

# Introducción a LyX

por el Equipo LyX\*

14 de enero de 2021

## Índice

<b>1. La filosofía de LyX</b>	<b>1</b>
1.1. ¿Qué es LyX? . . . . .	1
1.2. Diferencias entre LyX y otros procesadores de texto . . . . .	3
1.3. ¿Qué es L <sup>A</sup> T <sub>E</sub> X? . . . . .	4
<b>2. Navegando por la documentación</b>	<b>6</b>
2.1. El Formato de los manuales . . . . .	6
2.2. Unidades empleadas en los manuales . . . . .	8
2.3. Los manuales . . . . .	8
<b>3. Contribuir al proyecto LyX</b>	<b>10</b>
3.1. Colaborar con LyX . . . . .	10
3.2. Contribuir a la documentación . . . . .	11

---

\*Si tienes comentarios o correcciones de errores envíalos, por favor, a la lista de correo de Documentación de LyX: [lyx-docs@lists.lyx.org](mailto:lyx-docs@lists.lyx.org)

# 1. La filosofía de LyX

## 1.1. ¿Qué es LyX?

LyX es un sistema de preparación de documentos. Es excelente para crear complejos artículos técnicos y científicos con matemáticas, referencias cruzadas, bibliografías, índices, etc. Es muy bueno para documentos de cualquier longitud en los que se requieren las capacidades de procesamiento usuales: paginación y división automática de secciones, corrección ortográfica, etc. También puede usarse para escribir cartas a mamá, aunque para esto hay programas más sencillos. Está claro que no es la mejor herramienta para crear carteles, volantes o avisos (después explicaremos por qué), aunque con algo de esfuerzo también puede hacerse todo eso. He aquí algunos ejemplos de sus usos más frecuentes: informes, cartas, discursos y tesis, apuntes, conferencias, documentación de software, libros, artículos de publicaciones científicas, guiones de cine y teatro, presentaciones comerciales . . .

LyX es un programa que provee un moderno enfoque a la escritura de documentos con ordenador utilizando un paradigma de lenguaje de diseño, enfoque que rompe con la obsoleta tradición del “como una máquina de escribir”. Está diseñado para autores que desean una presentación profesional con rapidez y un mínimo de esfuerzo sin tener que ser especialista en composición gráfica; esta tarea la realiza sobre todo el ordenador, no el autor, que con LyX puede concentrarse en los contenidos.

Parte del reto inicial en el uso de LyX está en el cambio de forma de pensar que el usuario debe hacer. En otros tiempos, lo que teníamos para crear documentos eran máquinas de escribir, así que aprendimos algunos trucos para sortear sus limitaciones. Subrayar, que es poco más que sobrescribir con el carácter “\_”, se convirtió en una forma de resaltar texto. Para crear un cuadro, establecías a mano el ancho de cada columna y ponías las tabulaciones necesarias. Lo mismo se aplicaba para cartas y otros textos sangrados a la derecha. Además, la ruptura de palabras al final de línea requería ser muy cuidadoso y previsor.

En otras palabras, hemos sido entrenados para preocuparnos por los pequeños detalles de “qué carácter va en qué lugar”. Como consecuencia, casi todos los procesadores de texto se basan en esta mentalidad. Todavía usan tabuladores para añadir espacios en blanco. Todavía te tienes que preocupar de en qué parte exacta de la página saldrá cada cosa. Resaltar texto significa cambiar el tipo de letra, similar a cambiar la rueda en una máquina de escribir. Esta es la filosofía subyacente en un procesador de textos del tipo WYSIWYG: “What You See Is What You Get” (“Lo

que ves es lo que obtienes”). Desafortunadamente, esto se convierte con frecuencia en “Lo que ves es todo lo que tienes”.

Aquí es donde LyX difiere de un procesador de texto corriente. No te tienes que preocupar de que una letra vaya en un sitio determinado. Le dices a LyX *lo que estás haciendo* y él se preocupa de todo lo demás, siguiendo un conjunto de reglas llamado *estilo*.<sup>1</sup> Veamos un pequeño ejemplo:

Supongamos que vas a escribir un informe. Quieres que comience con una sección llamada “Introducción”. Así pues, te diriges a cualquiera que sea el menú de tu procesador de texto que cambia el tamaño de fuente y eliges un nuevo tamaño. Después cambias también a negrita. Seguidamente escribes: “1. Introducción”. Por supuesto, si más tarde decides que esta sección pertenece a alguna otra parte del documento, o bien insertas una nueva sección anterior a ésta, tienes que cambiarle la numeración a ella y a todas las posteriores, además de las correspondientes entradas en el índice.

En LyX, en la lista desplegable a la izquierda de la barra de botones, eliges **Sección**, y escribes “Introducción”. Eso es todo. Si cortas y pegas la sección, será renumerada automáticamente —en todas partes—. Y si introduces correctamente referencias a esa sección (insertando una etiqueta de referencia cruzada), LyX las actualizará automáticamente a través de todo el documento, de manera que nunca tendrás que escribir un número de sección.

Veamos ahora el problema de la consistencia. Cinco días más tarde, abres tu informe y comienzas la sección 4. Sin embargo, has olvidado que estabas usando letra en negrita de 18 puntos, y usas la de 16, así que acabas escribiendo el encabezado de la sección 4 con un tipo de letra distinto al que usaste para la sección 1. Este problema ni siquiera existe en LyX. El ordenador se encarga de todo el tedioso trabajo de llevar la cuenta de tamaños y fuentes, no tú. Al fin y al cabo, para eso está la computadora.

Otro ejemplo. Supongamos que estás haciendo una lista. En otros procesadores de texto una lista es sólo una mera secuencia de tabuladores y saltos de línea. Necesitas pensar dónde poner la etiqueta de cada elemento de la lista, qué debe ser esa etiqueta, cuántas líneas en blanco hay que poner entre cada elemento, etc. Con LyX, sólo tienes dos preocupaciones: qué clase de lista es, y qué vas a poner en ella. Eso es todo.

Así pues, la idea esencial detrás de LyX es especificar *lo que estás*

---

<sup>1</sup>Para ser sinceros, las versiones recientes de los procesadores de texto más conocidos incorporan una especie de hojas de estilo que siguen un método de diseño similar. Sin embargo, la experiencia nos dice que en la práctica se utilizan raramente.

haciendo, no *cómo* hacerlo. En lugar de “lo que ves es lo que obtienes” (WYSIWIG, What You See Is What You Get), el modelo de LyX es “lo que ves es lo que quieres decir” (WYSIWIM, What You See Is What You Mean). Es una idea poderosa que simplifica mucho los mecanismos de la escritura de documentos. Y por esto es por lo que LyX no es idóneo para crear posters y volantes —en estos casos *sí* quieres especificar exactamente dónde va cada cosa porque no hay unidades funcionales como párrafos, secciones, etc.—. Esto no significa que LyX ha perdido funcionalidad, significa simplemente que no es la herramienta adecuada para esas tareas —para clavar un clavo no usas un destornillador—.

## 1.2. Diferencias entre LyX y otros procesadores de texto

He aquí una lista de cosas que no encontrarás en LyX:

- Las reglas de página
- Tabuladores
- Espacios en blanco adicionales (p.e. pulsar Intro o Espacio dos o más veces)

Los tabuladores, así como las reglas (que te muestran la posición de elementos en la página), son inútiles en LyX. El programa se preocupa de dónde tiene que ir cada cosa, no tú. Con los espacios en blanco adicionales ocurre lo mismo, LyX los añade donde haga falta, según el contexto. Al principio puede resultar molesto no poder escribir dos líneas en blanco seguidas, pero cobra mucho más sentido una vez que empiezas a pensar en términos WYSIWYM.

Aquí tienes algunas cosas disponibles en LyX pero que no se usan como podrías pensar:

- Controles de sangrado
- Saltos de página
- Espaciado entre líneas (p.e. espaciado simple, doble, etc.)
- Espacio en blanco, horizontal y vertical
- Tipos y tamaños de letra
- Estilo de letra (negrita, cursiva, subrayado, etc.)

Aunque existen en LyX, normalmente no se necesitan. El programa se preocupa de estas cosas por ti, actuando en consecuencia según lo que estés haciendo. Diferentes partes del documento son automáticamente puestas en diferente tamaño y estilo de letra. El sangrado de párrafo depende del contexto; distintos tipos de párrafo se sangran de manera diferente. Los saltos de página se manejan también automáticamente. En general, el espacio entre líneas, entre palabras y entre párrafos es variable, elegido por LyX.<sup>2</sup>

Por último, hay ciertas áreas en las que creemos que LyX (y L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X) supera a muchos procesadores de texto:

- División de palabra a final de línea
- Listas de cualquier tipo
- Matemáticas
- Cuadros y tablas
- Referencias cruzadas

Por supuesto, muchos procesadores de texto modernos manejan símbolos matemáticos, cuadros o tablas, división de palabras a final de línea, e incluso comienzan a aproximarse a las definiciones de estilo y al concepto WYSIWYM. Sin embargo, acaban de empezar a incluir estas características, mientras que LyX está construido sobre el sistema de proceso de documentos L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X existe desde 1985, y *funciona*.

### 1.3. ¿Qué es L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X?

L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X es un sistema de preparación de documentos diseñado por Leslie Lamport en 1985.<sup>3</sup> Fue desarrollado a partir de un lenguaje de tipografía llamado T<sub>E</sub>X, creado por Donald Knuth en 1984. T<sub>E</sub>X toma una secuencia de comandos de tipografía, escritos en un guión en un archivo ASCII y los ejecuta. Muchos de los “trucos” del proceso de impresión fueron modelados por Knuth como algoritmos de computación e incorporados a T<sub>E</sub>X, de ahí su excelente apariencia impresa. La salida directa de T<sub>E</sub>X es el formato *pdf* (“portable document format”) o el formato llamado

---

<sup>2</sup>Se pueden ajustar todas estas características (sólo el ajuste de unas pocas requiere conocimientos de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X), tanto para todo el documento como para una parte concreta. Véase la *Guía del Usuario* y/o *Características extendidas* para más detalles.

<sup>3</sup>La fuente de información de esta sección es “*A Guide to L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>*,” de Helmut Kopka y Patrick Daly, que figura en la bibliografía de la *Guía del usuario*.

*dvi* (“device independent”). El formato *dvi* suele emplearse para vistas preliminares y luego puede convertirse a otros formatos como PostScript.

T<sub>E</sub>X no es sólo un motor de tipografía, también te permite definir macros. En realidad, la mayoría de la gente que usa T<sub>E</sub>X está usando un paquete de macros que Knuth creó para ocultar muchos detalles del proceso de la composición tipográfica. Aquí es donde Leslie Lamport entra en escena. Él buscaba un paquete de macros que estuviera más orientado al usuario que al tipógrafo, con un conjunto de comandos para componer cosas como secciones, cuadros o fórmulas de manera consistente y uniforme. Así es como nació L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

Paralelamente al desarrollo y crecimiento de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, otras personas fueron creando sus propios paquetes personalizados de macros para T<sub>E</sub>X, algunos para hacer diapositivas, otros para escribir artículos en publicaciones matemáticas, etc. Para ello, unos usaron T<sub>E</sub>X directamente, otros comenzaron a modificar L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X. Para tratar de evitar confusión y unificar criterios, un equipo de expertos en L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X empezaron a trabajar a finales de los 80 en L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X 2<sub>ε</sub>, la versión actual del programa. Esta nueva versión de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tiene comandos que proporcionan una interfaz más fácil de usar para la creación de macros, ayuda en el empleo de nuevas fuentes y otras mejoras. ¡Por derecho propio, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X es en sí mismo un vasto lenguaje! Usuarios de todo el mundo han estado creando sus propias contribuciones para L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, que se van añadiendo a las originales.

Hay dos formas de extender L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X: las clases y los estilos. Una *clase* es un conjunto de macros L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X que describen un nuevo tipo de documento, como un libro o un artículo. Hay clases para transparencias, para publicaciones de física, matemáticas... , ¡incluso muchas universidades tienen una clase para el diseño de sus propias tesis! Un *estilo* se diferencia de una clase en que no define un tipo nuevo de documento sino un *comportamiento* distinto que puede ser usado en cualquier documento. Por ejemplo, L<sub>Y</sub>X controla los márgenes de página y el interlineado con dos archivos de estilo de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X distintos diseñados para esos fines. Hay archivos de estilo para un montón de cosas: imprimir sobres o etiquetas, cambiar el sangrado, añadir fuentes nuevas, manipular gráficos, personalizar los encabezados o la bibliografía, alterar la colocación y el aspecto de notas al pie, cuadros o tablas y figuras, personalizar listas, etc.

He aquí un resumen:

**T<sub>E</sub>X** Lenguaje de composición con capacidad para macros.

**L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X**: Paquete de macros construido sobre T<sub>E</sub>X.

**Clases**: Descripciones de un tipo de documento, usando L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

**Estilos:** Alteran algún aspecto del comportamiento normal de  $\LaTeX$ .

**LyX:** Procesador de texto visual, WYSIWYM, que usa toda la potencia de  $\LaTeX$  para el trabajo de impresión.

$\LaTeX$  es la razón por la que LyX se diferencia de otros procesadores de texto. LyX es un programa de interfaz gráfica de usuario (GUI) para  $\LaTeX$ . Está diseñado para componer documentos utilizando  $\LaTeX$  sin necesidad de conocer sus comandos de macros. Aunque LyX no podrá nunca dar soporte gráfico a todos los comandos, sí permite su empleo, por lo que LyX es tan funcional como  $\LaTeX$ .

Igual que  $\LaTeX$ , LyX se centra en el contexto de *lo* que estás escribiendo. El ordenador se encarga de gestionar su apariencia.

## 2. Navegando por la documentación

Para facilitar las respuestas a tus preguntas y describir todas las características de LyX, la documentación se ha dividido en varios ficheros. Cada uno tiene un propósito concreto, como se verá más adelante. Sin embargo, antes de que te topes con alguno de estos archivos, deberías leer éste en primer lugar, ya que contiene mucha información y comentarios útiles que te pueden ahorrar tiempo.

Confiamos en que el desarrollo de LyX nunca terminará, de modo que alguna documentación puede estar incompleta o algo desfasada, aunque procuramos mantenerla al día. Como el resto de LyX, los manuales son el trabajo de un grupo de voluntarios que tienen su “trabajo de verdad”, familia, platos que fregar, cestos del gato que limpiar, etc. (Si quieres ayudar, asegúrate de leer la sección 3, además del resto del documento).

También puedes hacernos un favor: si cualquier cosa de estos manuales te parece confusa, poco clara o errónea, ¡no dudes en hacérselo saber! Puedes ponerte en contacto con los actuales encargados de la documentación escribiendo a [lyx-docs@lists.lyx.org](mailto:lyx-docs@lists.lyx.org). Si tienes preguntas cuya respuesta no es evidente en la documentación, y necesitas ayuda rápidamente, hay una activa lista de correo de usuarios con la que puedes ponerte en contacto: [lyx-users@lists.lyx.org](mailto:lyx-users@lists.lyx.org).

### 2.1. El Formato de los manuales

Algunos leeréis los manuales en versión para imprimir. Otros podéis estar leyéndolos en la pantalla de LyX. Hay algunas diferencias entre la

versión para imprimir y el archivo LyX. En primer lugar, el título está simplemente al principio del documento, no en una página separada como en algunas de las versiones para imprimir. Ni las notas a pie de página ni el Índice de Contenidos se encuentran visibles. Para abrir una nota a pie de página, que aparece de esta forma: `pie 1`, pulsa sobre el cuadro gris con el botón izquierdo del ratón. Para ver el Índice general, pulsa en su cuadro gris o en el menú **Navegar**, con lo que los contenidos se despliegan automáticamente.

En los manuales impresos, todas las referencias cruzadas aparecen con sus números reales para capítulos, secciones, subsecciones y demás. Sin embargo, en pantalla las referencias cruzadas se muestran como este cuadro gris: `Ref: enu:Segundo-item`. Si pulsas en ese cuadro con el botón izquierdo, surge un cuadro de diálogo con una lista de todas las referencias cruzadas en el documento. En este sólo hay una denominada “sec:Contrib”. Puedes ir a dicha sección con clic-derecha sobre el cuadro o pulsando el botón “Ir a la etiqueta” en el cuadro de diálogo. Volver a tu posición anterior es igual de fácil pulsando **Volver**.

Una vez aclaradas algunas diferencias entre las versiones de impresión y en pantalla de este archivo, podemos seguir echando un vistazo a su formato. De vez en cuando verás algunas cosas en distintos tipos de letra:

- El estilo *letra cursiva* se usa para énfasis en general, razonamientos genéricos, títulos de libros, secciones de otros manuales y notas del autor.
- El tipo `ancho fijo` se usa para programas y nombres de archivo, código y funciones de LyX.
- El tipo `palo seco` se usa para menús, botones, o nombres de menús emergentes, y nombres de teclas.
- El estilo `VERSALITAS` se usa para nombres propios de personas.
- El tipo **negrita** se usa para código `LATEX`.

Cuando necesitemos hacer referencia a asociaciones de teclas, usaremos la siguiente convención:

- “Ctrl-” indica la tecla Control.
- “Mayúsculas-” indica la tecla Mayúsculas (Shift).
- “Alt-” indica la tecla Alt.

- “F1” ... “F12” son las teclas de función.
- “Esc” es la tecla de escape.
- “Izquierda” “Derecha” “Arriba” “Abajo”: las correspondientes teclas de flecha (también llamadas teclas de dirección o cursores).
- “Insert” “Supr” “Inicio” “Fin” “Av Pág” “Re Pág”: son las 6 teclas que aparecen sobre los cursores en la mayoría de teclados de PC. “Av Pág” y “Re Pág” son llamadas “Anterior” y “Siguiente” en algunos teclados.
- Retorno e Intro se refieren ambas a la misma tecla. Algunos teclados la etiquetan como “Return,” otros como “Enter,” incluso algunos tienen dos teclas. LyX trata a todas como la misma tecla, así que usaremos Retorno e Intro indistintamente.

La lista con el conjunto actual de combinaciones de teclas se puede encontrar en el documento *Atajos de teclado* bajo el menú *Ayuda*.

## 2.2. Unidades empleadas en los manuales

Para entender las unidades empleadas en esta documentación, el cuadro 1 describe todas las unidades disponibles en LyX.

## 2.3. Los manuales

La siguiente lista describe el contenido de cada uno de los archivos de la documentación:

**Introducción** Este archivo.

**Tutorial** Si eres novato en el uso de LyX, y nunca has usado L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, deberías empezar aquí. Si ya has usado L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, aún así deberías leer el *Tutorial*, comenzando por la sección “LyX para usuarios de L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X”. (Tampoco te vendría mal hojear el resto del documento).

**Guía del usuario** La documentación principal. Describimos aquí la mayor parte de las opciones y características básicas de LyX. El manual principal supone que ya has leído el *Tutorial*.

**Objetos insertados** Ampliación de la *Guía del usuario*. Explica con detalle el empleo de cuadros, gráficos, flotantes, notas y marcos. Además incluye muchos trucos de expertos en L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X.

Cuadro 1: Unidades

unidad	nombre/descripción
mm	milímetro
cm	centímetro
in	pulgada (1 in = 2.54 cm)
pt	punto (72.27 pt = 1 in)
pc	pica (1 pc = 12 pt)
sp	punto escalado (65536 sp = 1 pt)
bp	punto grande (72 bp = 1 in)
dd	didot (72 dd $\approx$ 37.6 mm)
cc	cicero (1 cc = 12 dd)
escala %	% de anchura de la imagen original
texto %	% de anchura del texto
columna %	% de anchura de columna
página %	% de anchura del papel
línea %	% de anchura de línea
alt_texto %	% de altura del texto
alt_página %	% de altura del papel
ex	altura de la letra $x$ en la fuente actual
em	anchura de la letra $M$ en la fuente actual
mu	unidad matemática (1 mu = 1/18 em)

**Ecuaciones** Ampliación de la *Guía del usuario*. Explica en detalle como escribir todo tipo de ecuaciones.

**Características adicionales** Ampliación de la *Guía del usuario*. Documenta el uso de comandos  $\LaTeX$  puros, formatos adicionales y características específicas de edición.

**Personalización** Una descripción de características avanzadas de  $\LaTeX$ , incluyendo cómo personalizar el comportamiento global del programa: cosas como asociaciones de teclas, internacionalización y ficheros de configuración.

**Atajos de teclado** Contiene cuadros con las combinaciones de teclas definidas actualmente en  $\LaTeX$ .

**Configuración de  $\LaTeX$**   $\LaTeX$  explora tu sistema durante la instalación. Este fichero contiene la información que  $\LaTeX$  ha extraído de tu instalación. Examínalo para ver si echas en falta algo que deberías tener.

Estos ficheros harán referencia unos a otros cuando sea necesario. Por ejemplo, la *Guía del Usuario* habla *algo* sobre la instalación y personalización, pero remite al lector al manual *Personalización* para más información.

De nuevo, destacamos un punto importante:

Si eres novato en el uso de  $\LaTeX$ , lee el *Tutorial*. Ahora.

Si no, podrías quedar frustrado sin necesidad.  $\LaTeX$  hace todo lo que necesitas de un procesador de texto, pero de una manera diferente.

## 3. Contribuir al proyecto $\LaTeX$

### 3.1. Colaborar con $\LaTeX$

$\LaTeX$  está escrito casi todo en lenguaje C++ (el importador  $\LaTeX$  está escrito en Python). Es un extenso proyecto, y por tanto no está libre de errores, ni de la necesidad de mejoras en el código fuente.

### 3.1.1. Comunicación de errores

Al usar LyX puede que observes comportamientos que puedes considerar como errores. Aunque es raro, pueden suceder cuelgues. Los problemas con la interfaz de usuario se consideran errores mayores por el equipo LyX: se consideran de interés especial las indicaciones sobre partes de la interfaz que encuentres confusas o poco claras.

LyX tiene un sistema de seguimiento de errores alojado en <https://www.lyx.org/trac/wiki/BugTrackerHome>. Deberías comprobar en dicho sistema antes de informar sobre cualquier error, por si se hubiera informado ya de él. Si tienes algún comentario sobre un error conocido o quieres informar de uno nuevo, puedes usar el rastreador de errores o enviar un mensaje a la lista de correo de desarrollo, [lyx-devel@lists.lyx.org](mailto:lyx-devel@lists.lyx.org). A los archivos de esta lista se accede desde su enlace en el sitio principal de LyX, <http://www.lyx.org>.

Un informe de errores válido debe incluir como mínimo la versión de LyX con la que has tenido el problema. Se prefieren descripciones precisas y detalladas – cuanto más tiempo invierten los desarrolladores en encontrar la fuente del error, menos tiempo tienen para las mejoras. Menciona sistema y versión en el que ejecutas LyX. Da las versiones de las bibliotecas instaladas en tu sistema, y si es relevante, las versiones de los programas externos que usa LyX. Si es un problema relacionado con la compilación o la configuración, incluye el archivo `config.log`, y menciona el compilador que usas.

### 3.1.2. Contribuir con arreglos de errores y características nuevas

Si has hecho cambios en el código fuente de LyX que piensas que deberían incorporarse, envíalos como archivo “diff” (en formato unificado) a la lista de desarrollo mencionada antes, junto con un archivo de registro de cambios, y una descripción de lo que hace tu parche.

## 3.2. Contribuir a la documentación

La documentación de LyX es extensa; sin embargo, LyX está en continuo desarrollo y cada nueva versión añade nuevas características. Si observas alguna documentación que necesite mejoras, si encuentras un error o tienes sugerencias, esta sección te indica cómo proceder.

### 3.2.1. Informar de errores en los manuales

Si encuentras un problema en la documentación, envía un mensaje a la lista de correo [lyx-docs@lists.lyx.org](mailto:lyx-docs@lists.lyx.org). El equipo de documentación hará los arreglos pertinentes.

### 3.2.2. Unirse al equipo de documentación

El Proyecto de Documentación de LyX, como todo lo demás en el proyecto LyX, ¡siempre puede usar tu ayuda! Si estás interesado en colaborar con el Proyecto de Documentación, debes hacer lo siguiente:

1. Obtén el último código fuente de LyX en <https://www.lyx.org/trac/browser/lyxgit/lib/doc?rev=master>
2. Lee el *Tutorial* y la *Guía del usuario*.  
El quid de esta cuestión es darte ideas. El *Tutorial* y la *Guía del usuario* son probablemente lo más actualizado de la documentación. Deberías ser capaz de hacerte una idea de cómo queremos que se vean y se lean los manuales.
3. Ponte en contacto con el equipo en: [lyx-docs@lists.lyx.org](mailto:lyx-docs@lists.lyx.org)  
para discutir y remodelar tus propuestas.

Los cambios que puedes proponer pueden ir desde clarificar el texto hasta importantes reestructuraciones de un documento. Todas y cada una de las mejoras son bienvenidas gustosamente.