

**Curso  
2024-2025**

Dirección General de Universidades  
e Investigación  
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,  
JUVENTUD Y DEPORTE



**Comunidad de Madrid**

CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y  
ARTE DIGITAL

Centro privado autorizado



**GUÍA  
DOCENTE DE**

**Producción para artes gráficas**

**Titulación**

**Título Superior de Diseño Gráfico**

**FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2025**

**TITULACIÓN: Título Superior de Diseño**

**ASIGNATURA: Tecnología digital**

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de especialidad
<b>Carácter</b>	Clases teórico-prácticas
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	1º semestre. 4º Curso
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Ciencia, materiales y tecnología del diseño
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin requisitos previos
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Castellano

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>
Díaz Satué, Ana	Ana.diaz@escuelaces.net

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

<b>Apellidos y nombre</b>	<b>Correo electrónico</b>	<b>Grupos</b>
Díaz Satué, Ana	Ana.diaz@escuelaces.net	<b>DGRA-4</b>

### 4. COMPETENCIAS

<b>Competencias transversales</b>
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
3. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
4. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos
5. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
6. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad
7. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
8. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
9. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.

### Competencias generales

1. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
2. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
3. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
4. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
5. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
6. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos
7. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación

### Competencias específicas

1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Establecer estructuras organizativas de la información.
3. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Planificar una producción gráfica real para un sistema de reproducción específico, en función de necesidades comunicativas definidas y presupuestos marcados
- Gestionar un proyecto gráfico desde el concepto para el cliente hasta la gestión de la producción final
- Gestionar el presupuesto de una producción gráfica completa
- Preparar el trabajo de impresión con autonomía, según los diferentes sistemas de reproducción e impresión.
- Preparar artes finales para la impresión de proyectos complejos
- Preparar una ficha de producción para controlar un proceso de producción
- Conocer las diferentes pruebas de impresión que garantizan el resultado de un proyecto
- Entender y aplicar la diferenciación que la producción aporta a un proyecto de diseño gráfico

## 6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema
	Tema
<b>I. El proyecto gráfico editorial. Planificación</b>	Tema 1. No todo son libros
	Tema 2. Análisis del proyecto. Recursos materiales, técnicos, humanos.
<b>II. El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>	Tema 3. Fases y roles en el proyecto editorial.
	Tema 4. Indesign avanzado. Proyectos de diseño editorial complejos
	Tema 5. Gestión de color
	Tema 6. Pruebas y controles de calidad.
<b>III. El proyecto gráfico editorial. Producción</b>	Tema 7. Impresión, acabados.
	Tema 8. Manipulados. Encuadernación.
	Tema 9. Arte final para proyecto editorial complejo
<b>IV. La producción gráfica como valor añadido</b>	Tema 10. La producción gráfica como valor añadido del proyecto editorial

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

<b>Tipo de actividad</b>	<b>Total horas</b>
<i>Actividades teórico-prácticas</i>	a: 60 horas
<i>Realización de pruebas</i>	a: 8 horas
<i>Horas de trabajo del estudiante</i>	b: 40 horas
<i>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios, exposiciones)</i>	a: 12 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>a+b = 120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

<b>Actividades teóricas</b>	Clases teóricas con presentación y análisis de múltiples ejemplos físicos, videos de procesos y elementos impresos.
<b>Actividades prácticas</b>	<p>Las prácticas, tanto individuales como en grupo, constituyen la mayor parte de las horas presenciales de esta asignatura.</p> <p>Se desarrollarán los temas propuestos por la profesora, con proyectos individuales y grupales. Se hará un seguimiento de los proyectos, con correcciones conceptuales, gráficas y técnicas.</p> <p>El estudiante participará activamente en sesiones de corrección y comentario crítico, compartiendo su trabajo con el resto de la clase.</p> <p>El alumno desarrollará dos proyectos de impresión de trabajos reales, analizando procesos, plazos y presupuestos.</p>
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)</b>	Visitas a talleres y empresas, exposiciones, encuentros con profesionales.

**La enseñanza presencial estará reforzada por Tutoriales y Vídeos explicativos. Se implementarán los medios para impartir las clases de forma telemática donde estos materiales serán fundamentales en el caso de decretarse el estado de confinamiento por motivos de prevención de contagios.**

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

<b>Clases teóricas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· El aprovechamiento de las clases teóricas se demostrará principalmente en la correcta realización de las prácticas.</li> <li>· Participación, planteamiento de dudas, debates.</li> </ul>
<b>Clases prácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Aplicación de los procedimientos y herramientas estudiados a proyectos reales, con memoria, presupuestos y artes finales cuando proceda.</li> <li>· Presentación y defensa de 2 proyectos prácticos, demostrando el dominio de las herramientas trabajadas en clase, con memoria y defensa oral.</li> </ul>
<b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Asistencia y participación en las actividades propuestas.</li> </ul>

## 9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

<b>Actividades teóricas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· El alumno aplica adecuadamente los conocimientos teóricos en las prácticas requeridas.</li> <li>· Participa en debates y sesiones críticas, plantea y resuelve dudas.</li> </ul>
<b>Actividades prácticas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Entrega puntualmente los ejercicios requeridos.</li> <li>· Investiga y propone soluciones técnicas para sus proyectos.</li> <li>· Controla plazos y presupuestos.</li> <li>· Sigue las pautas conceptuales, gráficas y técnicas marcadas para cada práctica.</li> <li>· Demuestra conocimientos técnicos sobre el proyecto editorial, sus fases, su desarrollo, y los aplica en las prácticas..</li> <li>· Muestra creatividad e innovación en la resolución de propuestas.</li> <li>· Elabora una memoria completa y detallada de las distintas prácticas.</li> </ul>


## 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

### 9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación ordinaria continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia, actitud y participación en clases teórico-prácticas (> 85%)	10% (se valoran la interacción con el profesor, la actitud en el aula y la asistencia)
Prácticas (Ejercicios de clase + Proyecto final)	90% (40% + 50%)
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación ordinaria con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prácticas (Ejercicios de clase + proyecto final)	50% (15% + 35%)
Prueba teórica	50%
Total	100%

 Para aprobar es obligatorio, en cualquiera de las Evaluaciones, presentar el 100% de los ejercicios de clase y participar en las actividades y prácticas no presenciales. Esta condición se exigirá en todas las Convocatorias. Los ejercicios entregados fuera del plazo marcado tendrán una penalización del 30% sobre la nota final.

### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Pruebas teórico-práctica	100%
Total	100%

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Asistencia, actitud y participación en clases teórico-prácticas (> 85%)	10% (se valoran la interacción con el profesor, la actitud en el aula y la asistencia)
Prácticas (Ejercicios de clase + proyecto final)	90% (40% + 50%)
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%



## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
<b>Semana 1</b>	<b>I.- El proyecto gráfico editorial. Planificación.</b>			
	Clases teórica:	<b>Presentación asignatura. Tema 1. No solo son libros</b>	3 hora	
	Evaluación :	Comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 2</b>	<b>I.- El proyecto gráfico editorial. Planificación.</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tema 2. Análisis del proyecto. Recursos materiales, técnicos, humanos. Estudio de casos reales</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 3</b>	<b>I.- El proyecto gráfico editorial. Planificación.</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tema 2. Análisis del proyecto. Recursos materiales, técnicos, humanos. Cronogramas y presupuestos</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación :	Respuesta cuestionario	1 hora	
<b>Semana 4</b>	<b>II.- El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tema 3. Fases y roles en el proyecto editorial.</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 5</b>	<b>II.- El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>			

	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 4. Indesign avanzado. Proyectos de diseño editorial complejos. Plantillas y libros</b>	3 horas	2 horas
	<b>Evaluación :</b>	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 6</b>	<b>II.- El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 4. Indesign avanzado. Proyectos de diseño editorial complejos. Tablas de contenidos. Correcciones</b>	3 horas	2 horas
	<b>Evaluación :</b>	Respuesta cuestionario	1 hora	
<b>Semana 7</b>	<b>II.- El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 5. Gestión de color</b>	3 horas	2 horas
	<b>Evaluación :</b>	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 8</b>	<b>II.- El proyecto gráfico editorial. Ejecución</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 6. Pruebas y controles de calidad.</b>	3 horas	2 horas
	<b>Evaluación :</b>	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 9</b>	<b>III.- El proyecto gráfico editorial. Producción</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 7. Impresión, acabados.</b>	3 horas	2 horas
	<b>Evaluación :</b>	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 10</b>	<b>III.- El proyecto gráfico editorial. Producción</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 7. Impresión, acabados.</b>	3 horas	4 horas
	<b>Evaluación :</b>	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 11</b>	<b>III.- El proyecto gráfico editorial. Producción</b>			
	<b>Clases teórico /prácticas:</b>	<b>Tema 8. Manipulados. Encuadernación.</b>	3 horas	4 horas





## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Utilización del aula virtual iniciando sesión en el Campus Virtual de CES visitando:

<https://campus.escuelaces.com/acceso.cgi>

### 11.1. Bibliografía recomendada

<b>Título</b>	Sobre impresión. De la pantalla al papel y viceversa
<b>Autor</b>	Blasco Soplón, Laia
<b>Editorial</b>	Index Book S.L. Barcelona
<b>Título</b>	Impresión y acabados
<b>Autor</b>	Ambrose- Harris
<b>Editorial</b>	Parramón, Barcelona, 2008
<b>Título</b>	Papel y tinta
<b>Autor</b>	John Foster
<b>Editorial</b>	Gustavo Gili 2015
<b>Título</b>	Creación, Diseño y producción de libros
<b>Autor</b>	Andrew Haslam
<b>Editorial</b>	Editorial Blume. Barcelona, 2007
<b>Título</b>	Manual de producción
<b>Autor</b>	Ambrose/Harris
<b>Editorial</b>	Paidós. Barcelona 2008
<b>Título</b>	El gran libro de la encuadernación,
<b>Autor</b>	Alisa Golden
<b>Editorial</b>	Drac
<b>Título</b>	Manual de Producción para artes gráficas
<b>Autor</b>	David Bann
<b>Editorial</b>	Editorial Tellus
<b>Título</b>	Diseño y producción gráfica. el diseño, la industria papelera y la industria gráfica. Los procesos en la producción gráfica
<b>Autor</b>	Rafael Pozo Puértolas
<b>Editorial</b>	Ediciones CPG., Barcelona, 2008

<b>Título</b>	Retículas. Soluciones creativas para el diseñador gráfico
<b>Autor</b>	Roberts, Lucienne
<b>Editorial</b>	Gustavo Gili
<b>Título</b>	El diseño de libros. Práctica y teoría

<b>Autor</b>	Hochuli, Jost. Kinross, Robin
<b>Editorial</b>	Campgràfic
<b>Título</b>	Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos
<b>Autor</b>	Müller-Brockmann, Josef
<b>Editorial</b>	Gustavo Gili
<b>Título</b>	El diseño de libros del pasado, del presente, y tal vez del futuro
<b>Autor</b>	Satué, Enric
<b>Editorial</b>	Biblioteca del Libro. Fundación Germán Sánchez Ruipérez
<b>Título</b>	Retículas. La estructura del diseño gráfico
<b>Autor</b>	Jute, André
<b>Editorial</b>	Design Fundamentals
<b>Título</b>	Manual de diseño editorial
<b>Autor</b>	De Buen Unna, Jorge
<b>Editorial</b>	Santillana
<b>Título</b>	99 reflexiones sobre el diseño editorial
<b>Autor</b>	De Buen Unna, Jorge
<b>Editorial</b>	Jardín de monos
<b>Título</b>	Historia del libro
<b>Autor</b>	Dahl, Svend
<b>Editorial</b>	Alianza Universidad
<b>Título</b>	Diseñar con y sin retícula
<b>Autor</b>	Samata, Timothy
<b>Editorial</b>	Gustavo Gili

## 11.2. Direcciones web de interés

<a href="https://marcocreativo.es/recursos/">https://marcocreativo.es/recursos/</a>
<a href="https://www.omanimpresores.com/">https://www.omanimpresores.com/</a>
<a href="https://truyol.com/">https://truyol.com/</a>
<a href="https://www.cevagraf.coop/blog/">https://www.cevagraf.coop/blog/</a>
<a href="https://graffica.info/">https://graffica.info/</a>
<a href="https://tecnicasdegrabado.es/">https://tecnicasdegrabado.es/</a>
<a href="http://www.gusgsm.com/">http://www.gusgsm.com/</a>
<a href="https://laprestampa.com/">https://laprestampa.com/</a>
<a href="https://www.experimenta.es/">https://www.experimenta.es/</a>