Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **Elementos comunicativos en publicaciones. Fotografía**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Elementos comunicativos en publicaciones. Fotografía		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre: Martes de 16:00 a 18:00 2º semestre: Miércoles de 16:00 a 18:00		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	2
Código		**Créditos ECTS**	4
Ciclo	Postgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Mario Rabasco / Jaume Fuster (workshop fotolibro)		
Correo electrónico	mrabasco@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario de Mario Rabasco en la web		

Lugar de tutorías	Aula 2.1

2. Introducción a la asignatura

Cada género fotográfico tiene sus propias características derivadas de sus usos y prácticas sociales. El objetivo de este módulo es que el alumno conozca y sepa diferenciar mediante un acercamiento teórico y práctico todos las posibles tipologías visuales de los géneros fotográficos utilizados en la actualidad en las publicaciones analógicas y digitales por parte de los diseñadores. Este conocimiento le ayudará a saber ver, saber hacer y lo que es más importante: "saber pedir". El diseñador se enfrenta constantemente al dilema de manejar fotos para sus publicaciones, que en muchos casos son encargos ex propósito por parte del mismo; pero no siempre reconoce claramente su naturaleza y su tipología, lo que repercute en muchos casos en publicaciones confusas e indefinidas producto de su incapacidad a la hora de "pedir".

Lo que pretende el presente módulo es que el alumno sepa definir e identificar cada género por su estructura visual. Para ello, se estudiará y profundizará, mediante el análisis estructural cada género. Se incidirá en el estudio visual de grupos claramente diferenciados:

1. Por una parte **la familia profesional**, compuesta por la fotografía de espacios (arquitectura, interiorismo, paisaje), la fotografía de personas (moda, retrato, fotoperiodismo, reportaje) y la fotografía de objetos (bodegón publicitario, reproducción de obras de arte junto con archivos históricos y ecommerce para la web).
2. Por otra, **la fotografía de creación artística** compuesta por el ensayo de autor, obra para galería, obra para certámenes nacionales e internacionales y editorial con los libros de autor.

El módulo comprende la realización de un workshop que tiene por objeto el desarrollo de un proyecto original de fotografía aplicada, donde el alumnado sea capaz de integrar, aplicar y valorar los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridos en este modulo, evidenciando su capacidad crítica junto con su sensibilidad artística y estética.

3. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

R. A.1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad. R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	**C.B.1**
R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	**C.B.2**
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**

R.A.1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales. R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio. R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	**C.E.1**
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan.	**C.E.2**

R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.	
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.3**
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	**C.E.4**

5. Contenidos

1. **1** Familia fotografía profesional. Estructura visual y aplicación al proyecto analógico y digital.
   1.1 La fotografía de espacios: arquitectura, interiorismo, paisaje.
   1.2 La fotografía de personas: moda, retrato, reportaje.
   1.3 La fotografía de objetos: bodegón publicitario, reproducción de obras de arte y archivos históricos, ecommerce.

2. Familia fotografía de creación artística. Estructura visual y aplicación al proyecto analógico y digital.
   2.1 El ensayo de autor.
   2.2 La obra para Galería.
   2.3 Obra para certámenes nacionales e internacionales.
   2.4 Editorial. Libros de autor.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	25%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	20%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%

	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	20%

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico consta de:

Trabajo presencial.

Clases teóricas. El profesor realizara la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.

Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

Trabajo autónomo.

Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.

Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.

Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

7. Recursos

- Pizarra
- Plató fotográfico
- Cámaras digitales y analógicas
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante el semestre en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
   - Se realizarán proyectos individuales y/o colectivos acompañados de exposición.
   - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
   - La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
   - El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
   - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
   - Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 4. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
   - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo de los 2 semestres.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
   - Dominio de los conceptos trabajados.
   - Adecuación a las pautas establecidas.
   - Coherencia entre los argumentaos utilizados y la opinión expuesta.

- Ajuste a normas y plazos establecidos para su realización.
- Creatividad en la realización y presentación.
- Capacidad de análisis y síntesis.
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación del trabajo.
- Corrección ortográfica y sintáctica.

3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Atendiendo a que este módulo comprende la realización de un workshop. La nota obtenida en éste computará un 10% de la nota global.
5. Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

Parr Martin. Badger. (2004) *The Photobook: A History volumen I*. Phaidon Press Limited.
Parr Martin. Badger. (2006) *The Photobook: A History volumen II.* Phaidon Press Limited.
Parr Martin. Badger. (2014) *The Photobook: A History volumen III.* Phaidon Press Limited.
Campany David. (2011) *Arte Y Fotografía*. Phaidon Press Limited.

Master en Enseñanzas Artísticas: Máster en diseño de publicaciones analógicas y digitales

WORKSHOP FOTOLIBRO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción al workshop • 3. Conocimientos recomendados
4. Resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Evaluación • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Máster en diseño de publicaciones analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño gráfico		
Nombre de la asignatura	Workshop Fotolibro		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	18:00 a 20:00		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	2h
Ciclo	Posgrado		
Duración	Trimestral, 10 h		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano-valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Jaume Fuster		
Correo electrónico	jfuster@easdvalencia.com		

2. Introducción al workshop

El particular lenguaje articulado entorno a la imagen secuencial ha sido utilizado por todas las culturas desde antaño, empezando por las propias pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, las escenas bíblicas de los retablos de las catedrales o las imágenes que, a modo de viñetas, ilustraban las historias que contaban desde las carretas los juglares en la Edad Media, y que servían para hacerlas más comprensibles tanto a los espectadores más ilustrados como a los completamente analfabetos.

El idioma universal de la imagen secuencial posee la gran virtud de la transculturalidad, de esa "presunta" facilidad de lectura por parte de los receptores… que, sin embargo, en ocasiones esconde unos complejos códigos de lectura que juegan con el acervo visual del espectador, con la ambigüedad propia de la imagen, con su nivel connotativo, con los códigos de otras disciplinas artísticas como el cine, el cómic o la literatura… Todo ello utilizado con la sana vocación de contar historias.

La edición fotográfica presenta tres actos fundamentales, y sólo uno presenta la magia de lo imprevisible, lo instintivo e irracional, como argumenta José Manuel Navia:

El primer acto es completamente reflexivo, y consiste en estudiar a fondo el tema a fotografiar, documentándonos profusamente, decidiendo la perspectiva o el enfoque desde donde abordarlo, estudiando los referentes oportunos, realizado un guión aproximado de la historia, dibujando, incluso, esbozos, o visitando el lugar sin cámara. Ese momento se toma conciencia de lo ambicioso del proyecto y establece el equipo fotográfico que vamos a utilizar, el tiempo que se vamos a dedicar y toda una serie de decisiones que condicionará la edición final. Por ello, debemos considerarlo parte fundamental de la edición.

El segundo acto es el momento del disparo fotográfico, y éste puede ser es irracional y completamente compulsivo, o bien guionizado y previsto de antemano.

El tercer y último acto vuelve a ser racional y el momento de la selección y posterior edición de las fotografías.

Desde la solitaria imagen de la noticia de un periódico (que ha sido sometida a un sinfín de tensiones de carácter editorial y seleccionada cuidadosamente en función de su simbología, representatividad, impacto o iconicidad, y que puede presentarse acompañada por un pie de foto), al ensayo fotográfico, entendido desde el punto de vista de E. Smith como un conjunto mayor de imágenes que profundizan y trascienden, permitiendo un reflexión más detenida de la historia que se cuenta; hasta llegar al foto libro, el formato más complejo de todos... Contar una historia, ese es el objetivo. De hecho, se puede llegar a considerar que no es buen fotógrafo aquel que hace buenas imágenes, sino aquel que sabe contar historias.

Ese es, precisamente, el punto de encuentro entre el diseño editorial y la fotografía, su objetivo común: narrar, contar, relatar... No hacer simplemente un objeto bello, como diríamos igualmente de una mera fotografía, sino un objeto donde todos los recursos gráficos, materiales, editoriales o de cualquier otro tipo se encuentren al servicio de la historia que se pretende contar.

Por tanto, esta asignatura tratará de explicar el fenómeno de la imagen múltiple en la sociedad actual, intentando mostrar su papel comunicador, pero dando pautas útiles para comprender los mecanismos de percepción y representación de imágenes múltiples en sus diferentes soportes, tanto prensa diaria, como revistas semanales o libros. Con carácter teórico orientado a comprender los fundamentos narrativos

3. Conocimientos recomendados

Lenguaje Audiovisual

Teoría de la imagen

Estética

Fotografía

Narrativa

4. Resultados de aprendizaje asociados

1-Tomar conciencia del discurso fotográfico, comprendiendo la interrelación entre las imágenes de un conjunto con significación completa

2- Aprender estrategias de montaje y maquetación, para dotar de sentido a un grupo de imágenes

3- Entender la importancia de la estructura narrativa

4- Adquirir los recursos narrativos tanto de las publicaciones clásicas como de los títulos más vanguardistas

5- Investigar nuevas soluciones narrativas
6- Editar sus propias series fotográficas

5. Contenidos

Unidad 1. La secuencialidad fotográfica
-El tránsito hacia la narración fotográfica
-El editor fotográfico como autor
-La selección y edición de imágenes como conjunto narrativo: la hoja de contactos
-La coherencia de la totalidad.
Unidad 2. Relaciones transvisuales entre el diseño gráfico, el cine, el cómic, y la literatura.
-El movimiento inducido y el tiempo virtual
-El montaje dialéctico
-El montaje de atracciones
-La relación con el texto
Unidad 3. Elementos morfológicos de la secuencia fotográfica
-La Escala y la distancia de lectura
-El color
-La forma
-La textura
-La presentación física de la serie: encuadernación...
-Tonalidad / b/n y color
-El diálogo entre el espacio en blanco y la imagen

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología
Actividades Presenciales %	Los contenidos se trabajarán mediante exposiciones teóricas del profesor a través de ejemplos en forma de fotolibros o revistas originales (en el mejor de los casos), o proyecciones audiovisuales de libros descatalogados.
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo %	Elección y análisis de un fotolibro

7. Recursos

Biblioteca de la escuela, bibliotecas publicas, biblioteca particular del profesor, librerías especializadas, internet…

8. Sistema de evaluación

El alumno deberá realizar el análisis de un fotolibro de su elección, siguiendo los parámetros expuestos durante el workshop.

9. Bibliografía

CRIST, Steve, *The contact sheet*, Los Ángeles, California, Ammo, 2009.

EISNER, Will, *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, 2007.

FERNÁNDEZ, Horacio, *El fotolibro latinoamericano*, Madrid, RM, 2011.

FERNÁNDEZ, Horacio, *Fotos & libros. España 1905-1977*, Madrid, Museo Nacional Centro de

Arte Reina Sofía AC/E y RM, 2014.

FREEMAN, Michael*, La narración fotográfica*, Barcelona, Blume, 2013.

FUSTER, Jaume, *La edición fotográfica en Ramón Masats. Jugando por los lindes entre fotografía, cine, cómic y literatura*, Valencia, Institució Alfons el Magnànim, 2012.

LUBBEN, Kristen, *Magnum. Hojas de contacto*, Barcelona, Blume, 2011

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **Elementos comunicativos en publicaciones. Infografía**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Conocimientos recomendados • 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Elementos comunicativos en publicaciones. Infografía		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Miércoles, de 16 a 18h./Lunes, de 16h a 18h.(2º semestre)		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	2
Código		**Créditos ECTS**	4
Ciclo	Postgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ana Latre		
Correo electrónico	alatre@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario Ana Latre		

Lugar de tutorías	Aula 2.1

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de la asignatura es la adquisición de conocimientos para diseñar información compleja en las distintas tipologías de proyectos del Máster. Que el alumno pueda desarrollar y adecuar, distintas infografías, teniendo en cuenta las restricciones que impone el soporte y la naturaleza de los lectores, su nivel de conocimientos y las circunstancias de uso. Por otra parte, se considerará la incorporación de aplicaciones interactivas, basadas en nuevas tecnologías, que requieren de un uso diario y de una gran variedad de público.

Con el desarrollo de la tecnología, la representación de la información se ha apropiado de herramientas audiovisuales, que antes eran imposibles de utilizar para explicar una noticia en los medios tradicionales. Películas, animaciones, sonidos e interactividad forman parte de una nueva generación de gráficos, que los profesionales de ese sector denominan infografía online o multimedia.

El fin de esta asignatura es que el alumno sepa diseñar una información compleja y concreta, en cada uno de los medios impresos o digitales y sus diferentes soportes: prensa, revista, libro tablet, móvil, internet, teniendo en cuenta sus propias características en cuanto a morfología y uso.

3. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya

reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

R. A.1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad. R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	**C.B.1**
R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	**C.B.2**
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**

R.A.1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales. R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio. R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	**C.E.1**
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan. R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.	**C.E.2**
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.3**

R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	**C.E.4**

5. Contenidos

1. Qué es infografía. Las reglas de la comunicación visual y su aplicación práctica.
   Breve introducción al concepto infografía.
2. Obtener y seleccionar información, tratarla de forma autónoma y crítica.
3. Transmitir contenidos de una manera organizada e inteligente.
4. Planificación y desarrollo de proceso de trabajos.
5. Adecuación al medio. Soportes de visualización.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	25%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	20%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20%

	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	20%

La metodología a seguir será práctica basada en la experimentación

Actividades de carácter presencial:

1. Sesiones presenciales: Exposición de los contenidos teóricos por parte del profesor. Propuesta de problemas y proyectos relacionados con los contenidos, a través de los cuales se estimulará la creatividad y el autoaprendizaje del estudiante y se familiarizará con diferentes métodos y estrategias propios de la materia.

2. Sesiones prácticas: Ejecución de las propuestas de proyectos y resolución de los problemas que se planteen, por parte de los alumnos, bajo la supervisión del profesor. En el aula, el alumno se enfrentará a situaciones donde ha de encontrar soluciones creativas de manera autónoma y experimentará y asimilará las herramientas explicadas.

Actividades de trabajo autónomo:

2. Estudio práctico: Resolución de los ejercicios/proyectos planteados en las sesiones prácticas.

4. Actividades externas: visita, coordinación y/o participación en exposiciones o ferias del sector.

7. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los semestres en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

El resultado de aprendizaje de la asignatura se evaluará a través de aplicación de la infografía en los proyectos desarrollados a lo largo del máster.
Se acompañarán con una memoria que incluirá:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
   - Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.
   - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
   - La realización de los trabajos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
   - El valor de cada uno de los trabajos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
   - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
   - Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
   - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
   - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%
   - Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
   - Adecuación a las pautas establecidas. 25%
   - Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%
   - Creatividad y limpieza en la realización. 5%

   En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

   - Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
   - Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%
   - Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
   - Y en el caso de una exposicón y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%
3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Convocatoria extraordinaria.
   - Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.

- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

Kathryn, Coates, Andy, Ellison.(2014*) Introducción al diseño de la información*. Barcelona: Parramon.

Meirelles, Isabel. (2014). *La Información en el Diseño.* Barcelona: Parramon.

Bibliografía complementaria

McCandless, David. (2010). *La información es bella.* Barcelona: RBA..

Meggs, Philip B., Purvis, Alston W. (2009). *Historia del Diseño Gráfico. Barcelona: RM.*

Knight, Carolyn, Glasser, Jessica.(2009)*. Diagramas: Grandes ejemplos de infografía contemporánea.* Barcelona: Gustavo Gili.

Mijksenaar, Paul, Westendorp, Piet. (2000). *Abrir Aquí. El Arte Del Diseño De Instrucciones.* Colonia: Könemann.

Cairo, Alberto. (2011). *El arte funcional.* Madrid: Alamunt.

Cairo, Alberto. (2008). *Infografía 2.0.* Madrid: Alamunt

Wildbur, Peter, Burke, Michael. (1998). *Infográfica: Soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo*. Barcelona: Gustavo Gili.

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **Elementos comunicativos en publicaciones. Tipografía**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Conocimientos recomendados • 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Elementos comunicativos en publicaciones. Tipografía		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Lunes, de 16 a 18h. (1º semestre) / 18h a 20h.(2º semestre)		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	2
Código		**Créditos ECTS**	4
Ciclo	Postgrado		
Duración	Anual		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Genoveva Albiol y Javier Mestre		
Correo electrónico	galbiol@easdvalencia.com / jmestre@easdvalencia.com		

Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	Aula 2.1

2. Introducción a la asignatura

Con la tipográfica digital y el acceso a internet, los diseñadores tienen a su alcance cualquier fuente que esté publicada, desde su ordenador y al instante. Esto ha significado una revolución creativa en el diseño de fuentes, que por otro lado, enfrenta al diseñador a una oferta tipográfica prácticamente inabarcable.
Cuando hablamos de tipografía para diseño editorial no cualquier fuente sirve. Las tipografías para este campo del diseño gráfico tienen que tener unas características técnica-formales y comunicacionales específicas. Formar al alumno para que sea capaz de enfrentarse a la magnitud de está situación, supone dotarlo de metodologías de gestión tipográfica con las que pueda orientarse, organizarse, diferenciando y eligiendo tipografías de calidad que cubran las necesidades de un proyecto editorial concreto.
El desarrollo de esta asignatura está especialmente vinculado a cada uno de los proyectos del máster, como laboratorio de estudio y propuesta de las soluciones tipográficas de los proyectos.

3. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

R. A.1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad. R.A.2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	**C.B.1**
R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	**C.B.2**
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R.A.1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**

R.A.1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales. R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio. R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	**C.E.1**
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan. R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.	**C.E.2**
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.3**
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	**C.E.4**

5. Contenidos

Bloque 1.

- La gestión tipográfica en el flujo de trabajo del diseño editorial: gestión de fuentes, formatos de fuentes, fundiciones tipográficas, distribuidores online, modelos de distribución, licencias…
- Arqueología tipográfica.
- Tendencias tipografías en diseño editorial. Referentes: tipografías, tipógrafos y publicaciones.
- La Ortotipografía y el diseño editorial.
- Tipografía aplicada al proyecto de edición.

Bloque 2.

- Tipografía para el diseño digital. Contexto contemporáneo. Gestión y uso. Condicionantes técnicos. Lectura selectiva.
- La publicación digital: elección y gestión de tipografía.
- Tipografía aplicada al proyecto de edición digital.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	25%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	20%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%

Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	20%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	20%

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Trabajo presencial.
Clases teóricas. El profesor realizara la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.

Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

Trabajo autónomo.
Realización de trabajos prácticos de carácter autónomo fuera del aula propios de cada unidad didáctica. cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de evaluación de la misma.

Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.

Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.

Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

7. Recursos

- Pizarra

- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los semestres en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

El resultado de aprendizaje de la asignatura se evaluará a través de aplicación de la tipografía en los proyectos desarrollados a lo largo del máster. Se acompañarán con una memoria que incluirá:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)
   - Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.
   - Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
   - La realización de los trabajos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
   - El valor de cada uno de los trabajos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
   - En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
   - Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
   - La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.
2. En los trabajos-proyectos se valorará:
   - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%
   - Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
   - Adecuación a las pautas establecidas. 25%

- Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%
- Creatividad y limpieza en la realización. 5%

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%
- Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
- Y en el caso de una exposicón y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%

3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

•DOPICO CASTRO, Marcos: *La evolución de los caracteres de palo seco.* Ed. Campgràfic. Valencia, 2011.

•LUPTON, Ellen: *Tipografía en pantalla.* Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2014.

•VVAA: *Cómo crear tipografías. Del boceto a la pantalla.* Ed. Tipo-e. Madrid, 2012.

Bibliografía complementaria:

•CAFLISCH, Max: *Análisis tipográficos.* Ed. Campgràfic. Valencia, 2011.

•BALIUS, Andreu: *Type at Work.* Ed. Index Book. Barcelona, 2003.

•GÜRTLER, André: *Historia del periódico y su evolución tipográfica.* Ed. Campgràfic. Valencia, 2005.

•MARÍN ÁLVAREZ, Raquel: *Ortotipografía para diseñadores.* Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2013.

•POYNOR, Rick: *No mas normas.* Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 2003.

Seu Velluters: C. Pintor Domingo, 20
46001 · Tel. 963 156 700 · Fax 963 156 701
info@easdvalencia.com

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de publicaciones analógicas y digitales

Guía docente de
PROYECTO DE PERIÓDICOS Y REVISTAS

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Proyecto de periódicos y revistas		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Lunes, de 18 a 21h. y Viernes, de 16 a 19h.		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	6
Código		**Créditos ECTS**	5
Ciclo	Postgrado		
Duración	Semestral, (primer semestre)		

Carácter de la asignatura	Obligatoria
Lengua en que se imparte	Castellano
DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Tomás Gorría
Correo electrónico	
Horario de tutorías	
Lugar de tutorías	Aula 2.1

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de la asignatura es la adquisición de los conocimientos básicos sobre el diseño editorial aplicado a publicaciones periódicas, como diarios o revista, en su versión analógica (orientada a la edición en papel). El desarrollo de la asignatura simulará el proceso de diseño de un periódico (cabecera, estructura, tipografía, retícula…) y de un suplemento del propio periódico, en un proceso de diseño colectivo y que culminara con la diseño de un número cero con sus diversos contenidos, textuales, infográficos y fotográficos.

3. Conocimientos recomendados

Conocimiento de los programas de diseño y maquetación de la suite de Adobe, Indesign y de tratamiento de imagen (Photoshop)

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB4, CB5; CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar

estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

C.E.5- Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad. R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	C.B.1
R.A.1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos. R.A.2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas. R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	C.B.2
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5

R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.	C.E.1

R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.	C.E.2
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.3
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	C.E.4
R.A.1- Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica.. R.A.3- Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital)	C.E.5

5. Contenidos

Unidad 1. Introducción al diseño periodístico.
Concepto y funciones, evolución histórica del diseño en prensa. Era tipográfica, era mecánica, era electrónica.

Unidad 2.- Estructura y jerarquía
Retículas y modulos.
Los formatos, mancha, márgenes y columna.
Medianil. La columna. La retícula y el diseño modular. La publicidad y su ubicación.
Aplicación práctica en el diseño y edición de una publicación real (diario y magazine).

Unidad 3.- Texto y legibilidad
Composición Justificación y alineación, partición, formas y estética tipográfica. Capitulares, sangria, tabulación.
- Aplicación práctica en el diseño y edición
de una publicación real tipo diario y magazine..

Unidad 4.- Recursos redaccionales
Terminología básica. La titulación, antetítulo, subtítulo, sumarios, cintillo, destacados, entradilla, ladillos, el folio, la cabecera. Pie de foto, despieces y textos.

- Aplicación práctica en el diseño y edición de una publicación real tipo diario y magazine.

Unidad 5.- Elementos gráficos y visuales
Imagen fotográfica, ilustración e infografía.
Funciones y criterio de selección. Encuadre, ubicación de la Fotografía. La ilustración.
Filetes y recuadros, blancos, fondos y trama, bolos, capitulares y otros elementos.
Aplicación práctica en el diseño y edición de una publicación real tipo diario y magazine.

Unidad 6.- Navegación.
Elementos de navegación. Sobre la página y sobre la publicación.
- Aplicación práctica en el diseño y edición de una publicación real tipo diario y magazine.

Unidad 7.- Color
Funciones del color.
Modos de empleo del color en el Diseño periodístico
Paleta cromática. Significado del color.
Determinación del color adecuado.
Aplicación práctica en el diseño y edición de una publicación real tipo diario y magazine.

Ejercicios prácticos

Diseño real de los diversas tipos de páginas durante el curso

Según su función
- Portada / Contraportada
- Sumario
- Articulos

Según su extensión
- Página individual
- Pagina doble
- Paginas secuenciadas

Según su contenido
- Reportaje
- Información actualidad
- Informacion servicios
- Opinión
- Publicidad

Según los ítems informativos
- Un tema

Varios temas

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	15%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	10%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	30%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	30%

De modo paralelo a la exposición teórica, se propondrán ejemplos y ejercicios prácticos (usando Adobe Indesign como herramienta básica) para reforzar el conocimiento de los conceptos teóricos. Del mismo modo, se diseñará gradualmente una publicación periódica, (un periódico de 32 páginas en formato

tabloide y un suplemento de 24 páginas formato magazine) aplicando los conocimientos adquiridos, reproduciendo los procesos de edición y diseño de la redacción de un periódico o una revista.

A través de una serie de clases prácticas y de forma autónoma, el alumno debe aprender a organizar una página de periódico y distribuir con criterio periodístico las informaciones dentro de las páginas del mismo. Además deberá aprender a jerarquizar las informaciones con los recursos gráficos y tipográficos existentes a su disposición. Asimismo deberá aprender a hacer una hoja de modulación, planillos, alzados y otros documentos indispensables en el ejercicio del Diseño Periodístico.

7. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.
- Impresora A3

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante el semestre en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)

- Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.

- Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
- La realización de los trabajos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
- El valor de cada uno de los trabajos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
- En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
- Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
- La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.

2. En los trabajos-proyectos se valorará:
    - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%
    - Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
    - Adecuación a las pautas establecidas. 25%
    - Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%
    - Limpieza en la realización. 5%

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%
- Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
- Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%

3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. **Convocatoria extraordinaria.**

- Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

González, Laura, Pérez, Pedro. (2001). *Principios básicos sobre diseño periodístico.* Madrid: Universitas.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Barcelona: Gustavo Gili.

Eskilson, S. (2012). *Graphic design: A new history*. Yale University Press.

Losowsky, A. (Ed.). (2007). *We love magazines*. Editions Mike Koedinger.

Hochuli, J. (2007). *El detalle en la tipografía*. Valencia: Campgrafic.

Haslam, A., & Baines, P. (2005). *Tipografía. Función, forma y diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Webs

http://www.snd.org/
Web de la Society Newspapers design

http://www.snd-e.com/
Web del capítulo español la Society Newspapers design

http://www.spd.org/
Web de la The Society of Publication Designers, dedicada al diseño editorial

www.quintatinta.com
www.elportadista.com
Blogs especializado en diseño de prensa y revistas. Diego Areso

www.cuatrotipos.com
Blogs especializado en diseño periodistico, desde Valencia, Herminio Hernández, Tomas Gorria, Diego Obiol

http://www.paperpapers.net/
Blogs especializado en diseño periodistico..

http://labuenaprensa.blogspot.com/

http://nascapas.blogspot.com/
Magazine sobre portadas de revistas

http://www.coverjunkie.com/
Magazine sobre portadas de revistas

http://magculture.com/blog/
Blogs especializado en diseño de prensa y revistas

https://www.flickr.com/photos/bizweekdesign/
Página de flicker con ejemplos de diseño editorial de revistas y periodicos

http://issuu.com
Página donde encontrar cientos de publicaciones en formato pdf.

•

Master en Enseñanzas Artísticas:

DISEÑO DE PUBLICACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES

Guía docente de **PRÁCTICAS EXTERNAS**

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	**DISEÑO DE PUBLICACIONES ANALÓGICAS Y DIGITALES**		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	DISEÑO GRÁFICO		
Nombre de la asignatura	PRÁCTICAS EXTERNAS		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Aula 1.11	**Horas totales**	250 h.
Código		**Créditos ECTS**	10
Ciclo	Posgrado		
Duración	Anual_Septiembre a junio		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Tutor académico asignado		
Correo electrónico	practicasgrafico@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	1ER. Cuatrimestre, martes de 15.00h a 17h. 2º cuatrimestre, miércoles de 16.00h a 18.00h. (Consultar horario en Departamento de Gráfico).		
Lugar de tutorías	Departamento de Gráfico		

2. Introducción a la asignatura

Las prácticas del Máster de Diseño de Publicaciones analógicas y digitales constituyen un período formativo en las empresas del sector, en el que los alumnos complementan y aplican los conocimientos adquiridos en las distintas asignaturas en entornos profesionales, garantizando así su adaptación a las necesidades que plantea el diseño y la industria editorial en la actualidad.

3. Conocimientos recomendados

Viene reflejado con detalle en los contenidos del Título del Master, en los puntos 4.2 ACCESO Y ADMISION, y 4.2.1 ACCESO DEL ALUMNADO AL MASTER.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2, Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB4, Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

CB5, Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

CB2
R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.

R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.

R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.

CB4
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud

activa a su asimilación.

CB5
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.

R. A. 2- Incorporar condicionantes morales y/o éticos en los objetivos de diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1, Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

CE2, Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

CE4 Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1
R.A.2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.

CE2
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan.

R.A.2- Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.

R.A.3- Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.

CE4
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.

5. Contenidos

ESPECIFICACIONES PARA EL DESARROLLO DEL PROYECTO DE PUBLICACIONES.

Las prácticas constituyen una actividad de naturaleza formativa realizada por los estudiantes del máster. Aplicar y complementar los conocimientos adquiridos en la formación académica,

favoreciendo la adquisición de competencias que les preparen para el ejercicio de actividades profesionales, faciliten su empleabilidad y fomenten su capacidad de emprendimiento.

En función de las tareas proyectuales a desarrollar por el alumnado, y además de considerar las competencias anteriormente descritas, van asociados a la práctica los siguientes factores:

Grado de capacidad de aprendizaje.

Cumplimiento de tareas realizadas por el alumno en la empresa.

Adaptación, creatividad e iniciativa, motivación, comunicación oral, puntualidad...

Capacidad de trabajo en equipo y de administración de los trabajos.

Capacidad técnica en la resolución de los trabajos.

Cumplimiento de programa de actividades previsto.

Responsabilidades asumidas.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales. 95%	**Sesiones teóricas y tutorías.**	5%
	Asistencia y formación en la entidad colaboradora. Actividad formativa presencial consistente en la realización de prácticas tutorizadas en empresas mediante las cuales el alumno pone en práctica todas las competencias adquiridas y las aplica a proyectos reales.	90%
Actividades de trabajo autónomo del alumno. 5%	**Preparación de trabajos, proyectos, memorias.**	5%

7. Recursos

Aquellos que dispone la empresa, asociados a las capacidades y recursos propios de los alumnos necesarios para alcanzar los objetivos de diseño previstos.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar

los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:

• Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.
• Evaluación continua de cada alumno, basada en las actividades realizadas, participación, grado de implicación del alumno y conocimientos adquiridos.
• Memoria que contenga todas las tareas realizadas por el alumno durante el período de estancia en la empresa, siendo un documento que justifique el proyecto formativo.

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proyecto formativo en la empresa a partir de los resultados de aprendizaje marcados y de las competencias seleccionadas. La evaluación será continua.

Asistencia a sesiones teóricas y tutorías

Se evaluará: la asistencia y participación.

Supone un 10% de la calificación total.

Memoria informe intermedio y final

Se evaluará:
La adecuación a las pautas dadas; nivel de dominio de los conceptos trabajados; relevancia de la información utilizada y su correcto análisis; la correcta ejecución y presentación del trabajo así como la puntualidad en su entrega.

Supone un 30% de la calificación total.

El informe del tutor de la entidad

Se valorará si el informe es favorable o no.

Supone un 60% de la calificación total.

Para la calificación de las Prácticas Externas se deberán presentar completos todos los documentos arriba indicados y su calificación deberá ser positiva.

Para la calificación final positiva de las Prácticas Externas, **todas las partes deben estar aprobadas.**

En caso de interrupción o rescisión del acuerdo por causa justificada, el estudiante podrá realizar las prácticas con otra entidad siempre y cuando el calendario establecido por el centro lo permita.

En caso de calificación negativa, el estudiante deberá volver a cursar la asignatura en cursos posteriores.

9. Bibliografía

VV.AA (2012): *Estudio sobre el perfil profesional del diseñador de producto/industrial en la Comunidad Valenciana*. Valencia : Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana,

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de publicaciones analógicas y digitales

Guía docente de **PROYECTO DE PUBLICACIÓN DIGITAL**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Proyecto de publicación digital		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Martes, de 18 a 21h. y Viernes, de 16 a 19h.		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	6
Código		**Créditos ECTS**	5
Ciclo	Postgrado		
Duración	Semestral, (segundo semestre)		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Diego Obiol		
Correo electrónico	dobiol@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	XXXXXXX		
Lugar de tutorías	Aula 2.1		

2. Introducción a la asignatura

El diseño editorial se encuentra en un proceso de cambio constante debido popularización y la multiplicación de los soportes electrónicos, así como la aparición de nuevos sistemas de publicación. La sustitución del papel por la pantalla como soporte de lectura es algo ya asumido desde hace una década. Este cambio en el acceso a la información obliga al diseñador actual a repensar y adaptar los lenguajes visuales de los medios impresos a estas nuevas plataformas.

Esta asignatura tiene como objetivo el proporcionar al alumno los conocimientos necesarios para desarrollar publicaciones digitales en los entornos de publicación actuales.

3. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB2, CB4, CB5, CB6; CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.- Dar respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto editorial.

C.E.2- Idear soluciones de comunicación en el contexto editorial profesional con un grado de especialización avanzado.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado del

proyecto editorial así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos. R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas. R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	**C.B.2**
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	**C.B.6**

R.A.2- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones editoriales adecuadas que permitan el desarrollo de un lenguaje creativo propio.	**C.E.1**
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan. R.A.3- Identificar las aportaciones que desde el ámbito editorial se pueden aplicar a un proyecto interdisciplinar.	**C.E.2**
R.A.1- Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto editorial ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen. R.A.2- Realizar prototipos editoriales perfectamente acabados mediante técnicas industriales y/o artesanales.	**C.E.3**
R.A.1- Adaptar la metodología de trabajo a las necesidades específicas de cada proyecto editorial.	**C.E.4**
R.A.1- Analizar y seleccionar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la reproducción y comunicación del producto editorial impreso y digital. R.A.3-Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital)	**C.E.5**

5. Contenidos

1. Introducción al diseño en el contexto digital

- Evolución y estándares actuales.
- Patrones de diseño en el entorno digital.
- Arquitectura e interacción
- Contenidos en internet

2. Proyecto de publicación digital:

- Conceptualización y definición del proyecto.
- Estructura, proceso de trabajo y gestión de contenidos.
- Planificación y síntesis gráfica.
- *Wireframing* y prototipado.
- Creación de la publicación.
- Elementos interactivos e infografía.
- Realización final y verificación de la interface.
- Estrategias de difusión y promoción.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	15%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	10%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%

Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	30%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	30%

7. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Redes sociales. Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Licencias Adobe CC
- Licencia Apple developer para publicación
- Hosting y dominio para publicación web
- Biblioteca.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizarlos procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante los 2 semestres en los que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)

   • Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.

- Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
- La realización de los proyectos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
- El valor de cada uno de los proyectos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
- En alguno de los proyectos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
- Será obligatoria la presentación de los proyectos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los proyectos, conllevará la no superación de la asignatura.
- La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.

2. En los trabajos-proyectos se valorará:
    - Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 15%
    - Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
    - Adecuación a las pautas establecidas. 25%
    - Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 15%
    - Creatividad y limpieza en la realización. 15%

    En el caso de que el proyecto fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:
    - Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
    - Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%
    - Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
    - Y en el caso de una exposicón y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%
3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Convocatoria extraordinaria.
    - Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
    - La nota de los proyectos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

Franchi, Francesco (2013). *Designing News: Changing the World of Editorial Design and Information Graphics.* Die Gestalten Verlag

IAB Spain (2013) *Glosario de términos de Publicidad y Marketing Digital*

Lupton, Ellen. (2015). *Tipografía en pantalla: Una guía para diseñadores, editores, tipógrafos, blogueros y estudiantes.* Barcelona: Gustavo Gili.

De Buen Unna, J. (2014). *Manual de diseño editorial.* Trea Ediciones

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial. Periódicos y revistas. Medios impresos y digitales*. Barcelona: Gustavo Gili.

Unger, G. (2009). *¿Qué ocurre mientras lees? Tipografía y legibilidad.* Valencia: Campgràfic

Müller-Brockmann, J. (2015). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona: Gustavo Gili

Williams, Brad; Damstra, David; Stern, Hal. (2014). *WordPress. Diseño y Desarrollo.* Madrid: Anaya Multimedia.

Kordes Anton, K. Cruise, J. (2014). *Indesign CC 2014.* Madrid: Anaya Multimedia.

Tellado, Fernando y Sánchez, Y. (2014). *Wordpress 4.0. La tela de araña.* Madrid: Anaya

DPS Learn
https://itunes.apple.com/us/app/digital-publishing-suite-tips/id436199090?mt=8

Otros:
https://design.google.com/
https://material.google.com/
https://www.typewolf.com/
http://hellohappy.org/beautiful-web-type/
http://www.oert.org/
http://ayudawp.com/
http://tipografiadigital.net/

Master en Enseñanzas Artísticas: Publicaciones Analógicas y digitales

Guía docente de **PROYECTO PUBLICACIONES. PROYECTO INTEGRAL**

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Conocimientos recomendados • 4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master			
Orientación Master	Profesional		
Departamento			
Nombre de la asignatura			
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	3
Código		**Créditos ECTS**	4
Ciclo	Posgrado		
Duración	Trimestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte			
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Juliana Javaloy Estañ		
Correo electrónico	jjavaloy@easdvalencia.com		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías			

2. Introducción a la asignatura

El objetivo principal de esta asignatura es introducir al estudiante en el contexto profesional del diseño de publicaciones analógicas y digitales. La asignatura ofrece una primera aproximación a las tipologías del producto editorial y al análisis de los factores que intervienen en el proyecto y su desarrollo en todas las fases. Propone, a su vez, conocer las metodologías que proporcionen estrategias para poder abordar coherentemente un proceso proyectual argumentado, innovador y con propuestas creativas capaces de solucionar problemas de cualquier tipología.

3. Conocimientos recomendados

Conocimientos de tipografía, maquetación y metodología proyectual. Los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CE-1.- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un *briefing*, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

CE-2.- Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

CE-4.- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

CE-5.- Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

Resultados de aprendizaje asociados a las competencias

CB-1.-

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos

de la especialidad.

R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.

R. A. 3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.

CB-2.-

R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.

R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.

CB-3.-

R. A. 1- Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.

CE-1.-

R. A. 1- Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales.

R. A. 2- Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.

R. A. 3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.

CE-2.-

R. A. 3- Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.

CE-4.-

R. A. 1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.

CE-5.-

R. A. 2- Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.

R. A. 3- Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital)

5. Contenidos

Unidad 1. Proyecto editorial, proyecto integral

Visión general del proceso de diseño editorial. Fases del proyecto analógico y digital. Tipologías publicaciones analógicas y digitales.

Unidad 2. Análisis de proyecto editorial.

El *briefing* en el diseño de publicaciones. El concepto del proyecto. Análisis de los elementos funcionales y estéticos del proyecto editorial. Evolución de la edición analógica a la edición digital.

Unidad 3. Metodología del proyecto de diseño editorial.

Estrategias para la fase creativa. Organización del trabajo. El trabajo en equipo.

Unidad 4. Presentación y defensa del proyecto editorial analógico y digital.

La memoria del proyecto editorial. Estructura del contenido. Técnicas de presentación.

La comunicación de un proyecto: comunicación oral, comunicación gestual, diseño visual.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales %	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el semestre.	15%
	Análisis de casos prácticos de discusión	10%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar.*	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo %	Trabajos de síntesis y aplicación de la competencias relacionadas con el módulo.	35%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/orales.	25%

*Además de las actividades propuestas en el aula, se realizarán visitas a empresas o estudios donde se trabajarán igualmente los contenidos de la asignatura.

La metodología a seguir será constructivista. Se trata de que el alumno descubra por sí mismo la utilidad de los temas tratados partiendo de sus conocimientos previos y de sus experiencias en su trabajo en el aula y fuera de ella.

Las actividades se diseñan según su carácter presencial o bien de trabajo autónomo del alumno.

Las unidades didácticas se inician con una **clase teórica** en la que el profesor expone los contenidos e incide en los conceptos clave que el alumno deberá trabajar en los trabajos. Asimismo, le indicará aquellos recursos más recomendables para desarrollar su trabajo.
Se irán alternando las sesiones teóricas con las prácticas. En las **clases prácticas** se trabajarán actividades de diferente tipología bajo la supervisión del profesor.

El profesor irá revisando el trabajo de los alumnos en sesiones en grupo, o bien en tutorías. Periódicamente, se realizará una **reunión del grupo**. En las reuniones se analizarán problemas generales, se **evaluará** el rendimiento de los alumnos, se incentivará la participación crítica de los mismos, y se aprovechará para remarcar aspectos teóricos de interés.

Los trabajos se desarrollarán de manera individual o por grupos.
Los trabajos serán de las siguientes tipologías:

- Análisis de casos.
- Investigación/teórico práctica
- Informes o memorias de desarrollo del proyecto.
- Preparación de presentaciones de proyectos.

En cualquier caso, las actividades tendrán como objetivo completar teórica y conceptualmente la realización del proyecto que se esté llevando a cabo otras materias y se integrarán en las programadas para el desarrollo del proyecto
.
.

7. Recursos

Los disponibles en el aula: ordenadores, cañón.

Los propios de la biblioteca del centro.

Documentación aportada por el profesor.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, será reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Elementos de evaluación:

1. Dossier de trabajos. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca e docente. Constituirá el 95% de la calificación total.

Se valorará lo siguiente:

- Nivel de dominio de los conceptos trabajados en el aula. 20%
- Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. Utilización adecuada de los métodos de experimentación creativa y uso correcto de los recursos

de investigación propuestos. 25%

- Adecuación a las pautas establecidas. 25%
- Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos (cumplimiento de los plazos de entrega, correcto uso de la tipografía, la ortografía y la ortotipografía) . 20%
- La limpieza en la presentación (calidad gráfica, adecuada estructura, adecuada selección de las técnicas). 10%

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación. 35%*/40%
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35%*/40%
- Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%

*Y en el caso de una exposición y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%.

Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos entregados y con una calificación mínima de 5 en cada uno de ellos.

La asistencia es obligatoria. Todos aquellos alumnos que superen el 20% de faltas de asistencia pierden el derecho a la evaluación continua. Para superar la asignatura deberán realizar una prueba/examen y entregar los trabajos que se hayan realizado durante el curso.

2. Actitud. Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo. Constituirá el 5% de la calificación total.*

Convocatoria extraordinaria.

Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiar su enunciado para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5 en cada uno de ellos.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de todos y supondrá el 100%.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

Álvarez Marañón, G. (2012). *El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones* (1ª-6ª ed.). Barcelona: Gestión 2000.

Ambrose, G. & Leonard, N. (2013). *Investigación en el diseño: para lograr soluciones creativas con éxito*. Parramón: Badalona.

Berzbach, F. F.,S.A. (2013). *Psicología para creativos : Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.L.

Hasegawa. M. (2014). *Sí, eres creativo. Técnicas para potenciar tu creatividad*. Sevilla: Advook.

Huber, L.& Gerrit, V. (2015). *Manual Thinking.* Barcelona: Ediciones Urano, S. A.

Webs:

http://webtypography.net/intro/

http://www.creativereview.co.uk/cr-blog/2015/july/summer-of-penguin

http://graffica.info/

http://www.creativereview.co.uk

http://www.elartedepresentar.com

http://internacional.elpais.com/internacional/2011/06/16/actualidad/1308175212_850215.html

http://www.linotype.com/es/2305/pleasuresofdesign.html

http://www.graphicdesignand.com/articles/about-graphicdesignand

http://cultura.elpais.com/cultura/2013/11/30/actualidad/1385832048_372090.html

http://graffica.info/elephant-24-tras-el-rediseno-de-atlas/?utm_source=Suscriptores+DIARIO&utm_campaign=ae2ce0aa26-Newsletter+Diario&utm_medium=email&utm_term=0_9b8b3b36c6-ae2ce0aa26-425277881&ct=t(RSS_EMAIL_CAMPAIGN)&mc_cid=ae2ce0aa26&mc_eid=b6d9e90553

http://www.designbyatlas.com/

http://barbaradewilde.com/

Máster en Enseñanzas Artísticas Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **PROYECTO DE LIBROS Y EXPERIMENTACIÓN**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Departamento	Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Proyecto de Libros y Experimentación		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	2º semestre		
Lugar donde se imparte	2.1. Sede Velluters	**Horas semanales**	5 presenciales
Código		**Créditos ECTS**	5
Ciclo		**Curso**	Máster
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico- práctica		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Ibán Ramón Rodríguez / Dìdac Ballester (Workshop en Anexo)		
Correo electrónico	irodriguez@easdvalencia.com; didacb@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario de Ibán Ramón en www.easdvalencia.com		

Lugar de tutorías	Aula 2.1.

2. Introducción a la asignatura

Esta asignatura tiene como objetivo ayudar al alumno a tomar decisiones razonadas y funcionales en el diseño de libros a partir de la tipología y de sus contenidos. Estudiaremos y analizaremos casos reales y realizaremos un ejercicio práctico a partir de un material proporcionado por el profesor y basado en contenido real.
La idea principal es trabajar desde el debate y el análisis, dedicando la mayor parte del tiempo a tratar de transmitir a los alumnos el interés y la atención por las cuestiones conceptuales que legitiman las decisiones en el diseño. El profesor compartirá su experiencia práctica y ayudará al alumno a resolver su ejercicio.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB2, CB4, CB5,CB6; CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.-Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.2-Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

C.E.4-Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de

la marca

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

4. Conocimientos recomendados

Indesign.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	**C.B.1**
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	**C.B.3**
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	**C.B.6**
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	**C.B.6**

R.A.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	**C.E.1**
R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	**C.E.1**
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	**C.E.2**
R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	**C.E.2**
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	**C.E.5**
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.4**

6. Contenidos

1. Introducción al proyecto de diseño de libro

- Contemporáneo

- Nuevas perspectivas y autores.
- Producción y acabados.

2. Aspectos específicos del proyecto de diseño de libros.

- Tipografía
- Formatos
- Retículas
- Esquema y estructura de contenidos
- Preliminares, Cuerpo de la obra y Finales.
- Uso de Ilustraciones y fotografías

3. Proyecto de realización de un libro:

- Análisis del encargo y del contenido.
- Conceptualización y definición del proyecto
- Proceso de trabajo y gestión de contenidos

Se completará con un taller sobre Diseño de libro experimental impartido por Dídac Ballester.

7. Metodología

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la continua reflexión y el debate en común además de la realización del trabajo práctico, que se abordará por escalas, para no dejar de profundizar y poner atención en ninguna de las fases del ejercicio.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Trabajo presencial.

Clases teóricas. El profesor planteará conceptos y los someterá a debate, para ejercitar el uso de argumentos como detonante en la toma de decisiones.

Clases prácticas: A partir de las conclusiones extraídas los alumnos realizarán pequeños ejercicios que se enmarcarán en el desarrollo del proyecto general a realizar, y se realizarán puestas en común y debates sobre los resultados obtenidos.

Trabajo autónomo.

Los alumnos irán desarrollando de manera paralela su proyecto individual de edición de un libro, integrando en el mismo cada uno de los aspectos que se experimentarán de manera colectiva en el aula.

Salidas.

Se contempla como actividad necesaria y obligatoria a realizar durante los días de asistencia la realización de visitas a exposiciones, estudios, etc.

8. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Páginas Web
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

9. Evaluación

La evaluación será continua y global. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

La nota en escala 1-10 se deducirá en su totalidad del resultado final del ejercicio práctico. Si bien será condición indispensable la consideración positiva (5-10) de todos y cada uno de los ejercicios propuestos.

En los ejercicios y el proyecto global se valorará:

1. Capacidad para construir y desarrollar conceptos. 20 %

2. Habilidad en el manejo de los recursos propios de la materia. Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25 %

3. Cumplimiento en plazo de las entregas de ejercicios 20%

4. Adecuación y coherencia de las soluciones propuestas a las pautas establecidas 25%

5. Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20 %

6. Actitud, participación e implicación en todas las actividades. 5%

La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo de los 2 semestres.

Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

10. Bibliografía

Bibliografía básica:

Hochuli, Jost, Kinross, Robin. (2005). *El diseño de libros. Práctica y teoría.*
Valencia: Campgrafic.

Martín, José Luis, Mas Montse. (2002). *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital.*
Valencia: Campgrafic.

Highsmith, Cyrus. (2012-2015). *Entre párrafos: fundamentos de la tipografía.*
Valencia: Campgràfic.

Bibliografía complementaria

Campo Baeza, Alberto. (2000). *La idea construída.*
Madrid: CP67.

Ábalos, Iñaki. (2000). *La buena vida.*
Barcelona: Gustavo Gili.

Campo Baeza, Alberto. (2012). *Principia architectonica.*
Madrid: Mairea libros.

Campo Baeza, Alberto. (2008). *Aprendiendo a pensar.*
Madrid: Nobuko.

Master en Enseñanzas Artísticas: Nombre del master..

Experimentación entorno al libro

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción al workshop • 3. Conocimientos recomendados 4. Resultados de aprendizaje asociados • 5. Contenidos • 6. Actividades formativas y metodología • 7. Recursos • 8. Evaluación • 9. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño editorial		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Gráfico		
Nombre de la asignatura	Taller "experimentación en el libro"		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Lunes 18h a 21h y jueves de 15h a 18h		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	6
Ciclo	Posgrado		
Duración			
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Valencià castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Dídac Ballester		
Correo electrónico	didac@didacballester.com		

2. Introducción al workshop

El libro es mucho más que una secuencia de páginas con unas tipografías y unas imágenes. El libro es un volumen, un espacio, un ritmo. El libro es una relación con el contenido, pero también con el lector, con la estantería donde se dejará durante años. El libro es un camino que hay entre la primera y última página, pero también es el camino que hay entre la casa de uno y la tienda donde vamos a comprarlo. El libro se convierte en un elemento mucho más interesante cuando somos capaces de tener en cuenta conceptos como ritmo, espacio, volumen, peso, presencia, tiempos…

3. Conocimientos recomendados

Estudios de diseño gráfico

4. Resultados de aprendizaje asociados

Teniendo en cuenta el diseño como punto de partida, el alumno hará una reflexión sobre diferentes conceptos que podemos encontrar en el entorno del libro, con el objetivo de aumentar su sensibilidad hacia el objeto libro. El objetivo es trasladar esta reflexión para poder valorar el espacio, el ritmo, el volumen, las partes del libro, la relación con el lector… que un medio como el libro proporciona.

5. Contenidos

El espacio, el ritmo, las partes del libro.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología
Actividades Presenciales %	Exposición de tema
	Debate
	Ejercicios prácticos y debtaes entorno al proceso y

	resultados.
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo %	

7. Recursos

Ediciones de referencia, imágenes, videos, textos varios

8. Sistema de evaluación

Evaluación continua teniendo en cuenta actitud, procesos y reflexión, y no tanto resultados.

9. Bibliografía

Bruno Munari. *¿Cómo nacen los objetos?*

Olafur Eliasson. *Leer es respirar, es devenir*.

Jorge Reis. *Romanticismo y la arquitectura de las bibliotecas*.

Peter Zumthor. *Pensar la arquitectura*.

Ulises Carrión. *The new art of making books*.

Máster en Enseñanzas Artísticas Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN APLICADAS AL PROYECTO DIGITAL**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Departamento	Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Tecnología y Producción aplicadas al proyecto analógico		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre:		
Lugar donde se imparte		**Horas semanales**	5 presenciales
Código		**Créditos ECTS**	5
Ciclo		**Curso**	Máster
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico- práctica		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	JAVIER LASEN		
Correo electrónico	jlasen@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario de Javier Lasen en www.easdvalencia.com		

Lugar de tutorías	Aula S.0.

2. Introducción a la asignatura

Proporcionar una formación tecnológica apropiada a las últimas necesidades de mercado digital de publicaciones. Familiarizar al alumno con las tecnologías más recientes y herramientas técnicas destinadas a los proyectos digitales.

Reconocer de una forma precisa las distintas tipologías de proyecto digital y saber aplicar soluciones tecnológicas y de producción a cualquier proyecto. Trabajar en el entorno digital para comprender los dispositivos y soportes característicos.

Adaptar el proyecto digital a su función y a los soportes propios.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.-Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar colecciones innovadoras, que respondan a las necesidades del mercado y a los criterios de empresa de diseño conceptual, sostenible y colaborativo.

C.E.2- Comunicar propuestas de moda de forma innovadora, reflexiva y con identidad propia.

C.E.4- Valorar los aspectos estéticos, simbólicos, semánticos y comunicativos del producto moda para que resulten coherentes con la filosofía empresarial de

la marca

C.E.5- Verificar la viabilidad técnica, productiva, económica y comunicativa de la propuesta de diseño.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	**C.B.1**
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	**C.B.3**
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	**C.B.5**
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	**C.B.6**
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	**C.B.6**

R.A.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	**C.E.1**
R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	**C.E.1**
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	**C.E.2**
R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	**C.E.2**
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	**C.E.5**
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.4**

6. Contenidos

1. **Uso de plantillas para la publicación digital: Wordpress.**

   1. Primeros pasos:

- Qué es Wordpress .
- Wordpress.com vs Wordpress.org.
- Requisitos para instalar Wordpress.
- Instalación en entorno local.
- Instalación en remoto de WordPress.
- Organización de las carpetas para el proyecto WordPress.
- Apache, MySQL y PHP.
  1.1. El panel de administración de WordPress:
- Herramientas fundamentales: temas, menús, fondo, cabecera, los widgets, el editor.
- Front end o lado público de nuestra web.
- Back end o lado privado de nuestra web.
- Personalización con Artisteer.
  1.2. Plugins recomendados.
  1.3. Consejos de seguridad.
  1.4. Wordpress móvil.
  1.5.Tareas de mantenimiento.

2. **Integración de animaciones de Adobe Edge Animate y jQuery a la publicación digital.**
   - Introducción a Adobe Edge Animate y al framework de JS.
   - Visualización de datos.
   - Archivos de texto plano, XML y BBDD JSON.
   - Visualización dinámica de datos.
   - Carga de símbolos: símbolos e Interactividad.
   - Exportación e Integración.
   - Imagen de póster y precargador.
   - Exportar como HTML y OAM.
   - Técnicas avanzadas con Adobe Edge Animate.
   - Animaciones “responsive”.

3. **Creación de páginas web dinámicas con PHP.**
   - Escribir con PHP dentro de HTML.
   - Envío de datos al servidor.
   - Validaciones y sesiones.
   - Condicionales y bucles.
   - Contenedores para almacenar datos: cookies, archivos de texto y BBDD.
   - Creando y usando funciones.
   - Funciones más usadas

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	38
Realización de exámenes	0
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	12
Realización autónoma de proyectos y trabajos	11
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	15
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	**100**

8. Metodología

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Trabajo presencial.

Clases teóricas. El profesor realizara la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.

Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

Trabajo autónomo.

Realización de trabajos prácticos de carácter autónomo fuera del aula propios de cada unidad didáctica. Cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de

evaluación de la misma.

Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.

Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.

Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

9. Recursos

- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Archivos de ejemplo.
- Biblioteca.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizarlos procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

30% de la calificación. Evaluación continúa del proceso de realización del proyecto teniendo en cuenta la asistencia regular y el trabajo realizado diariamente.

70% de la calificación. Evaluación final del proyecto acabado.

En esos trabajos se valorará:

Nivel de dominio de los conceptos explicados.
Manejo de las técnicas y métodos de elaboración impartidos.
Coherencia entre los argumentos utilizados y la propuesta realizada.
Cuidado y originalidad en la presentación del trabajo.
Ajuste a los plazos establecidos.

Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

AUBRY, CHRISTOPHE, *"WordPress 4"*, Ed: Eni, 2015.
AUBRY, CHRISTOPHE, *"WordPress Diseño y personalización de temas"*, Eni, 2015.
WILLIAMS, BRAD, *"WordPress 4.1, diseño y desarrollo"*, Anaya, 2015.
MEDIACTIVE, "*Aprender a crear su primera página web con 100 ejercicios prácticos*", Marcombo, 2013.
MCCOLLIN, RACHEL "*Wordpress mobile web development: beginner's guide*", PACKT PUBLISHING.
ADOBE PRESS, "*Adobe edge animate*", Anaya, 2013.
LABRECQUE, JOSEPH "*Learning adobe edge animate*", Packt Publishing.
BEATI, HERNÁN, *"El gran libro de PHP"*, Marcombo, 2012.
LÓPEZ QUIJADO, JOSÉ, *"PHP y MySQL",* Ra-Ma, 2006.

Direcciones web, mayo 2015.
https://wordpress.org/
http://ayudawp.com/
https://www.youtube.com/watch?v=7CUyCeq9f_0

http://www.adobe.com/es/products/digital-publishing-suite-enterprise.html
http://edge-animate.com/2013/01/que-es-adobe-edge-animate/
http://www.lynda.com/Edge-Animate-training-tutorials/1479-0.html (vídeos en inglés).

Cursos online, septiembre 2015.
http://www.video2brain.com/es

Wordpress:

- WordPress 4.0, 12-nov-2014.
- Especial WordPress: Personalización, 08-abr-2014.
- Mi primera web con WordPress, 24-mar-2014.
- Creación de temas de WordPress sin programar, 19-sep-2012.
- Personalización de plantillas de WordPress, 08-ago-2012.

Edge Animate:

- Edge Animate CC, 16-jul-2013.
- Diseño web con Muse y Edge Animate, 05-sep-2013.
- Creación de libro infantil interactivo para iPad, 03-oct-2013.

- Animaciones en HTML5 con Adobe Edge Animate, 28-nov-2012.
- Adobe Edge Animate y jQuery para visualización de datos, 24-sep-2015.

PHP:

- PHP curso online, 13-feb-2009.
- PHP 5 Aplicaciones web 2.0, 06-jul-2011.
- PHP avanzado, 17-abr-2013.

JSON:

- JSON: Intercambio de datos para desarrollo web y móvil, 20-jun-2014.

Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de Publicaciones Analógicas y digitales

Guía docente de **TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN APLICADAS AL PROYECTO ANALÓGICO**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Tecnología y Producción aplicadas al proyecto analógico		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	Jueves, de 18 a 21h.		
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	3
Código		**Créditos ECTS**	4
Ciclo	Postgrado		
Duración	Semestral, (primer semestre)		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	David Zanón Andrés		
Correo electrónico	dzanon@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Jueves, de 20 a 21h.		
Lugar de tutorías	Aula 2.1		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo de esta asignatura es la optimización del proyecto para su impresión. El proceso de la producción gráfica para la realización de un proyecto impreso, desde la primera fase de planificación hasta los procedimientos técnicos. Una aproximación a las herramientas tecnológicas apropiadas en la preimpresión para la correcta preparación de originales y artes finales. El tratamiento y adecuación de imágenes para su posterior utilización en los distintos proyectos; prensa, revista y libro. El uso de INDESIGN como software recomendado para el diseño y la maquetación de proyectos, a nivel profesional, que garantice precisión, control e integración con el resto de aplicaciones profesionales. Además, conseguir una tecnología de producción de garantías en PDF y preparar archivos para su impresión en alta resolución.
Conocer los distintos tipos de papel, acabados y manipulados para adecuarlos a los proyectos más acertados en la producción de publicaciones.

3. Conocimientos recomendados

Indesign y Photoshop como software de edición. Los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB2, CB4, CE1, CE3, CE4, CE5

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

C.E.5- Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

R.A.2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.	**C.B.2**
R.A.1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	**C.B.4**

R.A.3- Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	**C.E.1**
R.A.2- Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	**C.E.3**
R.A.1- Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	**C.E.4**
R.A.1- Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica. R.A.2- Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.	**C.E.5**

5. Contenidos

1-Introducción al proceso de producción del proyecto gráfico.

Características del proyecto (tamaño, especificaciones del documento)

Determinar los recursos y necesidades técnicas en el proceso del proyecto analógico.

2-Adecuación de los recursos gráficos al proyecto. Preparación de Artes Finales.

Documento, sangrado, márgenes, retícula, tintas, elección del papel, tamaño de salida de las imágenes, imposición, pruebas impresas. Encuadernación.

3-Manipulados.

Analizar, determinar y aplicar los recursos de postimpresión, transformados y acabados, según requerimientos de la producción del proyecto.

6. Actividades formativas y metodología

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 60%	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	15%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	10%
	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar	5%
	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos	5%
	Evaluación	5%
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 40%	Desarrollo del trabajo por parte del alumno de manera individual, dedicando un tiempo de trabajo imprescindible para la asimilación y la consecución de los objetivos	30%
	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales	30%

7. Recursos

- Pizarra
- Cañón de proyección
- Material audiovisual
- Páginas Web
- Artículos de prensa relacionados con la materia
- Correo electrónico.
- Biblioteca.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

Será imprescindible el seguimiento del trabajo en el aula, por parte del profesor, para su posterior evaluación. La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los procedimientos de evaluación de la asignatura contemplan estrategias que permiten deducir las competencias y resultados de aprendizaje logrados por cada estudiante durante el semestre en el que se desarrolla la asignatura. Esas estrategias son las siguientes:

1. Dossier de trabajos-proyectos: (**95%** de la nota)

- Se realizarán trabajos individuales y/o colectivos acompañados de exposición, si el docente lo considera necesario.
- Cada caso se puntuará en una escala del 1-10.
- La realización de los trabajos y actividades es obligatoria para todos los alumnos.
- El valor de cada uno de los trabajos y actividades en la nota final se comunicará a los alumnos al plantear dicha actividad en función del esfuerzo que requiera por parte del alumno.
- En alguno de los trabajos se potenciara la autocrítica y la crítica haciendo puntuar al alumno su trabajo y el de sus compañeros.
- Será obligatoria la presentación de los trabajos, y cada uno de ellos deberá tener una nota igual o superior a un 5. La no aprobación de los trabajos, conllevará la no superación de la asignatura.
- La aprobación de la asignatura conllevará la aprobación de cada una de las partes de la asignatura a lo largo del semestre.

2. En los trabajos-proyectos se valorará:

- Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 15%
- Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%
- Adecuación a las pautas establecidas. 25%
- Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 15%
- Creatividad y limpieza en la realización. 15%

En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:

- Creatividad y coherencia en la presentación. 35% / 40%
- Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35% / 40%

- Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%
- Y en el caso de una exposicón y/o defensa colectiva, se valorará también la capacidad de coordinación de los miembros que forman el grupo. 10%

3. Actitud: (**5%** de la nota) Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.
4. Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los trabajos y actividades realizados durante el curso que no hayan sido superados. Si bien el profesor podrá cambiarlos para la convocatoria extraordinaria. Para aprobar la asignatura deberán estar todos entregados y con una calificación mínima de 5. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

9. Bibliografía

Bibliografía básica:

• Bann, David. (2008). *Actualidad en la producción gráfica*. Barcelona: Blume.

• Johansson, Kaj, Lunderg, Peter, Ryberg, Robert. (2011). *Manual de producción gráfica. Recetas .* Barcelona: Gustavo Gili.

• Formentí, Josep, Reverte, Sergio. (2008). *La imagen gráfica y su reproducción*. Barcelona: CPG.

• Pozo, Rafael. (2008). *Diseño y producción gráfica*. Barcelona: CPG.

• Fawcett, Tang. (2007). *Acabados de impresión y edición de folletos y catálogos*. Barcelona: Promopress.

• Garcia, Jesús, Rodríguez, Juan José. (2010). *Materiales de producción en artes gráficas*. Madrid: Aral.

Bibliografía complementaria

• Stobart, Jane, Simmons, Rosemary, Whale, George, Barfield, Naren. (2003). *Impresión Digital.* Madrid: Anaya.

• Fishey, Catherine. (2007). *El arte de la producción creativa. Materiales, encuadernación y acabados*. Barcelona: Index Book

• Gatter, Mark. (2005). *Listo para imprenta. Como llevar los proyectos de la pantalla al papel.* Barcelona: Index Book.

• *Seddon, Tony.* (2008). *Imágenes: Flujo de trabajo digital para diseñadores gráficos.* Barcelona: Gustavo Gili.

Master en Enseñanzas Artísticas: Publicaciones analógicas y digitales

Guía docente de TRABAJO FIN DE MÁSTER

Curso **2018/2019**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro donde se imparte	Escuela de Arte y Superior de Diseño de Valencia. Sede Velluters.		
Master	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Orientación Master	Profesional		
Departamento	Diseño Gráfico		
Nombre de la asignatura	Trabajo Fin de Máster		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte	Aula 2.1	**Horas semanales**	3
Código		**Créditos ECTS**	8
Ciclo	Posgrado		
Duración	2º Semestre		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Lengua en que se imparte	Castellano/Valenciano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Todos los profesores que imparten en el máster a excepción de los miembros del Tribunal.		
Correo electrónico			
Horario de tutorías	Lunes 15,00-16,00 h.; Miércoles 15,00-16,00 h; Jueves 20,00-21,00 h. Viernes 15,00-16,00 h; 19,00-21,00 h.		
Lugar de tutorías	Aula 2.1		

2. Introducción a la asignatura

El objetivo del Trabajo Final de Máster es el de realizar un proyecto original de carácter profesional que demuestre las competencias teórico-prácticas y creativas adquiridas durante la formación recibida a lo largo del curso.

Consistirá en la realización de una publicación a partir de unos contenidos ya dados o creados por el estudiante. Deberá contemplar todas las fases de desarrollo que se han estudiado en el máster y los contenidos que se establecen en esta guía docente.

3. Conocimientos recomendados

El alumno deberá haber cursado y superado todas las asignaturas del Máster para poder presentar el Trabajo Final de Máster.

Es requisito indispensable para cursar esta asignatura presentar con anterioridad a su inicio, en las fechas fijadas por la Dirección, una propuesta de TFM que deberá obtener el visto bueno del equipo docente del Máster.

4. Competencias y resultados de aprendizaje asociados

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CE1, CE2, CE3, CE4, CE5

CB-1.- Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio

CB-2.- Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.

CB-3.- Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones –y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

C.B.1-	**R. A. 1-** Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.
	R. A. 2- Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.
	R. A. 3- Planificar y utilizar la información necesaria para un trabajo académico a partir de una reflexión crítica sobre los recursos de información que se han utilizado.
C.B.2-	**R. A. 1-** Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.
	R. A. 2- Hacerse preguntas sobre la realidad que le rodea a uno y participar activamente en los debates en torno a la misma, analizando los juicios que se formulan y reflexionando sobre las consecuencias de las decisiones propias y ajenas.
	R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.
C.B.3-	**R. A. 1-** Expresar las propias ideas de forma estructurada e inteligible, interviniendo con relevancia y oportunidad tanto en situaciones de intercambio, como en más formales y estructuradas.
	R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.
C.B.4-	**R. A. 1-** Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.
C.B.5-	**R. A. 1-** Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.
	R. A. 2- Incorporar condicionantes morales y/o éticos en los objetivos de diseño.

C.E.1 - Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un *briefing*, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.2 - Proponer soluciones de comunicación en el contexto de las publicaciones profesionales con un carácter innovador y actualizado.

C.E.3 - Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4 - Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

C.E.5 - Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

C.E.1	R.A.1	Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales.
	R.A.2	Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.
	R.A.3	Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.
C.E.2	R.A.1	Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmitan.
	R.A.2	Desarrollar gráfica y técnicamente las propuestas de diseño de las publicaciones planteadas.
	R.A.3	Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.
C.E.3	R.A.1	Transmitir de un modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen.
	R.A.2	Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.

C.E.4	R.A.1	Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.
C.E.5	R.A.1	Analizar y seleccionar los procesos de producción, los materiales y medios adecuados que garanticen la viabilidad económica.
	R.A.2	Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.
	R.A.3.	Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital)

5. Contenidos

Desarrollo de un proyecto de Diseño de publicaciones en busca de la excelencia en el que se integren los conocimientos adquiridos en el máster. El proyecto será práctico y consistirá en diseño y el desarrollo de una publicación y la realización de una memoria.

Durante las tutorías se abordarán los siguientes contenidos:

1. Definición del problema de diseño.

2. Planificación, organización y gestión del TFM. Cronograma.

3. Fuentes de información, gestión de la documentación.

Selección y análisis de la fase de documentación e investigación.

4. El proceso creativo.

Análisis de las propuestas. Proceso y método de investigación creativa.

Metodología. Procedimientos de carácter experimental

5. El desarrollo del proyecto. Soportes y recursos.

6. **La memoria. Partes de la memoria.**

7. Presentación y defensa pública ante un tribunal.

Técnicas de exposición oral y lenguaje no verbal.

La memoria del proyecto deberá incluir los siguientes apartados:

1. Estudio del estado de la cuestión, justificación y propuesta de objetivos.

2. Investigación y análisis de la información.

3. Desarrollo de respuestas creativas. Metodología aplicada.

4. Análisis de la producción: aspectos técnicos y económicos.

5. Comunicación.

El índice del trabajo deberá recoger los siguientes apartados:

1. Resumen

2. Introducción.

3. Marco teórico.

4. Metodología.

5. Resultados.

6. Conclusiones.

7. Referencias bibliográficas.*

8. Relación y referencia de imágenes.

Todo trabajo que no presente correctamente las citas y fuentes utilizadas será considerado plagio, y por tanto supone el suspenso de forma automática. Los trabajos deben presentarse siguiendo la guía de estilo APA versión 6.

6. Actividades formativas y metodología

El Trabajo Final de Máster es un trabajo personal, se realizará de forma individual.

Actividades Formativas	Metodología	% Créditos ECTS
Actividades Presenciales 40%	Proponer los proyectos. Diseñar los objetivos, metodología y organización temporal del proyecto. Presentación y defensa.	3
Actividades No Presenciales Trabajo autónomo 60%	Trabajo autónomo: trabajo basado en la realización del proyecto.	5

La asignatura de Trabajo Final de Máster no tiene asignada docencia presencial y por tanto, se desarrolla bajo acción tutorial. Los profesores responsables de la acción tutorial tienen el cometido de apoyar la organización y planificación del TFM además de asesorar, supervisar el proyecto, resolver dudas. Independientemente de la acción tutorial, el alumno podrá consultar tantas veces considere necesario, dudas específicas al resto de profesores que imparten docencia en el máster.

Las tutorías de Trabajo Final de Máster se llevarán a cabo en el aula del máster. Se iniciarán en el mes de febrero del año en curso, en el horario de atención a alumnos de los profesores asignados.

Previamente el alumno, según las fechas establecidas por la Dirección, presentará el anteproyecto ante el equipo docente y el tribunal, de forma oral y deberá ser aprobado. (En el mismo se adjuntará el cronograma correspondiente de tutoría-revisión que el alumno deberá cumplir de forma estricta).

7. Recursos

Los propios del aula.

Biblioteca del centro.

8. Sistema de evaluación de adquisición de competencias

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador y formativo, y deberá analizar los procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.
La información para evidenciar el aprendizaje será recogida, principalmente, mediante:
Seguimiento periódico del progreso de los/as estudiantes por parte del tutor.
Presentación y defensa de un proyecto de diseño ante un tribunal nombrado por la Comisión Academica del Título de dirección del máster.
Los criterios y ponderaciones para evaluar la presentación y defensa del Trabajo final de máster, seran los siguientes:

- La presentación del proyecto (10% calificación final)
- La creatividad, entendida como la aportación de nuevas maneras de enfocar los problemas y de encontrar nuevas oportunidades (15% calificación final)
- La integración y adecuación a las límitaciones y especificaciones del breifing (45% calificación final)

- La aportación del diseño a los objetivos estrategicos de la empresa (10% calificación final)
- La comunicación proyectual (10% calificación final)
- El proceso de desarrollo proyectual (10% calificación final)

9. Bibliografía

Álvarez Marañón, G. (2012). *El arte de presentar: Cómo planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones* (1ª-6ª ed.). Barcelona: Gestión 2000.