



## GRADO EN DISEÑO

Módulo	COMPLEMENTARIO
Materia	TÉCNICAS Y APLICACIONES DEL DISEÑO GRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: NOMBRE: <b>DISEÑO EDITORIAL</b>

### DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Optativa
Período de impartición:	7º semestre u 8º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DIBUJO II (DISEÑO E IMAGEN)  
Coordinador: Agustín Martín Francés  
Teléfono: 913943653  
Correo electrónico: [amartinf@ucm.es](mailto:amartinf@ucm.es)

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

#### DESCRIPTOR

Esta es una asignatura que trata específicamente del diseño de publicaciones, ya sean de tipo singular como periódicas. Aborda el proyecto editorial desde la planificación hasta la maquetación y posterior producción de libros y revistas de estructura compleja. Es una asignatura teórico-práctica que pretende establecer conceptos, clasificación, estrategias y métodos de trabajo en la edición de publicaciones. Su principal objetivo es preparar al estudiante para abordar con soltura proyectos profesionales de diseño editorial.

#### OBJETIVOS

##### Objetivos generales:

OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de diseñador experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.

OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un diseñador experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente, asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.



OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.

OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.

OG.5. Promover el conocimiento de aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del contexto del diseño y de sus productos a lo largo de todo su ciclo de vida.

OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador, enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.

OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

### **Objetivos específicos:**

Hacer comprender los aspectos funcionales fundamentales y específicos del diseño editorial.

Conseguir que el estudiante maneje adecuadamente elementos como el color, la forma, la tipografía y las imágenes para estructurar adecuadamente los contenidos de comunicación del producto editorial.

Facultar para determinar las necesidades a las que debe responder cada propuesta de diseño editorial, su uso y su contexto.

Procurar la aplicación de una metodología adecuada en el desarrollo del diseño editorial.

Integrar y sintetizar los conocimientos necesarios que se aplican a este tipo proyecto, desde su ideación a su materialización e implantación.

Desarrollar en el estudiante la capacidad de elaborar de forma razonada y crítica las ideas y argumentos que se planteen en las diferentes etapas del diseño editorial.

## **COMPETENCIAS**

### **Competencias generales**

CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.

CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.

CG.3. Conocer los métodos y técnicas relevantes en distintas áreas de aplicación del Diseño



participando en la creación de nuevas soluciones que contribuyan al desarrollo de la sociedad.

### **Competencias Específicas:**

CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyectación, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.

CE.3. Conocer y utilizar adecuadamente las herramientas y técnicas tradicionales y digitales más adecuadas a la resolución de los problemas específicos que sean planteados en el campo del diseño.

CE.4. Planificar la producción de un diseño en función de los procesos necesarios y su interdependencia, asignando una correcta distribución de las herramientas de que se disponga y de las restricciones de tiempo y recursos.

CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.

## **CONTENIDOS**

Breve descripción de los contenidos:

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- Definición del Diseño Editorial.
- Soportes, medios y formatos.
- Tipologías de los proyectos editoriales.
- Publicación única. Publicación de colecciones.
- Publicaciones periódicas.
- El periódico. Estructura y funcionalidad.
- La revista ilustrada. Estructura y funcionalidad.
- El libro didáctico. Estructura y funcionalidad.
- El libro de artista.
- Maquetación de publicaciones.
- La publicación como producto.
- Packaging y comercialización de productos editoriales.
- Planificación y proceso en el diseño editorial.
- El manual de estilo en la publicación periódica.

## **METODOLOGÍA**

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, donde se pretende exponer de manera sucinta los contenidos a tratar.
- Exposición de los contenidos teóricos.
- Apoyo visual. Cada unidad didáctica irá acompañada de la visualización y análisis de imágenes, de ejemplos y de diferentes tipos de material que ilustren tanto los contenidos teóricos como prácticos de la signatura.
- Proyectos de aplicación. A lo largo del semestre se desarrollarán ejercicios enfocados a la



profundización en los contenidos de la asignatura y la realización de los proyectos personales del estudiante.

- Lecturas seleccionadas.

### Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1, CG2, CG3 CE1, CE4, CE7	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1, CE3, CE4, CE7	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1, CG2	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

### Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización de breves proyectos personales de investigación sobre temas que se desarrollan en los contenidos de la asignatura.
- Realización y entrega de ejercicios breves de aplicación de las unidades temáticas.
- Proyecto de aplicación. En este el alumno desarrolla y profundiza en el diseño de una propuesta personal completa de un diseño editorial.

### Cronograma:

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de este.

## EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.



- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
  - Trabajo del estudiante tutelado por el profesor, el 20-30% del total.
  - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
  - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.
- El examen extraordinario se evalúa del modo siguiente:
  1. Prueba escrita, calificada de 0 a 10. Su superación es necesaria para continuar la evaluación.
  2. Trabajo autónomo del estudiante, calificado de 0 a 10. Si se ha superado la prueba escrita, este trabajo por sí solo proporciona la calificación definitiva.

## BIBLIOGRAFÍA

- ELAM, Kimberly, *Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 2007.
- FAWCETT-TANG, Roger (ed.), *Diseño de libros contemporáneo*, Barcelona, Gustavo Gili, 2004.
- GARCÍA, Mario R., *Diseño y remodelación de periódicos*, Universidad de Navarra, Pamplona, 1981.
- HOCHULI, Jost y KINROSS, Robin, *El diseño de libros: práctica y teoría*, Campgrafic, Valencia, 2005.
- LESLIE, Jeremy, *Nuevo diseño de revistas*, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
- LOCKWOOD, Robert, *El Diseño de la noticia*, Barcelona, Ediciones B, 1992.
- MACLEAN, Ruari, *Manual de tipografía*, Madrid, Hermann Blume, 1993.
- MÜLLER-BROCKMANN, Josef, *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982.
- NEWSOM, D. Earl et al, *El Periódico*, Publigráficos, México, 1987.
- OWEN, William, *Diseño de revistas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1991.
- SONSINO, Steven, *Packaging. Diseño. Materiales. Tecnología*, Barcelona, Gustavo Gili, 1990. Londres, John Calmann & King, 1990.
- WEST, Suzanne, *Cuestión de estilo. Los enfoques tradicional y moderno en maquetación y tipografía*, Madrid, ACK Publish, 1991.