

CURSO	:	Indesign
DURACIÓN	:	32 Horas (16 Sesiones)
PRE – REQUISITO	:	Conocimientos básicos de Illustrator y Photoshop.

SUMILLA

Adobe InDesign es el software estándar de la industria para la diagramación y maquetación de publicaciones editoriales. Permite organizar y gestionar textos, imágenes y elementos gráficos dentro de documentos multipágina, optimizando los procesos de diseño mediante el uso de estilos, páginas maestras y herramientas de automatización.

En este curso, el estudiante desarrollará competencias para crear y maquetar piezas editoriales impresas y digitales, aplicando criterios de organización visual, retículas, jerarquía tipográfica y preparación de archivos para impresión y distribución en formato PDF. Asimismo, aprenderá a estructurar publicaciones como revistas, libros, catálogos y otras piezas editoriales, utilizando herramientas que facilitan la consistencia, eficiencia y control de proyectos editoriales de complejidad básica e intermedia.

REQUISITOS

MATERIALES Y EQUIPOS - PRESENCIAL

- Cuaderno de anotaciones y lapicero

MATERIALES Y EQUIPOS - ONLINE

- Una PC (con cámara web, audífono y micrófono), laptop o una tableta.
- Descargar e instalar Goole Meet <https://meet.us/download>.
- Contar con Adobe InDesign, Illustrator y Photoshop instalados
- Cuaderno de anotaciones y lapicero.

SES	CONTENIDO
1	<p>INTRODUCCIÓN A ADOBE INDESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introducción en InDesign • Entorno de Adobe InDesign • Espacio de trabajo • Configuraciones básicas (preferencias) • Abriendo, guardando y exportando un documento • Empaquetado • Compatibilidad con versiones anteriores (*.indl) <p>CONFIGURACIÓN DE DOCUMENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Configurando y creando un nuevo documento • Páginas y Pliegos • Página izquierda / derecha • Márgenes • Columnas • Sangrado y Slug • Navegando en el documento <hr/> <p>TRABAJO CON OBJETOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creando nuevos objetos • Moviendo y transformando objetos • Alineando múltiples objetos • Colocando imágenes • Contenedor y contenido • Selección directa • Encajar contenido • Rendimiento de visualización <p>CAPAS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Panel de capas • Agrupando y desagrupando elementos • Bloqueando y desbloqueando elementos <p>ACTIVIDAD: Crear un documento nuevo con guías y retícula básica. Dibujar formas geométricas, agruparlas y posicionar imágenes en contenedores aplicando opciones de encaje.</p> <p>TAREA: Configurar el documento definitivo de 2 páginas de la revista, crear la estructura de capas (Texto, Gráficos, Fondo) e importar las imágenes que se usarán en la réplica.</p>

2	<p>EL DIBUJO EN INDESIGN</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramientas pluma • Herramienta lápiz • Herramienta línea <hr/> <p>COLOR I</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aplicación del color • Paleta muestras • Paleta Color • Degradados <hr/> <p>TEXTO I: INTRODUCCIÓN AL TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Herramienta de texto • Marcos de texto • Colocando texto simulado • Ajustando texto a marco • Texto en trazados • Aplicando color de relleno y de contorno al texto.
	<p>ACTIVIDAD: Crear cajas de texto, enlazar marcos e importar texto simulado (Lorem Ipsum) adaptándolo a diferentes formas. Crear una paleta cromática con la herramienta muestras..</p> <p>TAREA: Dibujar los vectores de fondo o trazados necesarios, aplicar las muestras de color exactas de la revista y colocar el texto real en los bloques correspondientes.</p>
3	<p>TEXTO II: FORMATO DE CARACTER Y PÁRRAFO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anatomía tipográfica: Línea base, Altura x, Ascendentes, Descendentes • Espaciado: Interlineado, Kerning y Tracking • Alineación y justificación de párrafos • Creando un capitular • Retícula base o Baseline grid • Caracteres ocultos <p>ACTIVIDAD: Ajustar textos complejos manipulando la anatomía tipográfica: configurar una letra capitular, calibrar el kerning en titulares y justificar párrafos de forma limpia.</p> <p>TAREA: Aplicar los micro-ajustes tipográficos finales al artículo (capitulares, tracking y alineaciones) para ensamblar y exportar la Práctica 1 completa.</p>
4	<p>ANATOMÍA DE UN LIBRO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estructura de un libro • Partes externas (Portada, lomo, contraportada) • Partes internas (legal, primeras páginas, índice, glosario) • Estructura editorial básica: Jerarquías, navegación, consistencia visual <hr/> <p>COMPOSICIÓN DE UNA PIEZA EDITORIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preparación de un área de trabajo para una pieza editorial • Creación de una línea gráfica de una pieza editorial siguiendo las tendencias actuales <p>ACTIVIDAD: Diseñar el boceto de una portada, lomo y contraportada calculando las medidas correctas en milímetros.</p> <p>TAREA: Crear el archivo del libro con las páginas necesarias y diseñar la propuesta de la línea gráfica para las partes externas (portada y contraportada).</p>
TRABAJO	<p>PRÁCTICA 1 - RÉPLICA EDITORIAL:</p> <p>El estudiante demostrará su dominio técnico inicial mediante la réplica exacta de un artículo de revista de dos páginas (un pliego). Se evaluará la precisión en la configuración del documento, el uso correcto de capas para organizar elementos, la gestión del color y la aplicación rigurosa de formatos de carácter y párrafo (interlineado, tracking, kerning y capitulares) para lograr una copia fiel del diseño original.</p>

5	PÁGINAS MAESTRAS <ul style="list-style-type: none"> • Creando y editando páginas maestras • Aplicando páginas maestras a las páginas del documento • Anidando páginas maestras • Cambiando columnas a un documento • Numeración automática de páginas • Opciones de numeración y sección
	ACTIVIDAD: Configurar páginas maestras para un documento multi-página, aplicando numeración automática y encabezados de sección.
	TAREA: Crear y aplicar las páginas maestras del libro (una para el inicio de capítulo, otra para el cuerpo de texto y otra para el índice).
6	TEXTO III: COMPOSICIÓN Y FLUJO DE TEXTO <ul style="list-style-type: none"> • Importando texto • Ceñir texto • Opciones de marcos de texto • Convirtiendo un texto en forma • Caracteres especiales • Tabuladores • Saltos (línea, columna, página)
	ACTIVIDAD: Importar textos largos en columnas consecutivas utilizando el flujo automático y aplicar la función "ceñir texto" alrededor de una imagen.
	TAREA: Importar el texto real de los 4 capítulos del libro, haciendo que fluya correctamente a través de las páginas maestras aplicadas.
7	REVISIÓN DE AVANCE Y ASESORÍA
	ACTIVIDAD: Taller de revisión y corrección de saltos de página o errores de desbordamiento de texto.
	TAREA: Resolver las observaciones de la asesoría y consolidar el archivo final del libro para su entrega.
8	PLANILLO Y MACHOTE <ul style="list-style-type: none"> • Definición de planillo y machote (estructura de una pieza editorial) • Creación del área de trabajo de un catálogo • Creando plantilla • Uso de retículas
	ACTIVIDAD: Diseñar el planillo gráfico (machote) de un catálogo en una hoja de trabajo, distribuyendo los espacios mediante retículas complejas.
	TAREA: Crear la plantilla base del catálogo de 8 páginas en InDesign implementando la retícula elegida.
TRABAJO	PRÁCTICA 2 - MAQUETACIÓN DE LIBRO: El estudiante diseñará la línea gráfica y la estructura integral de un libro que incluya portada, contraportada, lomo y el desarrollo interior de no menos de 4 capítulos. Se evaluará la automatización editorial mediante el uso de páginas maestras anidadas, la numeración automática de páginas, la creación de secciones y el control del flujo y ceñido de texto sobre los elementos gráficos.
9	TEXTO IV: ESTILOS DE TEXTO 1 <ul style="list-style-type: none"> • Estilos de párrafo • Estilos de carácter • Estilos anidados
	ACTIVIDAD: Crear y jerarquizar estilos de párrafo y de carácter para aplicarlos masivamente con un solo clic.
	TAREA: Diseñar y guardar los estilos de texto específicos para los nombres de producto, precios y descripciones del catálogo.
10	TEXTO IV: ESTILOS DE TEXTO 2 <ul style="list-style-type: none"> • Tabla y celdas • Estilos de objeto • Estilos de tabla y celdas

	<p>ACTIVIDAD: Diseñar una tabla de especificaciones técnicas y aplicarle estilos de celda y de tabla automatizados.</p> <p>TAREA: Construir las tablas de precios de los productos y los contenedores gráficos del catálogo usando estilos de objeto.</p>
11	<p>INTEGRACIÓN CON ILLUSTRATOR Y PHOTOSHOP</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemas de reproducción del color: RGB, CMYK, Pantone, Conversión de color • Resolución • Preparación de imágenes en Photoshop (modo de color, resolución) • Distintos tipos de importación de imágenes en Photoshop • Importación de imágenes con transparencia • Figuras vectoriales en Illustrator • Importación de vectores • Panel de vínculos <p>ACTIVIDAD: Revisar el panel de vínculos en InDesign, analizar la resolución (DPI) y los modos de color (CMYK/RGB) de imágenes importadas.</p> <p>TAREA: Optimizar las fotos de los productos en Photoshop, integrarlas en los marcos del catálogo, verificar que no haya vínculos rotos y exportar la Práctica 3 terminada.</p>
12	<p>TEXTO VI: UTILIDADES AVANZADAS DE TEXTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corrección ortográfica • Buscar y reemplazar texto • Buscar y cambiar formatos • Exportando e importando estilos • Efectos <hr/> <p>COLOR II</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tintas planas y colores proceso • Bibliotecas de muestras <p>ACTIVIDAD: Los alumnos generan a mano un planillo miniatura de las 16 páginas y distribuyen qué irá en cada página: "Pág. 1: Portada, Pág. 2: Publicidad, Pág. 3: Índice, Pág. 4 y 5: Artículo principal..."</p> <p>TAREA: Crear el archivo digital definitivo de la revista en InDesign con las 16 páginas en blanco, configurar los márgenes, retícula en base y páginas principales según el machote aprobado en clase. Avanzar con la recopilación del contenido de la revista (texto real e imágenes en CMYK y 300dpi).</p>
TRABAJO	<p>PRÁCTICA 3 - CATÁLOGO CORPORATIVO:</p> <p>El estudiante maquetará un catálogo promocional pequeño de 4 páginas utilizando un sistema de retículas estructurado. La evaluación se centrará en la optimización del tiempo mediante estilos globales (párrafo, carácter y objetos), así como en la correcta importación y vinculación de archivos vectoriales de Illustrator e imágenes de Photoshop optimizadas en alta resolución y CMYK.</p>
13	<p>AUTOMATIZACIÓN EDITORIAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Generar índice • Actualizar índice • Variables de encabezado • Variables de capítulo • Aplicación en páginas maestras • Crear notas al pie • Numeración automática • Opciones de formato <p>ACTIVIDAD: Crear una Tabla de Contenido (Índice) automática en InDesign basada en los estilos de párrafo de los títulos de su revista.</p> <p>TAREA: Avanzar con la diagramación de los artículos internos (no menos de 10 páginas) con estilos aplicados. Diseñar la página del índice de la revista usando la herramienta vista en clase.</p>

14	REVISIÓN DE AVANCE Y ASESORÍA
	ACTIVIDAD: Revisión uno a uno del orden de las páginas y posibles errores de texto desbordado.
	TAREA: Consolidar el archivo con 12 páginas terminadas (Portada, Índice, y el cuerpo de los primeros artículos) y subirlo a la plataforma en un formato ligero para su revisión.
15	DOCUMENTOS PARA IMPRENTA
	<ul style="list-style-type: none"> • El empaquetado (repaso) • Parámetros de salida (demasiás) • Preflight (Comprobación preliminar) • Generando PDF imprimir
	ACTIVIDAD: Cada estudiante realizará en vivo el proceso de Preflight en InDesign para detectar de inmediato si tienen texto desbordado, fuentes faltantes o imágenes en baja resolución.
	TAREA: Resolver las observaciones de la asesoría y consolidar el archivo final de la revista para su entrega.
TRABAJO	PRÁCTICA 4 - Maqueta de Revista (Pre-entrega del 75%): El estudiante presentará un avance estructurado de 12 páginas de su revista final. Se evaluará la aplicación de utilidades de revisión de texto, la gestión e importación de estilos entre documentos y la organización visual del contenido. Esta entrega asegura que la base editorial esté sólida y corregida antes del cierre del curso.
16	EXAMEN FINAL- REVISTA EDITORIAL INTEGRAL (16 PÁGINAS): Como proyecto integrador, el estudiante presentará una revista completa de 16 páginas diseñada bajo parámetros de salida impresos (retícula, sangrados, páginas maestras y estilos de texto), pero exportada en un formato de PDF optimizado para distribución digital. Se evaluará la consistencia visual de toda la publicación, la correcta automatización de los estilos y la ligereza del archivo final para su revisión en entornos virtuales.

Informes e Inscripciones

Av. Benavides 715, Miraflores
Telf: 242-6890 / 242-6747
arteydiseno@ipad.edu.pe

ipad.pe

LF/06.26