

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño
-------------	-----------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Diseño Editorial
-------------	------------------

Tipo:	Optativa
-------	----------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	3
--------	---

Código:	3486
---------	------

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.

Los fines específicos de la asignatura son:

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
- Flujo de trabajo
- Dirección de Arte
- Uso de la imagen
- Tipografía
- Color
- Estructura y retícula
- Cubiertas
- Elementos de una publicación por contenido: Índice, Sección, Entrada, desarrollo
- Formatos editoriales: Papel y pantalla, características propias de cada medio

- El papel y la tinta, Tamaños y formatos del papel
- Ecología integral (reciclaje, reutilización y reducción)
- Prototipado (procesos y acercamientos no normativos)
- Entregables: Artes finales y archivos
- Software: Adobe Indesign CC 2023
- Uso de recursos adicionales: Gestores de fuentes, Gestores de imágenes, Gestores de contenidos

## 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

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 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.

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.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

### **Competencias específicas**

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Plantear y resolver problemas de diseño.

Obtener apreciación estética.

Dominar el diseño básico y sus principios.

## 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

### **Criterios 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.
- Aprende la herramienta Adobe CC Indesign para diseño editorial en los proyectos de la asignatura.

El sistema de evaluación será de tipo formativo y tiene en cuenta tanto el trabajo personal autónomo no presencial y el trabajo práctico a lo largo de las clases.

### **EVALUACIÓN** Requisitos mínimos para mantener una evaluación heteroevaluativa :

- Es imprescindible actualizar la fotografía y los datos del alumno en la plataforma de la asignatura.
- Asistir al 80% de las clases de forma activa Entregar los trabajos en las fechas que establezcan los profesores.

### **Convocatoria Ordinaria:**

- La nota final de la asignatura en ordinaria se compondrá de la media de las notas obtenidas en las entregas realizadas en el cuatrimestre, diseñadas para la evolución del aprendizaje del alumno. Se evaluará el 100% repartidas entre las 6 entregas evaluables (16.7% cada entrega).

- Para aprobar la asignatura se deberá obtener una media de 5.0 o superior en la calificación de todas las entregas.

- Es imprescindible realizar todas las entregas y asistir a más del 80% de las clases.

- El alumno que no cumpla con los requisitos mínimos de asistencia perderá la posibilidad de tener el seguimiento de su evaluación durante el curso.

- 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.

*Alumnos repetidores:* en caso de no asistencia al 80% de las clases deberán realizar un examen.

### **Convocatoria Extraordinaria:**

La nota se compondrá de dos partes:

- Todas las entregas de ordinaria: 50%
- Examen práctico: 50%

Para aprobar la asignatura en convocatoria extraordinaria se deberá obtener mínimo un 5.0 en cada una de las partes.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los 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**

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

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

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

KLANTEN Robert Turning Pages Editorial Design for Print Media Gestalten 2010

SATUÉ, Enric El diseño Gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días Alianza Editorial, Madrid 2010 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) Actar Barcelona 2007

SAMARA T Diseñar con y sin retícula Gustavo Gili Barcelona 2004