

Curso 2023-2024

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 Diseño Editorial

### Titulación

Título Superior de Diseño Gráfico

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2023

**TITULACIÓN:** Título Superior de Diseño

**ASIGNATURA:** Tecnología digital

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Proyectos
Periodo de impartición	2º semestre. 3 curso
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento de proyectos de diseño
Prelación/ requisitos previos	Sin requisitos previos
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Díaz Satué, Ana	Anadiaz.ces.color@gmail.com

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

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Díaz Satué, Ana	Anadiaz.ces.color@gmail.com	2DG1/2DG2

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
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. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
4. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
5. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
6. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
7. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos
8. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
Competencias generales
1. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
2. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
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 encontrar soluciones ambientales sostenibles
6.	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
<b>Competencias específicas</b>	
1.	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos
2.	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual
3.	Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico
4.	Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos
5.	Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica
6.	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
7.	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

## 5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Comprender y poner en práctica, en proyectos de diseño editorial, los principios de coherencia y jerarquía visual y las reglas de los diferentes estilos gráficos.
- Distinguir y aplicar los rasgos formales y simbólicos de las diferentes tipologías editoriales.
- Conocer la terminología más habitual utilizada en los proyectos de diseño editorial.
- Conocer a algunos de los diseñadores más destacados en la especialidad.
- Ser capaz de trabajar tanto de forma individual como en equipo aplicando una metodología de diseño adecuada en cada proyecto.
- Ser capaz de presentar y argumentar sus propuestas, así como analizar y hacer una crítica razonada tanto de las suyas como las de otras personas, profesionales y compañeros.
- Ser capaz de crear un sistema gráfico completo para una colección editorial según caso caracterizado.
- Abordar cada una de las fases para el diseño de una publicación editorial.

## 6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema
	Tema
<b>I.- El diseño editorial</b>	Tema 1. Introducción. Conceptos fundamentales.
	Tema 2. Historia del diseño editorial
	Tema 3. Tipologías
<b>II.- El libro</b>	Tema 4. Aspectos de producción. El libro como objeto
	Tema 5. El proceso editorial
<b>III. Otros formatos editoriales</b>	Tema 6. Editorial, publicidad, identidad
	Tema 7. Revistas
	Tema 8. Formatos especiales
<b>IV. Diseñar con retícula</b>	Tema 9. Cubierta.
	Tema 10. Colección
	Tema 11. Formatos y márgenes
	Tema 12. Retículas
<b>V. Diseñar sin retícula</b>	Tema 13. Estrategias
	Tema 14. Carteles
	Tema 15. Fanzine
<b>VI. Formatos digitales</b>	Tema 16. E-pub

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

<i>Tipo de actividad</i>	<i>Total horas</i>
<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
<i>Total de horas de trabajo del estudiante</i>	a+b = 120 horas

## 8. METODOLOGÍA

<b>Actividades teóricas</b>	Clases teóricas con presentación y análisis de múltiples ejemplos físicos, videos y referencias.
<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 un proyecto de diseño de un producto editorial con retícula y un proyecto de diseño sin retícula.</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

<p><b>Clases teóricas</b></p>	<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> <li>· Prueba teórica final.</li> </ul>
<p><b>Clases prácticas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Análisis de ejemplos de referencia en las distintas tipologías editoriales.</li> <li>· Desarrollo de propuestas propias en las distintas tipologías editoriales</li> <li>· Presentación y defensa de 2 proyectos prácticos en los que se trabajará con los recursos explicados, con memoria y defensa oral.</li> </ul>
<p><b>Otras actividades formativas de carácter obligatorio</b></p>	<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>· Demuestra conocimientos sobre las tipologías de producto editorial.</li> <li>· Demuestra conocimientos sobre la creación y aplicación de retículas</li> <li>· Investiga y propone soluciones formales y simbólicas para sus proyectos.</li> <li>· Sigue las pautas conceptuales, gráficas y técnicas marcadas para cada práctica.</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 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 (Proyecto 1 + proyecto 2)	80% (40% + 40%)
Prueba teórica	10%
<b>CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA</b>	<b>100%</b>

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

Instrumentos	Ponderación
Prácticas (Proyecto 1 + proyecto 2)	70% (35% + 35%)
Prueba teórica	30%
<b>Total</b>	<b>100%</b>



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 puntuación máxima de 7 sobre 10.

### 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 (Proyecto 1 + proyecto 2)	80% (40% + 40%)
Prueba teórica	10%
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
<i>Semana 1</i>	<b>I. El diseño editorial.</b>		
	Clases teórica: <b>Presentación asignatura. Tema 1. Introducción. Conceptos fundamentales</b>	3 hora	
	Evaluación : <b>Comprensión de los procesos</b>	1 hora	
<i>Semana 2</i>	<b>I. El diseño editorial. .</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Tema 2. Historia del diseño editorial . Tema 3. Tipologías</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : <b>Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos</b>	1 hora	
<i>Semana 3</i>	<b>II. El libro</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Tema 4. Aspectos de producción. El libro como objeto</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : <b>Respuesta cuestionario</b>	1 hora	
<i>Semana 4</i>	<b>II. El libro</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Tema 5. El proceso editorial</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : <b>Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos</b>	1 hora	
<i>Semana 5</i>	<b>III. Otros formatos editoriales</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Tema 6. Editorial, publicidad, identidad</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : <b>Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos</b>	1 hora	
<i>Semana 6</i>	<b>III. Otros formatos editoriales</b>		
	Clases teórico /prácticas: <b>Tema 7. Revistas</b>	3 horas	2 horas
	Evaluación : <b>Respuesta cuestionario</b>	1 hora	

<b>Semana 7</b>	<b>III. Otros formatos editoriales</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 8. Formatos especiales	3 horas	2 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 8</b>	<b>IV. Diseñar con retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 9. Cubierta.	3 horas	2 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 9</b>	<b>IV. Diseñar con retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 10. Colección	3 horas	2 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 10</b>	<b>IV. Diseñar con retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 11. Formatos y márgenes	3 horas	4 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 11</b>	<b>IV. Diseñar con retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 12. Retículas	3 horas	4 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 12</b>	<b>IV. Diseñar con retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 12. Retículas	3 horas	4 horas	
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora		
<b>Semana 13</b>	<b>V. Diseñar sin retícula</b>				
	Clases teórico /prácticas:	Tema 13. Estrategias	3 horas	4 horas	
	Evaluación :	Cuestionario	1 hora		

<b>Semana 14</b>	<b>V. Diseñar sin retícula</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tema 14. Carteles. Tema 15. Fanzines</b>	3 horas	4 horas
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 15</b>	<b>VI. Formatos digitales</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Tema 16. E-pub</b>	3 horas	4 horas
	Evaluación :	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
<b>Semana 16</b>	<b>Evaluación final ordinaria</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Presentación y defensa de proyecto y memoria. Prueba teórica</b>	4 horas	
	Evaluación :			
<b>Semana 17</b>	<b>Evaluación extraordinaria</b>			
	Clases teórico /prácticas:	<b>Evaluación. Ejercicio teórico-práctico</b>	4 horas	
	Evaluación :			

## 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>	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>	Creación, diseño y producción de libros
<b>Autor</b>	Haslam, Andrew
<b>Editorial</b>	Editorial Blume
<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, Jorge
<b>Editorial</b>	Santillana
<b>Título</b>	Historia del libro
<b>Autor</b>	Dahl, Svend
<b>Editorial</b>	Alianza Universidad
<b>Título</b>	<b>Diseñar con y sin retícula</b>
<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://dle.rae.es/">https://dle.rae.es/</a>
<a href="https://www.fundeu.es/">https://www.fundeu.es/</a>
<a href="http://www.gusgsm.com/">http://www.gusgsm.com/</a>
<a href="https://www.experimenta.es/">https://www.experimenta.es/</a>
<a href="http://Graffica.es">Graffica.es</a>