de las líneas.
11. **Kerning:** es el espacio existente entre dos caracteres individuales, para cuando dos de estos caracteres se encuentran demasiado juntos o separados.
12. **Legibilidad:** Capacidad o posibilidad de ser leído, por su claridad.
13. **Lomo:** Parte del libro opuesta al corte de las hojas.
14. **Márgenes:** Espacio en blanco que queda a cada uno de los cuatro lados de una página manuscrita o impresa.
15. **Pantone:** un sistema de identificación, comparación y comunicación del color para las artes gráficas. Sistema de control de colores. Este modo de color a diferencia de los modos CMYK y RGB suele denominarse color sólido.
16. **Pixel:** Punto mínimo de luz que entra a formar parte de una imagen.
17. **Rebase:** Desbordar, exceder.
18. **Retícula:** estructura que nos permite colocar de manera creativa y ordenada los elementos que así deseemos o consideremos necesarios para crear una composición.

19. **Sangrado:** Comenzar una línea más interiormente que el resto.
20. **Target:** Objetivo, meta.
21. **Tipografía:** es la forma gráfica de expresar el lenguaje. Se puede ver como el arte y técnica del manejo y selección de tipos, para crear trabajos de impresión.
22. **Tracking:** altera la densidad visual del texto o el espacio global entre un grupo seleccionado de caracteres, ajusta el espacio que existe entre los caracteres, abriendo los cuerpos más pequeños y cerrando los más grandes.

Bibliografía

- <http://www.bibliociencias.cu/gsd/collect/eventos/index/assoc/HASH01db/e492e025.dir/doc.pdf>
- <http://blog.eltallerweb.com/html5-el-futuro-de-la-web/>
- <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/ramos.htm>
- <http://www.tremendotaller.cl/vico/wp-content/uploads/disenio-editorial.pdf>
- <http://foroalfa.org/articulos/10-reglas-para-hacer-disenio-editorial>
- <http://www.paredro.com/5-diferencias-entre-disenio-grafico-impreso-y-disenio-web/>
- http://www.aulaclie.es/dreamweaver-cs6/t_1_1.htm
- <http://helpx.adobe.com/dreamweaver/using/whats-new-cs6.html>
- <http://bitelia.com/2013/05/entendiendo-html5-guia-para-principiantes>
- “Métodos para el control de calidad del diseño editorial utilizado en libros didácticos “colección de cipotes y cipotas” del Ministerio de Educación de la República de El Salvador” – Karla Pacheco (2012).
- “Como diseñar retículas” – Alan Swann (1993).
- “Bases del diseño gráfico” – Alan Swann (1993).