Narrar desde el diseño experiencias editoriales en la literatura infantil y juvenil Grupo Norma



Andrea Carolina Villa González

Directora de trabajo
Jeice Dayanna Hernández Contreras

Diseño gráfico
Universidad Santo Tomás
Bogotá D.C Colombia
2026

UNIVERSIDAD SANTO TOMAS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

Narrar desde el diseño experiencias editoriales en la literatura infantil y juvenil

Andrea Carolina Villa González
Directora de trabajo
Jeice Dayanna Hernández Contreras

Diseño gráfico
Universidad Santo Tomás
2026

Índice de contenidos

6 Agradecimientos

9 Introducción

11 Resumen e identificación de la práctica

12 Sinopsis técnica del trabajo desarrollado

14 Organigrama y posición del estudiante

18 Desarrollo de la práctica: funciones y actividades

22 Aplicación del conocimiento de carrera en la práctica

24 Cronograma de ejecución y diario de campo

26 Análisis de la experiencia y aprendizaje significativo

28 Identificación de necesidad de diseño y marco conceptual

34 Conclusiones y referencias bibliográficas

38 Anexos (Mockups)

54 Referencias bibliográficas

Agradecimientos

A grupo Norma por abrirme las puertas a un espacio donde los libros no solo se producen, sino que se construyen con sentido, cuidado y propósito.

Pero, sobre todo, agradezco a aquello que me trajo hasta aquí: a los libros que alguna vez leí, a las historias que despertaron preguntas, a los personajes que se quedaron conmigo y a esa forma silenciosa en la que la lectura transforma. A ese vínculo con las páginas, que con el tiempo dejó de ser solo un hábito para convertirse en un camino.

Este proceso es también una forma de devolverle algo a la lectura: desde el diseño, desde la estructura, desde la manera en que una historia toma forma. Porque al final, diseñar libros es otra forma de seguir leyendo.



Introducción

En un contexto contemporáneo marcado por la inmediatez digital y la transformación de los hábitos de consumo cultural, la lectura enfrenta un desafío significativo: mantenerse vigente como práctica cotidiana y significativa, especialmente en públicos jóvenes. Este panorama plantea interrogantes no solo sobre el contenido de los libros, sino sobre la manera en que estos se configuran como objetos de experiencia. En este escenario, el diseño editorial adquiere un papel fundamental como mediador entre el texto y el lector.

El presente documento recoge la sistematización de la experiencia de práctica profesional desarrollada en el área de diseño editorial de Educactiva S.A.S (Grupo Norma), específicamente en la producción de libros de la colección de literatura infantil y juvenil (LIJ). Más allá de describir procesos técnicos de diagramación, este trabajo propone una reflexión sobre el diseño editorial como un sistema que articula narrativa, estructura visual y experiencia de lectura.

A lo largo del documento se exploran los procesos de producción editorial, el rol del diseñador dentro de un entorno interdisciplinar y la manera en que las decisiones gráficas influyen en la construcción del significado. Asimismo, se analiza la relación entre el diseño y los hábitos de lectura contemporáneos, identificando la necesidad de generar propuestas editoriales que respondan a las transformaciones culturales actuales.

En este sentido, el documento no solo busca evidenciar los aprendizajes obtenidos durante la práctica, sino también posicionar el diseño editorial como una disciplina con impacto cultural y educativo, capaz de contribuir a la construcción de experiencias de lectura más significativas, accesibles y enriquecedoras.



Resumen e identificación de la práctica

La práctica laboral se desarrolló en Educactiva S.A.S (Grupo Norma), dentro del área de diseño editorial, específicamente en la Dirección de Contenidos. El rol desempeñado fue el de practicante de diseño editorial, participando en procesos de armado, diagramación y preparación de libros de la colección de literatura infantil y juvenil (LIJ), destinados a su publicación, impresión y distribución en contextos educativos y comerciales como la Feria Internacional del Libro de Bogotá.

El trabajo se llevó a cabo bajo dinámicas colaborativas entre diseñadores, editores e ilustradores, utilizando herramientas como Adobe InDesign, Photoshop e Illustrator, así como plataformas de gestión editorial como Minerva. Los objetivos principales consistieron en apoyar la producción editorial, garantizar la correcta organización visual de los contenidos y contribuir a la coherencia gráfica de los libros.

Como resultado general, la práctica permitió comprender el funcionamiento estructural de una editorial consolidada, fortalecer habilidades técnicas en diseño editorial y reconocer el papel del diseño como mediador entre la narrativa, el lector y el contexto educativo.

Palabras clave

- Diseño editorial
- Narrativa
- Diagramación
- Lectura
- Industria editorial

Sinopsis técnica del trabajo desarrollado

La práctica se centró en el desarrollo de procesos de diseño editorial aplicados a libros nuevos y reediciones de la colección de literatura infantil y juvenil (LIJ). El diseño se abordó no como una fase final, sino como un sistema que articula contenido, narrativa y estructura visual dentro del flujo editorial. El proceso inicia con la recepción del contenido textual (Word), el cual pasa por una revisión estructural donde se identifican capítulos, jerarquías y elementos como títulos, diálogos o notas. Esta etapa permite traducir la organización textual al lenguaje visual.

Posteriormente, el contenido se trabaja en Adobe InDesign sobre plantillas predefinidas (retícula, márgenes, estilos tipográficos). Allí se estructura el texto mediante estilos de párrafo y carácter, lo que garantiza coherencia visual y automatización de elementos como índices y numeración. En esta fase se toman decisiones clave sobre legibilidad y ritmo de lectura: interlineado, alineación, jerarquías y uso de recursos tipográficos. Paralelamente, se integran ilustraciones según la narrativa, definiendo su formato y ubicación para reforzar el contenido sin interrumpir la lectura.

El proceso continúa con revisiones editoriales en la plataforma Minerva, donde diseñador y editor trabajan de forma simultánea. Este ciclo iterativo implica ajustes constantes tanto en el contenido como en la diagramación. A nivel técnico, se realizan correcciones de detalle como kerning, tracking, viudas y huérfanas, así como verificación de imágenes. En reediciones, se adaptan contenidos y elementos gráficos al contexto local, partiendo de archivos existentes.

Finalmente, se prepara el archivo para impresión, revisando perfiles de color, sangrados y formatos de exportación.

Cuaderno de actividades. Colección Torre Roja. Nombre ¡Para nada!



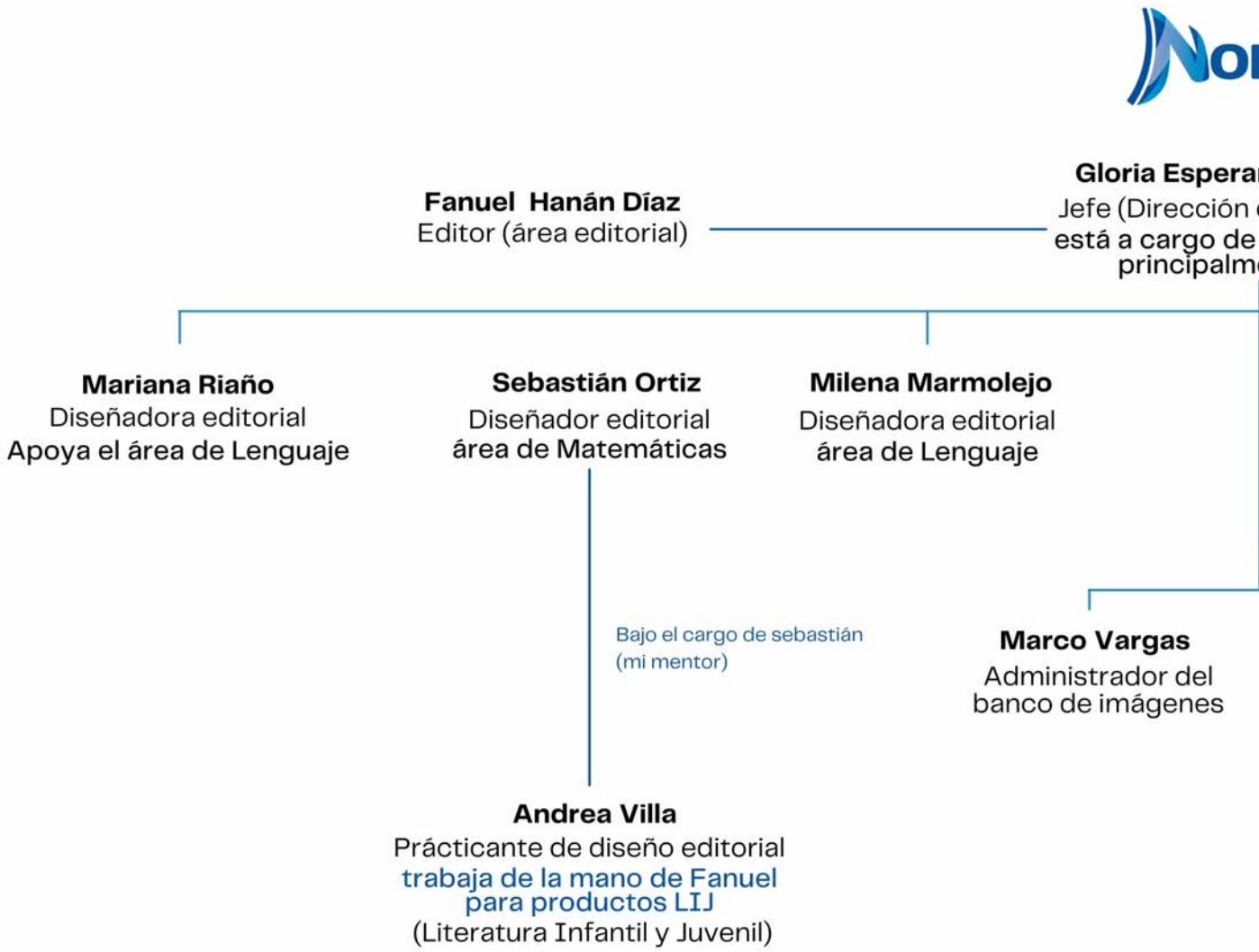
Organigrama y rol

El área de diseño editorial se organiza bajo la Dirección de Contenidos, donde se articula el trabajo entre diseñadores, editores e ilustradores. Esta estructura permite una relación directa entre contenido y forma visual

Los diseñadores se distribuyen por áreas temáticas, mientras que el rol de practicante se desarrolla bajo la supervisión de un diseñador senior y en constante interacción con el editor.

El trabajo se construye de manera colaborativa, donde las decisiones responden tanto a criterios visuales como narrativos. Además, existe articulación con otras áreas como banco de imágenes, sistemas y preimpresión, evidenciando que el diseño editorial funciona dentro de un sistema más amplio.

Figura 1. Organigrama del área de diseño editorial Grupo Norma.



rma

nza Vasquez
de contenidos)
todas las áreas
ente en LIJ

Brayan Sánchez
Diseñador editorial
área de Sociales

Luis Miguel Beleño
Diseñador editorial
área de Inglés

Francisco Jimenez
Diseñador editorial
área de Ciencias Naturales

Alejandro Moreno
Área de multimedia y
recursos digitales

Oskar Barragán Higuera
Área de preimpresión, impresión
y certificación de PDFs



Funciones y actividades

Desarrollo de procesos editoriales dentro del área de diseño editorial de Grupo Norma.

Durante la práctica en el área de diseño editorial se desarrollaron funciones relacionadas con la diagramación, revisión y preparación de libros de literatura infantil y juvenil (LIJ). El proceso permitió comprender el funcionamiento integral del flujo editorial, desde la organización inicial del contenido hasta la preparación final para impresión.

La principal función consistió en la diagramación editorial de libros, iniciando con la recepción de archivos en Word suministrados por el editor. A partir de estos documentos se realizó la importación y estructuración del contenido en Adobe InDesign mediante plantillas predefinidas y estilos tipográficos.

Además de la organización visual del texto, se realizaron ajustes relacionados con legibilidad, ritmo de lectura y jerarquías visuales. Paralelamente, se integraron ilustraciones dentro de la composición editorial, buscando equilibrio entre narrativa e imagen.

El trabajo se desarrolló de manera colaborativa junto a diseñadores, editores e ilustradores, permitiendo comprender el diseño editorial como un sistema interdisciplinar y en constante revisión.

Diagramación y composición editorial

El trabajo se centró en la construcción visual de libros mediante:

- organización de contenido
- estilos tipográficosretículas
- composición en página

Se realizaron ajustes de:

- interlineado
- kerning
- tracking
- viudas y huérfanas

con el fin de mejorar la experiencia de lectura y mantener coherencia editorial.

Herramientas utilizadas

- Adobe InDesign
- Illustrator
- Photoshop
- Microsoft Word
- Idea clave destacada

El diseño editorial no solo organiza contenido, también construye ritmo y claridad visual.

Revisiones y trabajo colaborativo

El proceso editorial se desarrolló mediante revisiones continuas en la plataforma Minerva, donde diseñador y editor trabajaban simultáneamente sobre el documento.

Durante estas revisiones se realizaron:

- correcciones ortográficas
- ajustes de diagramación
- cambios estructurales
- validación de contenido visual

Esta dinámica permitió comprender el diseño editorial como un proceso iterativo, donde el contenido y la forma evolucionan constantemente.

Relación interdisciplinar

El trabajo involucró interacción con:

- editores
- ilustradores
- banco de imágenes
- área de preimpresión

El diseño editorial se construye desde el diálogo entre múltiples áreas.

Recursos visuales y preparación final

Se participó en la búsqueda y selección de imágenes mediante derroteros dirigidos al banco visual. También se verificaron aspectos técnicos como resolución, formato y coherencia gráfica.

En algunos casos se utilizaron herramientas de inteligencia artificial para optimizar tiempos de producción, lo que permitió reflexionar sobre la relación entre eficiencia, criterio visual y calidad editorial.

Finalmente, se realizó la preparación de archivos para impresión:

- perfiles de color
- sangrados
- exportación PDF
- revisión técnica final
- Resultados obtenidos
- fortalecimiento técnico
- comprensión del sistema editorial
- pensamiento crítico sobre producción contemporánea

El diseñador actúa como mediador entre narrativa, técnica y experiencia visual.

Libro. Colección Torre Amarilla. Nombre Disfruta tu libertad y otras corazonadas.



TORRE Amarilla

REALISMO

A partir de los 11 años

Disfruta tu libertad y otras corazonadas

Antonio Orlando Rodríguez

Ilustraciones de Manuel García Plata

Uno manda en su pelo, en sus manos, en sus piernas, en sus ojos y hasta en sus orejas, pero en el corazón... ¡qué va! En ese no hay quien mande.

Esta obra reúne seis relatos ambientados en el mundo escolar y familiar, protagonizados por adolescentes que enfrentan con humor, curiosidad y a veces desconcierto los pequeños y grandes desafíos de crecer. Historias de amistad, primeros enamoramientos, profesores inolvidables, rivalidades en el aula y secretos familiares revelan momentos decisivos en la construcción de la identidad.

Con una prosa ágil, cercana y llena de ironía, el autor retrata con sensibilidad el universo adolescente y sus contradicciones. Las ilustraciones refuerzan la frescura y el desparpajo presentes en varias de las historias.

Norma

www.normainfantilyjuvenil.com/co

978-958-30-6858-9

Disfruta tu libertad y otras corazonadas · Antonio Orlando Rodríguez

TORRE Amarilla

Disfruta tu libertad y otras corazonadas

Antonio Orlando Rodríguez

Ilustraciones Manuel García Plata

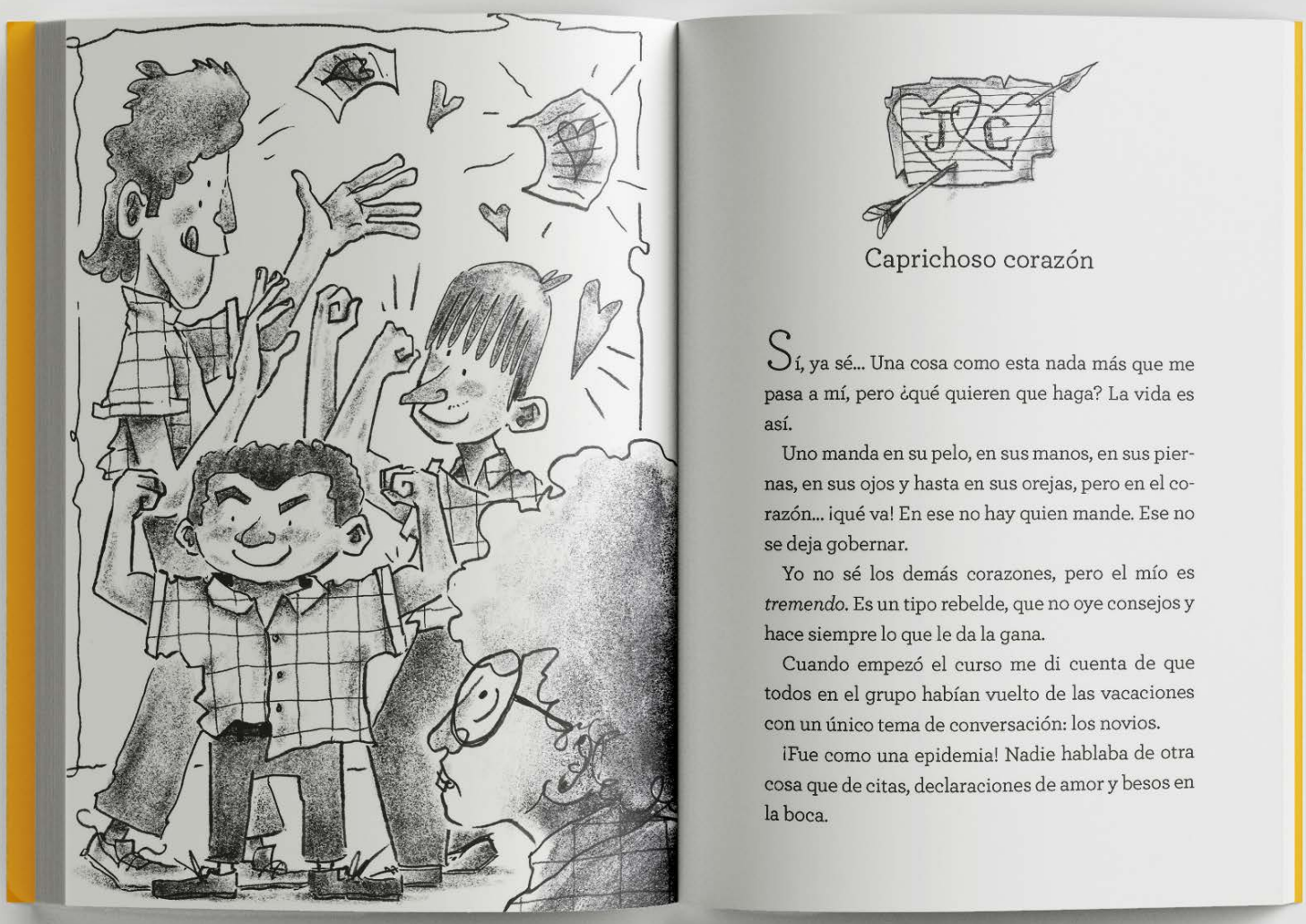
Aplicación del conocimiento

La práctica evidenció que el conocimiento académico no se aplica de forma directa, sino que se adapta a un sistema editorial real.

La retícula, tipografía y plantillas se entendieron como sistemas que garantizan coherencia visual. La tipografía, más allá de lo estético, se abordó como un elemento que construye la fluidez de lectura.
Asimismo, la relación entre texto e imagen permitió comprender el diseño como un espacio narrativo, donde cada decisión visual aporta significado.

El uso de herramientas como InDesign, Illustrator y Photoshop se integró dentro de un flujo de trabajo articulado, complementado con plataformas colaborativas.

En este contexto, el diseño se entiende como una capacidad de interpretar, adaptar y construir soluciones dentro de un sistema.



Libro. Colección Torre Amarilla. Nombre Disfruta tu libertad y otras corazonadas.

CRONOGRAMA Y PROCESO

El cronograma evidencia un proceso progresivo de aprendizaje.

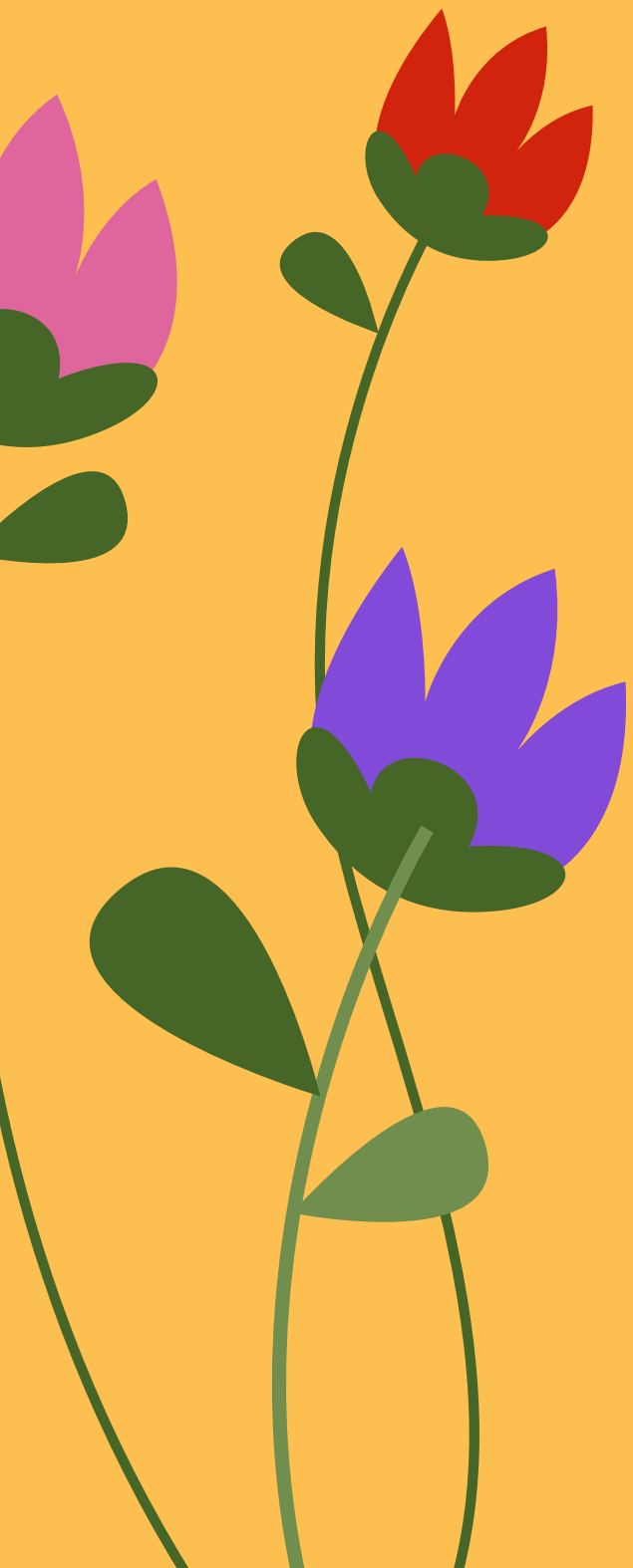
Inicialmente, se dio una fase de inducción donde se comprendieron herramientas y dinámicas del área. Posteriormente, se inició la diagramación de libros, aplicando plantillas y criterios editoriales. En etapas intermedias, se incorporó la gestión de **recursos visuales** y la participación en revisiones, introduciendo una lógica de trabajo iterativa.

A medida que avanzó el proceso, se profundizó en **decisiones tipográficas** y composición, así como en la adaptación de reediciones. Finalmente, se integraron ilustraciones y se prepararon archivos para impresión, consolidando una visión completa del flujo editorial.

Figura 2. Cronograma.

Fecha / Semana	Actividad desarrollada	Participantes / Roles	Observaciones / Evidencias
Semana 1	Inducción a procesos editoriales y herramientas	Diseñadores / Dirección de contenidos	Maquetación primeras, comprensión del flujo editorial
Semana 2	Diagramación inicial de libros LIJ	Diseñador / Editor	Aplicación de plantillas y estilos
Semana 3	Solicitud de imágenes (derroteros)	Banco de imágenes	Gestión de recursos visuales
Semana 4	Revisión editorial en Minerva	Editor / Diseño	Correcciones ortográficas y visuales
Semana 5	Ajustes tipográficos y composición	Diseño	Maquetación segundas
Semana 6	Adaptación de reedición	Diseño / Editor	Ajustes al contexto colombiano
Semana 7	Integración de ilustraciones	Ilustrador / Diseño	Ajuste narrativo entre texto e ilustración
Semana 8	Correcciones finales y preparación para impresión	Pre impresión	Cierre de proyecto, revisión editorial arte final

Análisis y aprendizaje significativo



La experiencia desarrollada dentro del área de diseño editorial del grupo Norma permitió comprender cómo los conocimientos adquiridos durante el programa de Diseño de la Universidad Santo Tomás se articulan con dinámicas reales de producción editorial. Aspectos trabajados durante la formación académica, como tipografía, composición visual, retículas, jerarquías gráficas y estructura editorial, adquirieron una dimensión práctica al evidenciarse dentro de procesos concretos de construcción de libros educativos. A partir de ello, se entendió que el diseño editorial no organiza únicamente páginas, sino también formas de lectura y comprensión.

Asimismo, la práctica permitió relacionar herramientas técnicas y metodologías editoriales dentro de procesos reales de trabajo. El manejo de programas como Adobe InDesign, Adobe Illustrator y Adobe Photoshop permitió fortalecer competencias relacionadas con diagramación, sistemas tipográficos y organización visual. El uso de páginas maestras, estilos de párrafo y automatización tipográfica evidenció cómo la coherencia gráfica depende de metodologías capaces de mantener continuidad visual dentro de proyectos editoriales amplios.

Por otro lado, la experiencia permitió analizar cómo el diseño editorial participa activamente en procesos culturales y pedagógicos. La relación entre tipografía, ilustración, narrativa y composición influye directamente en la manera en que el lector interpreta y comprende el contenido. Esto permitió reconocer que el diseño no actúa únicamente desde lo visual, sino también desde la construcción de experiencias de lectura y apropiación del conocimiento. En este sentido, las metodologías de investigación abordadas durante la formación académica adquirieron relevancia dentro del contexto profesional, permitiendo interpretar el diseño como una herramienta de mediación cultural y comunicativa.

Finalmente, la práctica permitió comprender que el diseño editorial funciona dentro de sistemas organizados donde convergen múltiples áreas de trabajo. La relación con procesos de revisión, diagramación, preimpresión y construcción editorial permitió reconocer que cada decisión gráfica afecta la experiencia general del libro. A partir de ello, se consolidó una visión más crítica sobre el papel del diseñador editorial, entendiendo que su función no se limita a diagramar contenidos, sino a estructurar formas de acceso y circulación del conocimiento dentro de contextos culturales y educativos en constante transformación.

IDENTIFICACIÓN DE NECESIDAD DE DISEÑO Y MARCO CONCEPTUAL

La experiencia desarrollada dentro del área editorial permitió identificar una necesidad de diseño relacionada con la manera en que las estructuras visuales influyen en la experiencia de lectura y comprensión del contenido. Aspectos como la tipografía, la diagramación y las jerarquías visuales no responden únicamente a decisiones estéticas, sino que intervienen directamente en la forma en que el lector interpreta y recorre la información. Desde esta perspectiva, Jorge Frascara (2008) plantea que el diseño facilita procesos de comunicación y comprensión, mientras que Gui Bonsiepe (1999) entiende el diseño como una mediación entre usuario e información. Estas ideas dialogan con Jan Tschichold (2002), quien comprende la composición tipográfica como una estructura capaz de organizar visualmente la lectura.

Dentro de los procesos editoriales observados, se evidenció que la coherencia visual de un libro depende de sistemas de organización que sostienen toda la experiencia de lectura. El uso de retículas, páginas maestras, estilos tipográficos, márgenes e interlineados permitió comprender que la legibilidad también se construye desde la distribución visual del espacio. En este sentido, Bruno Munari (1983) plantea que el diseño responde a metodologías donde forma y función trabajan de manera integrada. Esta mirada dialoga con Enric Satué (1997), quien entiende el diseño editorial como un sistema de organización visual del pensamiento. De igual manera, Carlos Carpintero afirma que “no hay otros profesionales que tengan entre sus dominios el uso experto de tipografía” (Carpintero, 2009, p. 34).

Asimismo, la práctica permitió reconocer que el diseño editorial contemporáneo debe responder a contextos culturales donde las formas de consumir información cambian constantemente. Actualmente, los libros conviven con entornos digitales que transforman los hábitos de lectura y la relación con los contenidos. Frente a este panorama, el diseño editorial enfrenta el reto de construir experiencias capaces de mantener claridad, continuidad narrativa y permanencia dentro de escenarios visuales cada vez más fragmentados. Desde esta perspectiva, Jesús Martín-Barbero (2003) plantea que la comunicación debe comprenderse desde sus mediaciones culturales, mientras que Néstor García Canclini (1995) analiza cómo las transformaciones culturales modifican las formas de apropiación simbólica. Estas reflexiones dialogan con los aportes de Raquel Pelta (2004), quien sostiene que el diseño participa activamente en la construcción de experiencias visuales y culturales.

Finalmente, la necesidad identificada se orienta hacia la construcción de sistemas editoriales donde narrativa, estructura visual y lectura funcionen de manera articulada. La experiencia permitió comprender que el diseño editorial no depende únicamente de decisiones gráficas, sino también de metodologías capaces de organizar información y fortalecer la relación entre contenido y lector. En este sentido, Victor Margolin (2002) plantea que el diseño posee una dimensión social y cultural, mientras que Marshall McLuhan (1964) afirma que "el medio es el mensaje". Finalmente, Silvia Fernández (2003) plantea que el diseño participa activamente en las dinámicas culturales contemporáneas. A partir de estas reflexiones, la necesidad de diseño identificada también se vincula con la capacidad que posee el diseño editorial para fortalecer procesos de pensamiento crítico, acceso al conocimiento y construcción de experiencias culturales significativas dentro de distintos contextos sociales.



Libro. Colección Jóvenes Adultos. Nombre Música para películas que no existen.




MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXISTEN
Martín Blasco
Tomás, un joven músico, se reencuentra con Matías, un amigo de la adolescencia al que no ve hace años y que está por publicar su primer libro. Enseguida, retoman la amistad, pero mientras Matías comienza a triunfar como escritor, en Tomás nacen extraños sentimientos acompañados de vívidos sueños en los que un hombre de humo se presenta una y otra vez.
Paulatinamente Tomás cree detectar que en los particulares hábitos de escritura de su amigo se esconde un peligroso y macabro secreto.
Martín Blasco
MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXISTEN
61113884
ISBN 978-958-00-3066-9
9 789580 030669
0525
Norma
www.normainfantilyjuvenil.com/co

Conclusiones

El desarrollo de la práctica profesional dentro del área de diseño editorial de Grupo Norma permitió comprender el diseño editorial desde una dimensión mucho más amplia que la producción visual o la organización técnica de contenidos. A lo largo de la experiencia, fue posible reconocer que el libro funciona como un dispositivo cultural y comunicativo en el que cada decisión gráfica influye directamente en la manera en que el contenido es leído, interpretado y apropiado por el lector. En este sentido, el diseño editorial dejó de entenderse únicamente como una etapa final del proceso productivo para asumirse como una herramienta capaz de construir experiencias de lectura significativas.

Uno de los principales hallazgos de la práctica fue entender que el diseño editorial participa activamente en la permanencia y vigencia del libro dentro de contextos contemporáneos marcados por la inmediatez digital y la fragmentación de la atención. Actualmente, la lectura ya no ocupa el mismo lugar central dentro de los hábitos culturales, pues compite constantemente con plataformas digitales, contenidos audiovisuales y dinámicas de consumo inmediato. Frente a este panorama, el diseño adquiere una función fundamental: hacer que el contenido sea accesible, legible y visualmente transitable.

Durante el desarrollo de los proyectos editoriales se evidenció que elementos aparentemente técnicos como la tipografía, la retícula, el interlineado, las jerarquías visuales o la composición en página tienen un impacto directo sobre la experiencia del lector. Estos aspectos no solo organizan información, sino que determinan el ritmo de lectura, la claridad narrativa y la relación emocional que el usuario establece con el libro. De esta manera, el diseño editorial se consolida como una forma de mediación entre el contenido y el lector.

Asimismo, la experiencia permitió reconocer que la narrativa editorial no se construye únicamente desde el texto escrito, sino desde la relación constante entre palabra, imagen y estructura visual. Particularmente en la colección de literatura infantil y juvenil (LIJ), las ilustraciones cumplen un papel narrativo esencial, ya que complementan el contenido, amplían su significado y contribuyen a generar una lectura más dinámica e inmersiva. En este contexto, la diagramación dejó de percibirse como una acción de organización técnica para entenderse como un ejercicio de construcción de sentido.

Otro aspecto importante fue comprender el diseño editorial como un sistema interdisciplinar. El trabajo desarrollado durante la práctica evidenció que la producción de un libro involucra la participación constante de múltiples áreas: diseñadores, editores, ilustradores, banco de imágenes, preimpresión y sistemas. Esta dinámica permitió entender que las decisiones editoriales no responden únicamente a criterios visuales, sino también a aspectos narrativos, técnicos, productivos y metodológicos. En consecuencia, el diseño se entiende como un ejercicio colectivo donde cada ajuste afecta el resultado final del proyecto.

En relación con la estructura editorial, se identificó la importancia de los sistemas gráficos consolidados dentro de una editorial. El uso de plantillas, estilos tipográficos, retículas y lineamientos visuales permitió comprender cómo la coherencia gráfica fortalece la identidad editorial y garantiza continuidad entre publicaciones. Sin embargo, también se evidenció que cada libro requiere decisiones particulares según su narrativa, público y propósito comunicativo, lo que obliga al diseñador a encontrar un equilibrio entre estandarización y adaptación.La práctica también permitió reflexionar sobre las transformaciones actuales en los procesos de diseño, especialmente aquellas relacionadas con el uso de tecnologías digitales e inteligencia artificial. En algunos proyectos fue necesario recurrir a herramientas automatizadas para optimizar tiempos de producciónyresolvernecesidadesvisualesdentrodecronogramaslimitados.Esta situación evidenció nuevas tensiones entre rapidez, eficiencia y calidad editorial.

No obstante, más allá de las herramientas utilizadas, la experiencia permitió concluir que el valor del diseño editorial no reside únicamente en la producción visual, sino en la capacidad crítica del diseñador para seleccionar, organizar y validar aquello que finalmente se integra dentro del libro. En este sentido, el rol del diseñador contemporáneo se desplaza hacia una función más estratégica, donde la toma de decisiones, el criterio visual y la comprensión narrativa adquieren mayor relevancia frente a los procesos automatizados.

Desde el ámbito académico y profesional, la práctica también permitió reconocer que los conocimientos adquiridos durante la formación universitaria se transforman y adquieren sentido dentro de contextos reales de producción. Conceptos relacionados con tipografía, composición, jerarquía visual y narrativa gráfica dejaron de percibirse como ejercicios aislados para convertirse en herramientas aplicadas a necesidades concretas dentro del flujo editorial.



Piezas editoriales (MOCKUPS)

Libro. Colección Jóvenes Adultos. Nombre Nadie Sale Vivo de Aquí.



Libro. Colección Jóvenes Adultos. Nombre Nadie Sale Vivo de Aquí.






MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXISTEN
Martín Blasco
Norma
JÓVENES ADULTOS


MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXISTEN
Martín Blasco
Tomás, un joven músico, se reencuentra con Matías, un amigo de la adolescencia al que no ve hace años y que está por publicar su primer libro. Enseguida, retoman la amistad, pero mientras Matías comienza a triunfar como escritor, en Tomás nacen extraños sentimientos acompañados de vívidos sueños en los que un hombre de humo se presenta una y otra vez.
Paulatinamente Tomás cree detectar que en los particulares hábitos de escritura de su amigo se esconde un peligroso y macabro secreto.
Norma
www.normainfantilyjuvenil.com/co
MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXISTEN
MARTÍN BLASCO
JÓVENES ADULTOS
MÚSICA PARA PELÍCULAS QUE NO EXIST
Martín Blas
Norma
61113884
ISBN 978-958-00-3066-9
9 789580 030669



Libro. Colección Torre Roja. Nombre Animales en los tejados.



Libro. Colección Torre Roja. Nombre Animales en los tejados.



Libro. Colección Torre Roja. Nombre ¡Para nada!.

1. Escribe qué pasa en las dos ilustraciones.





2. Si tuvieras la oportunidad de darle un consejo a la mamá de Ada para ayudarla a mejorar como mamá, ¿qué le dirías?

Comprensión y análisis

3. Explica este dib



El objeto del dibujo

Los tripulantes de l

La persona que hiz

4. Piensa en los pe
mascotas, amigo
uno de ellos par
escogerías?

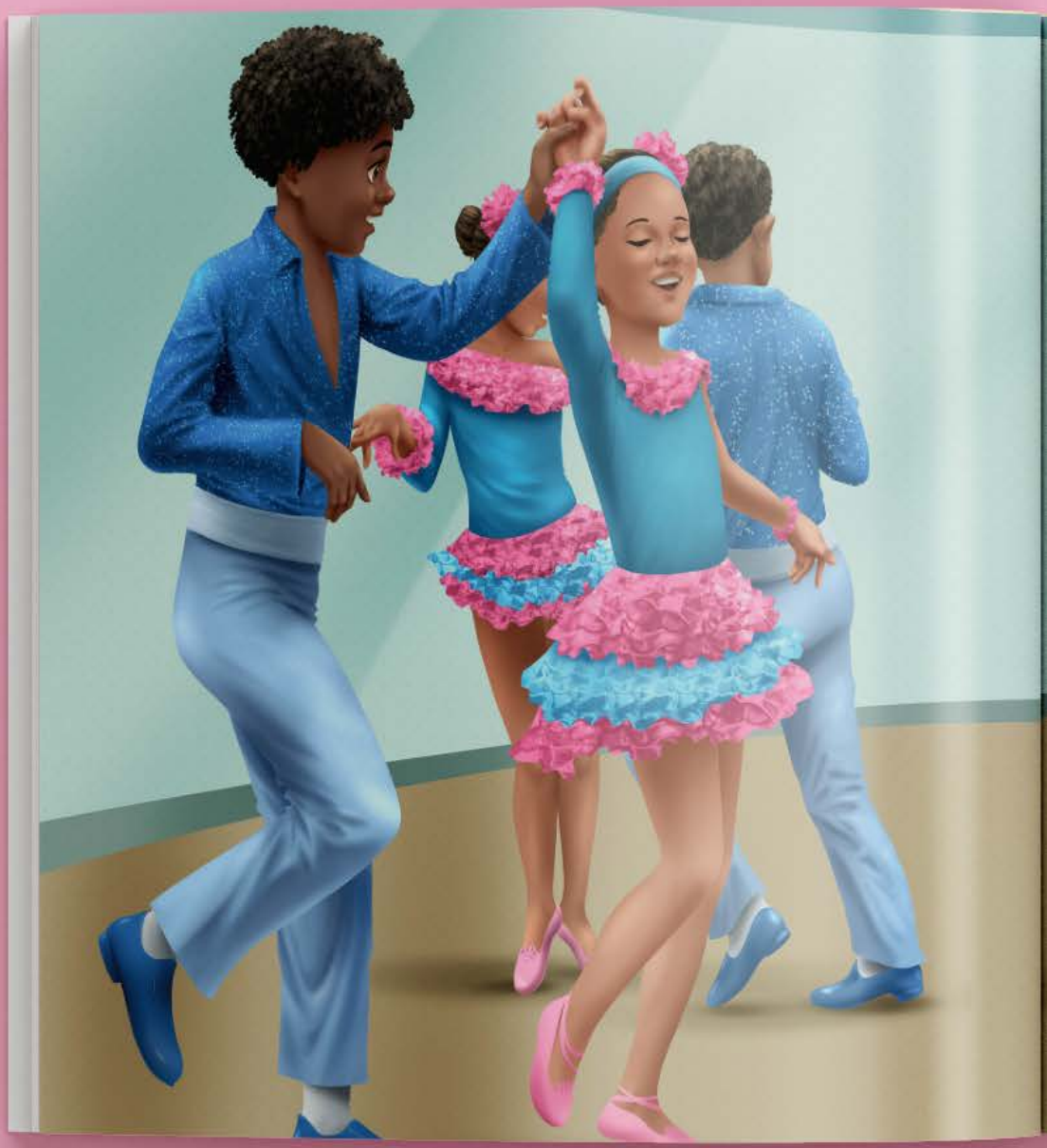
Dibuja a la pers
compartir tu vid



Libro. Colección Fuera de Serie. Nombre Baila, Colombia.



Libro. Colección Fuera de Serie. Nombre Baila, Colombia.





Libro. Colección Fuera de Serie. Nombre Baila, Colombia.





Bibliografía

Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la interfase: Mutaciones del diseño*. Ediciones Infinito.

Canclini, N. G. (1995). *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización*. Grijalbo.

Carpintero, C. (2014). *La tipografía como complejo de placer*. Wolkowicz Editores.

Fernández, S. (2003). *"El diseño en la trama de la cultura contemporánea"*. Revista TipoGráfica.

Frascara, J. (2008). *Diseño gráfico para la gente: Comunicaciones de masa y cambio social*. Ediciones Infinito.

Ledesma, E. (2003). *El diseño gráfico, una voz pública*. Argonauta.

Margolin, V. (2002). *The politics of the artificial: Essays on design and design studies*. University of Chicago Press.

Martín-Barbero, J. (2003). *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. Convenio Andrés Bello.

McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. McGraw-Hill.

Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.

Pelta, R. (2004). *Diseñar hoy: Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós.

Sarlo, B. (1998). *Escenas de la vida posmoderna: Intelectuales, arte y videocultura en la Argentina*. Ariel.

Satué, E. (1997). *El diseño gráfico: Desde los orígenes hasta nuestros días.* Alianza Editorial.

Tschichold, J. (2002). *La nueva tipografía*. Campgràfic.

Benjamin, W. (1936). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Taurus.

Esta pieza editorial/gráfica fué diagramada con las familias tipográficas **Source Sans Variable.** Las ilustraciones se obtuvieron de un banco de imágenes de libre acceso llamado “Magnific” para ser utilizadas como elementos gráficos y compositivos dentro de esta pieza.

