

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Artes y Humanidades		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño Editorial		
Tipo:	Optativa	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	1563
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Gráfico		
Módulo:	Ámbitos de Creación		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eloy Segura Rosas	eloy.segura@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El diseño editorial es la suma de las principales disciplinas del diseño gráfico: Identidad, tipografía y comunicación.

Debido a los avances tecnológicos de los últimos años el diseño editorial está actualmente en un cambio de paradigma, una auténtica revolución. Un graduado en Diseño debe conocer y dominar tres aspectos fundamentales de esta disciplina, el teórico-cultural, el técnico y el tecnológico.

OBJETIVO

- Dotar al alumno de conocimientos fundamentales sobre de diseño editorial como modalidad diferenciada de comunicación gráfica y de su papel en el entorno de la creación.
- Facilitar una metodología para el desarrollo de proyectos editoriales y su integración en procesos de equipo.
- Ofrecer un panorama global de los soportes convencionales de diseño editorial, de sus características más reseñables y de los formatos más habituales de cada uno de ellos.
- Establecer conexiones conceptuales, metodológicas y creativas entre la ejecución de proyectos de diseño editorial y otros campos y disciplinas gráfico-plásticas.

Fines específicos

- Conocer las distintas áreas y disciplinas que integran el diseño editorial
- Manejar Adobe InDesign
- Conocer los elementos de una maqueta gráfica así como los principios de la maquetación, incluidas las retículas.
- Conocer las técnicas de impresión actuales
- La importancia de la conceptualización del proyecto y su trasvase a lo gráfico
- Generar en el alumno una cultura visual para reconocer la excelencia en el diseño editorial.
- Conocer e identificar las tendencias actuales de diseño para dar una respuesta en modo editorial.
- Que el alumno incorpore actitudes y aptitudes propias de entornos profesionales de trabajo, incentivando el desarrollo de las cualidades propias del alumno.
- Respeto a la autoría (copyright, CC) y al autor

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Fundamentos del Diseño,
Sistemas de Análisis de la Forma y el Espacio.
Conocimientos de tipografía.
Conocimientos de la Historia del diseño gráfico.

CONTENIDOS

- El Diseño Editorial – organización editorial
- Dirección de Arte
- Formatos editoriales: Papel y pantalla
- Ecología integral (reciclaje, reutilización y reducción)
- Flujo de trabajo
- Características propias de cada medio:
- El papel y la tinta, Tamaños y formatos del papel,
- Cubiertas
- Elementos de una publicación por contenido: Índice, Sección, Entrada, desarrollo
- Estructura y retícula
- Uso de la imagen
- Tipografía
- Color
- Entregables: Artes finales y archivos
- Software: Adobe InDesign CC 2020,
- Uso de recursos adicionales: Gestores de fuentes, Gestores de imágenes, Gestores de contenidos
- Prototipado

ACTIVIDADES FORMATIVAS

- Clases magistrales
- Vídeos docentes
- Lectura de libros y artículos
- Exposiciones
- Discusiones en foros de debate
- Trabajo y presentaciones en grupo
- Trabajo práctico

- Observación reflexiva
- Conceptualización abstracta
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje por proyectos
- Flipped Classroom
- Estudio de casos
- Tutorías

Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

Importante: En caso de que cambie el escenario a una docencia 100% en remoto, la convocatoria ordinaria y extraordinarias regirán de la misma manera que en situación normal, dado que son compatibles, el examen (en convocatoria extraordinaria) se realizará de manera presencial.

Competencias tecnológicas (software) que el alumno utilizará: • Adobe Illustrator • Adobe Photoshop • Adobe InDesign • Adobe Acrobat • Font Base (o similar) • Navegador web

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
45 horas	105 horas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Inculcar en el alumno la capacidad de trabajar en equipo, partiendo de la investigación autónoma al servicio de un proyecto global, que le permita definir responsabilidades y colaborar con otras profesiones y oficios, persiguiendo un fin común.

Dotar al alumno de una amplia visión del mundo del Diseño mediante el conocimiento de sus diferentes disciplinas para poder aprovechar las sinergias y los recursos creativos que comparten los diferentes profesionales de este campo.

Capacitar al alumno para poder trabajar como profesional autónomo y autosuficiente en proyectos de Diseño.

Enseñar al alumno a exponer, argumentar y defender su proyecto tanto a nivel universitario como en un entorno profesional, de cara a clientes o a profesionales del Diseño.

Competencias específicas

Proyectar y confeccionar de maquetas y modelos.

Utiliza correctamente los fundamentos estéticos del diseño: estructura, forma, color y espacio.

Utiliza las herramientas más comunes de diseño editorial

Aplica correctamente a cada soporte editorial los conocimientos sobre tipografía

Distingue las diferentes estructuras de una pieza editorial y diseña retículas bajo criterios de eficiencia y consistencia

Analiza y hace una crítica razonada tanto de sus propuestas de diseño como las de otras personas (profesionales y compañeros)

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ha jerarquizado y estructurado la información de una sección en por lo menos dos proyectos

Desarrolla un criterio estético editorial

Sabe preparar el Arte Final de un proyecto estándar para imprenta

Realiza y presenta un ejercicio de diseño, composición y maquetación de una publicación en papel

Realiza y presenta un ejercicio de diseño de una publicación digital

Aprende la herramienta Adobe CC Indesign para diseño editorial en los proyectos de la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación tiene en cuenta el trabajo personal autónomo no presencial y el trabajo práctico de clase.

EVALUACIÓN

Requisitos mínimos para mantener una evaluación continua:

- Matriculación en aula virtual de la asignatura (es imprescindible actualizar la fotografía del alumno).
- Realizar todas las fases del proceso creativo para la elaboración de un prototipo real.
- Realizar el proyecto principal, incluido el prototipo.
- Asistir al 80% de las clases de forma activa
- Entregar los trabajos en las fechas que establezcan los profesores.

La nota final de la asignatura se compondrá de:

10% obtenido del proyecto transversal

10% obtenida de la participación (trabajo presencial) y actitud en clase

80% obtenido del proyecto principal: Este se compone, a su vez, de 4 fases correspondientes a cada una de las entregas, estas se evaluarán de la siguiente manera:

1.10% Definición y concepto de la publicación + Moodboard

2.70% Entrega del diseño final en sus 2 vertientes: a) artes finales y b) presentación de la dirección de arte

3.10% Propuesta digital
4.10% Presentación del proyecto y Prototipo Final

Requisitos mínimos para aprobar la asignatura:

Convocatoria Ordinaria: Para aprobar la asignatura se deberán realizar todas las entregas y obtener una calificación media de 5.0 o superior en las fases 2,3 y 4 del proyecto. Es imprescindible asistir a más del 80% de las clases. El alumno que tenga una asistencia de menos del 80% deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

Si los profesores tuvieran alguna duda sobre la autoría de cualquier parte de los trabajos, el alumno realizará una prueba de nivel específica tanto en la convocatoria ordinaria como en la extraordinaria.

Convocatoria Extraordinaria: existen 2 casos

a) En el caso de tener un 80% de asistencia durante el curso o haber demostrado un trabajo continuo en el proyecto (acompañado por el profesor) los requisitos para la evaluación de la convocatoria extraordinaria serán exactamente los mismos que para la evaluación continua

b) Para todos los demás casos la nota será la media de: 1) La nota final de la evaluación del proyecto principal, compuesta por las 4 entregas ya descritas. 2) Un examen práctico adicional a las 4 entregas de proyecto. Para aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá obtener mínimo un 5.0 en cada uno de los apartados.

Los trabajos y ejercicios deberán ser entregados en fecha y hora.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

Concesión Matrícula de Honor: La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

APFELBAUM Sue & CEZZAR Juliette Designing the Editorial Experience: A Primer for Print, Web, and Mobile, Rockport 2014

CALDWELL Cath & ZAPPATERRA Yolanda Diseño Editorial Gustavo Gili 2014

FERNÁNDEZ Leire & HERRERA Eduardo Diseño de cubiertas de libros Ed. Síntesis 2016

HOCHULI, Jost & KINROSS Robin El Diseño de Libros Campgraphic 2005

JARDI, Enric, Así se hace un libro Ed. Arpa 2019

KLANTEN Robert Turning Pages: Editorial Design for Print Media Gestalten 2010

LEWIS, Angharad ¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes, 2016 GG

Sitio web oficial de Adobe Indesign - <https://helpx.adobe.com/es/support/indesign.html>

Complementaria

ANGHARAD LEWIS ¿Quieres publicar una revista? GG

BLASCO Laia ON PRINT from the screen to paper and viceversa Index books 2011

BUCKLEY Paul Classic Penguin. Cover to cover Penguin 2016

DABNER, D.. Diseño, maquetación y composición. Comprensión y aplicación. Principios, decisiones, proyectos. Barcelona: Ed. Blume. 2003

de BUEN Unna, Jorge Manual de Diseño editorial, Ed TREA 2014, México

DONDIS, D.. La sintaxis de la Imagen. Introducción al alfabeto visual. Barcelona: Ed. Gustavo Gili 1985

EGUARAS Mariana Publicar con calidad editorial: Cuatro pilares de la producción de un libro Autoedición 2017

ERREA, Javier Newspaper Design: Editorial Design from the World's Best Newsrooms Gestalten 2018

FRANCHI, Franceso Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics Gestalten 2013

FRANCHI, Franceso The Intelligent Lifestyle Magazine: Smart Editorial Design, Storytelling and Journalism Gestalten 2016

GOODMAN M. Book cover designs, Shiffer Publishing 2016

JARDÍ E., Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) / Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán) Ed. Actar Barcelona 2007

LESLIE Jeremy Modern Magazine: Visual Journalism in the Digital Era Laurence King 2013

LOSOWSKY ANDREW, We love Magazines, Mike Koedinger 2007

LLOP, Rosa Un Sistema gráfico para las cubiertas de libros 2014 GG

MEGGS B. Philip y PURVIS Alston W. Historia del Diseño Gráfico, RM Verlag Barcelona 2009

MENDELSUND Peter, COVER Powerhouse books 2014

MOSER, Horst, The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design: Classic Techniques and Inspirational Approaches Thames and Hudson Ltd 2011

MÜLLER-BROCKMANN J. Grid Systems in graphic design, Editorial Verlag Niggli AG, Zürich 1981

SALA, Marius, GREAT BRITISH EDITORIAL Index Book 2007

SAMARA T. Diseñar con y sin retícula Ed. Gustavo Gili Barcelona 2004

HASLAM A. Creación, diseño y producción de libros, Ed. Blume 2007

BAINES Phil, Penguin by design: A cover Story 1935-2005 Penguin 2005

SHAOQIANG Wang Page Design. New Layout & Editorial Design, Hoaki Books 2019

RAE Ortotipografía de la lengua española Espasa 2010

Lakshmi, B. What is Publication Design? (Essential Design Handbooks). 2007.

SANDERS Norman & BEVINGTON William Manual de producción del diseñador gráfico Gustavo Gili 1992

SATUÉ, Enric. El diseño Gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días, Alianza Editorial, Madrid 2010

TONDREAU Beth Layout Essentials: 100 Design Principles for using Grids Rockport 2011