

# Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN  
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

Diseño Editorial y  
Maquertación

Curso Académico 2021/22

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas  
Osuna. Sevilla.

## 1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	Diseño Editorial y Maquertación
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	Diseño Editorial y Maquertación
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	SEGUNDO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Primer Cuatrimestre
Créditos ECTS totales	6
Horas lectivas semanales	6
Prelación o requisitos previos	
Calendario	De septiembre de 2021 a febrero de 2022
Horario de impartición	Miércoles y jueves de 12:30 a 15:30 h.
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Manuel Fernández Carreño
Correo electrónico	manuelfc@euosuna.org

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

### 2.1 Descripción de la asignatura

El Diseño Editorial es la rama del Diseño Gráfico que se encarga del diseño y la maquetación de todo tipo de publicaciones, desde periódicos a revistas pasando por un buen número de otras publicaciones tales como memorias, informes, folletos, catálogos, etc.

Esta asignatura establece las bases de conocimiento en torno a esta importante rama del Diseño Gráfico, tanto a nivel creativo como compositivo. Está enfocada hacia un desarrollo de las destrezas del alumnado a la hora de diseñar una publicación, desde su origen hasta su envío a imprenta o lanzamiento online.

Con su comprensión teórica y la adquisición de los conceptos, técnicas y herramientas, el alumnado podrá demostrar su aplicación en el diseño de un proyecto editorial y para el que se le dotará también de los conocimientos y destrezas en el software necesario para el diseño y la maquetación.

Además, a lo largo de la asignatura el alumnado deberá realizar una serie de actividades enfocadas en reforzar los conceptos y en la adquisición de las destrezas con distintos niveles de dificultad sin dejar de lado la capacidad de investigación y análisis que le permitirá mejorar su proceso creativo en torno al Diseño Editorial.

### 2.2 Contexto en el marco de la titulación

La asignatura forma parte de la materia Proyectos de Diseño Gráfico junto con Diseño de Identidad Visual que se imparten en 2º curso de la titulación superior de Diseño Gráfico.

Esta asignatura se desarrolla durante el primer semestre del curso y se inscribe dentro de las llamadas asignaturas Obligatorias de la Especialidad (OE) de carácter teórico-práctico. Esta asignatura aporta al estudiante 6 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

## 3. CONTENIDOS

### 3.1 Contenidos de la asignatura

El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La importancia de la investigación y la planificación. conceptos de maquetación. el libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación. criterios para la definición de los márgenes. reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica. La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial. Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad. tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

### 3.2 Programa

#### UNIDAD 1. INTRODUCCIÓN AL DISEÑO EDITORIAL

- Origen e importancia del Diseño Editorial.
- El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación.
- Descripción del proceso editorial.
- El impacto visual de una publicación.

#### UNIDAD 2. PRODUCTOS EDITORIALES

- El periódico.
- La revista.
- El libro y el libro objeto.
- Otros.

#### UNIDAD 3. INICIO DE UN PROYECTO EDITORIAL.

- Investigación y planificación del proyecto editorial.
- La configuración inicial de la publicación.
- El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación.

#### UNIDAD 4. TIPOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL

- La importancia de la tipografía en el diseño editorial. Variedades.
- Diseñar y componer con tipografía. El funcionamiento del texto. La retícula tipográfica.
- Comunicar y expresar con la tipografía. Legibilidad vs visibilidad.

#### UNIDAD 5. LA RETÍCULA

- Introducción a la maquetación con retículas.
- Jerarquía y maquetación.
- Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial.

#### UNIDAD 6. LA IMAGEN EN LA PRODUCCIÓN EDITORIAL

- Introducción a la imagen en una publicación editorial.

- La portada. Diseño y tipos.

#### UNIDAD 7: ACABADOS Y ENCUADERNACIÓN

- Encuadernación y materiales.
- Acabados especiales de la publicación.

#### UNIDAD 8: LA PUBLICACIÓN DIGITAL

- Señas de identidad de una publicación digital.
- Diseño de una publicación digital interactiva.

#### UNIDAD 9: SOFTWARE

- Aprendizaje y prácticas durante todas las unidades anteriores de cada uno de los aspectos de Indesign. Desde la creación de un documento y cuadrícula base, hasta la exportación de los archivos finales para impresión.

## 4. COMPETENCIAS

### 4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT08 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
- CT11 - Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
- CT12 - Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables
- CT15 - Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional..

### 4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber

adaptarse a equipos multidisciplinares

CG08 - Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **4.3 Competencias Específicas**

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE06 - Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CE15 - Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
<b>Clases teóricas</b>	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	6	4,00%
<b>Clases prácticas</b>	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	36	24,00%
<b>Teórico prácticas</b>	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	54	36,00%
<b>Exposiciones y presentaciones orales</b>	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	3	2,00%
<b>Asistencia a conferencias</b>	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	0	0,00%



<b>Exámenes parciales o finales</b>	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	3	2,00%
<b>Actividades o Seminarios</b>	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
<b>Total horas presenciales</b>		<b>102</b>	<b>68%</b>
<b>Actividades No Presenciales</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Horas</b>	<b>Porcentaje de dedicación</b>
<b>Estudio individual</b>	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	38	25,33%
<b>Organización de Grupos de Trabajo</b>	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la	6	4,00%

	preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
<b>Proyectos de investigación</b>	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	4	2,67%
	<b>Total horas de trabajo autónomo</b>	<b>48</b>	<b>32%</b>
	<b>Total volumen de trabajo</b>	<b>150</b>	<b>6 ETCS</b>

## 5.2 Recursos


- Aula de informática con acceso a internet y ordenadores individuales para cada alumnos conectados en red con el del profesor.
- Proyector en el aula.
- Pizarra.
- Biblioteca.
- Software: Adobe Indesign, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Incopy.
- Los alumnos deberán hacerse con un tipómetro.

## 5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria

- DE BUEN, J. (2020). Manual de diseño editorial. TREA, 5ª edición.
- ELAM, K. (2004) Sistemas reticulares: principios para organizar la tipografía. Gustavo Gili.
- FONTANA, R. (2019) La forma gráfica del diseño. La palabra, la letra y la página. Campgràfic.
- JARDÍ, E. (2018) Así se hace un libro. Arpa.
- KING, S. (2001) Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño. Gustavo Gili.
- LEWIS, A. (2016) ¿Quieres publicar una revista? Gustavo Gili.
- LLOP, R. (2014) Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Gustavo Gili.
- MARIO R. GARCÍA (1981) Diseño y remodelación de periódicos. Ed. Eunsa.
- MESEGUER, L. (2011) TypoMag Tipografía en las revistas. Index Book.
- MÜLLER-BROCKMANN, J. (1982) Sistemas de retículas. Gustavo Gili. 3ª edición.
- POLO PUJADAS, M. (2011) Creación y gestión de proyectos editoriales en el siglo XXI. 2ª edición. Universidad de Castilla La Mancha.
- RUIZ MARTÍNEZ, J.M

(2012). Los mil rostros de un libro. Creando.

SAMARA, T. (2004) Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili.

TSCHICHOLD, J. (2002) El abecé de la buena tipografía. Campgráfico.  HASLAM, A. (2013) Creación, diseño y producción de libros. Blume.

VV. AA. (2013) Diseño de la noticia. Sol 90.

WHITE, JAN V. (2003) Diseño para la edición. Jardín de monos.

ZAPATERRA, Y

CALDEWELL, C. (2014) Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Gustavo Gili.

## 6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

### 6.1 Criterios de Evaluación

#### 6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET11 - Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

CET14 - Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

#### 6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG08 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG19 - Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

### **6.13 Criterios de Evaluación Específicos**

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

- CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
- CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
- CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos
- CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información
- CEE06 - Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
- CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
- CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
- CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
- CE1E0 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
- CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual
- CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos
- CEE15 - Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

## 6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final

como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

## 7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

<b>PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES</b>		
<b>Actividad de Evaluación</b>	<b>Descripción de la Actividad</b>	<b>Ponderación</b>
Examen final de carácter escrito o práctico	El examen final consistirá en la realización de una serie de ejercicios de carácter práctico encaminados a demostrar el dominio del software visto en clase a lo largo de la asignatura así como la capacidad de solucionar distintos problemas prácticos sobre el diseño editorial y la maquetación que permita al alumnado demostrar la adquisición de las competencias programadas y la destreza a la hora de resolver estos ejercicios.	30 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	A lo largo del desarrollo de la asignatura, y relacionadas con cada unidad temática, se plantearán una serie de actividades que permitan al alumnado poner en práctica la parte teórica e ir superando así hitos en su aprendizaje en relación a la realización de un proyecto editorial, en cuanto a diseño y maquetación.	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	A lo largo del transcurso de la asignatura, gran parte del contenido teórico se trasladará a la práctica con el desarrollo y diseño de un proyecto editorial, a nivel individual, que cada alumno deberá entregar a final del cuatrimestre como trabajo final.	20%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación	Se plantearán dos trabajos de investigación y análisis sobre publicaciones ya existentes que tendrán que vincularse con lo visto en las sesiones teórico-prácticas y que permitirán profundizar aún más en los contenidos visto en clase desde un prisma basado en la realidad del mundo editorial actual. Estas actividades se realizarán de forma no presencial.	10%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	Se valorará tanto la asistencia a clase como la proactividad de alumno.	10%

### 7.2 Sistema de calificación



El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE
9,0-10	SOBRESALIENTE

## **8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS**

Si durante el curso surge alguna conferencia, actividad o exposición relacionada con la materia de esta asignatura se sustituirá por alguna sesión práctica de tal forma que puedan complementar su formación con actividades complementarias.

## 9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una triple vía:

1º Con una puesta en común con el resto de compañeros a modo de feedback de cada actividad práctica que se realice con el fin de que el propio alumno vaya descubriendo al instante qué ha hecho con éxito y qué debe mejorar. A la vez, el resto de alumnos pueden aplicar en forma de autocrítica estos comentarios a sus propios trabajos y mejorar su ejecución y, por ende, su aprendizaje en la materia.

2º Con la indicación de los errores cometidos y su correlación con la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas una vez realizadas.

3º A través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se expliciten los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

## CRONOGRAMA DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN

Semana	Sesión	Horas Clase Teórica	Horas Clase Práctica	Contenidos
1ª	1	2	0	Presentación Asignatura.
	2	1	1	Unidad 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL. Origen e importancia del Diseño Editorial.
	3	1	1	Unidad 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL. El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación.
2ª	4	1	1	Unidad 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL. Descripción del proceso editorial.
	5	1	1	Unidad 1: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL. El impacto visual de una publicación.
	6	0	2	INDESIGN: introducción, elementos básicos.
3ª	7	2	0	Unidad 2: PRODUCTOS EDITORIALES. El periódico.
	8	0	2	Unidad 2: PRODUCTOS EDITORIALES. El periódico. Sesión Práctica.
	9	0	2	Sesión Feedback Actividad 1.
4ª	10	2	0	Unidad 2: PRODUCTOS EDITORIALES. La revista.
	11	0	2	Unidad 2: PRODUCTOS EDITORIALES. La revista. Sesión Práctica.
	12	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
5ª	13	2	0	Unidad 2: PRODUCTOS EDITORIALES. El libro y el libro objeto. Otros: catálogos, informes, dossier, folletos...
	14	1	1	Unidad 3: INICIO DE UN PROYECTO EDITORIAL. Investigación y planificación del proyecto editorial I.
	15	1	1	Unidad 3: INICIO DE UN PROYECTO EDITORIAL. Investigación y planificación del proyecto editorial II.
6ª	16	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	17	0	2	Sesión Feedback Actividad 2.
	18	1	1	Unidad 3: INICIO DE UN PROYECTO EDITORIAL. El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación I.
7ª	19	1	1	Unidad 3: INICIO DE UN PROYECTO EDITORIAL. El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación II.
	20	1	1	Unidad 4. TIPOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL. La importancia de la tipografía en el diseño editorial.
	21	1	1	Unidad 4. TIPOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL. Variedades de tipografías.
8ª	22	1	1	Unidad 4. TIPOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL. Diseñar y componer con tipografía. El funcionamiento del texto.
	23	1	1	Unidad 4. TIPOGRAFÍA APLICADA AL DISEÑO EDITORIAL. Comunicar y expresar con la tipografía. Legibilidad vs visibilidad.
	24	0	2	SEMINARIO.
9ª	25	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	26	0	2	Sesión Feedback Actividad 3.
	27	1	1	Unidad 5. LA RETÍCULA. Introducción a la maquetación con retículas.
10ª	28	1	1	Unidad 5. LA RETÍCULA. Jerarquía y maquetación.
	29	1	1	Unidad 5. LA RETÍCULA. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial.
	30	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
11ª	31	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	32	0	2	Sesión Feedback Actividad 4.
	33	1	1	Unidad 6. LA IMAGEN EN LA PRODUCCION EDITORIAL. Introducción a la imagen en una publicación editorial.

12 <sup>a</sup>	34	1	1	Unidad 6. LA IMAGEN EN LA PRODUCCION EDITORIAL. La portada. Diseño y tipos.
	35	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	36	0	2	Sesión Feedback Actividad 5.
13 <sup>a</sup>	37	1	1	Unidad 7. ACABADOS Y ENCUADERNACIÓN. Encuadernación y materiales I.
	38	1	1	Unidad 7. ACABADOS Y ENCUADERNACIÓN. Encuadernación y materiales II.
	39	1	1	Unidad 7. ACABADOS Y ENCUADERNACIÓN. Acabados de la publicación I.
14 <sup>a</sup>	40	1	1	Unidad 7. ACABADOS Y ENCUADERNACIÓN. Acabados de la publicación II.
	41	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	42	0	2	Sesión Feedback Actividad 6.
15 <sup>a</sup>	43	1	1	Unidad 8. LA PUBLICACIÓN DIGITAL. Señas de identidad de una publicación digital.
	44	0	2	Unidad 8. LA PUBLICACIÓN DIGITAL. La interactividad en el diseño editorial.
	45	0	2	SEMINARIO.
16 <sup>a</sup>	46	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	47	0	2	Sesión Práctica. INDESIGN.
	48	1	1	Repaso previo al examen.
17 <sup>a</sup>	49	0	2	Entrega y Exposición del Proyecto.
	50	0	2	Entrega y Exposición del Proyecto.
	51	0	2	<b>EXAMEN - CASO PRÁCTICO</b>