



Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Proyecto de publicación digital 2022-23

Especialidad: Máster Diseño de Publicaciones analógicas y digitales

Curso 2022/2023

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título			
Departamento			
Mail del departamento	masterpublicaciones@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyecto de publicación digital		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	9 + 3 (tutorías)
Código		Créditos ECTS	5
Ciclo		Curso	
Duración	Trimestral (1º)	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	dobiol@easdvalencia.com
Horario tutorías	Viernes 18.00 - 21.00 h (cita previa)
Lugar de tutorías	Departamento de gráfico



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

El diseño editorial se encuentra en un proceso de cambio constante debido a la 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 diseñar publicaciones destinadas a su lectura en pantalla. Para ello, además de dar a conocer el contexto actual del diseño digital editorial y familiarizar al alumno con el proceso de trabajo y análisis conceptual, a lo largo del curso realizaremos dos proyectos de diseño editorial distribuidos en las 10 semanas que dura la asignatura.

En ambos proyectos se integrarían el resto de materias que se dan en el master para convertir los proyectos en ejes temáticos que son complementados con actividades relacionadas.

→ 3. Conocimientos previos 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 verificado del Título oficial del Máster.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Proyecto de publicación digital.

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 autodirigido 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.

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.



CE3	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.
CE4	Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.
CE5	Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R.A.1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.	CB2
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.	CB2
R.A.3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.	CB2
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	CB4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	CB5
R.A.2-Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.	CE1
R.A.1- Expresar de la forma más adecuada el mensaje, seleccionando aquellos medios o recursos que mejor lo transmiten.	CE2
R.A.3-. Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.	CE2
R.A.1-Transmitir de modo claro y sin ambigüedades el proyecto de la publicación ante el cliente utilizando los argumentos que lo justifiquen.	CE3
R.A.2-Defender las propuestas de diseño finales y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	CE3
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	CE4



R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	CE5
R.A.3-Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógica o digital).	CE5

→ 6. Contenidos

Unidad 1. Introducción al diseño en el contexto digital

- Ecosistema actual
- Nuevos hábitos lector/usuario
- Contenidos en internet
- Arquitectura e interacción

Unidad 2. Diseño en el contexto digital

- Elementos de diseño
- Color
- Imágenes
- Tipografía
- Conceptualización y definición del proyecto.
- Planificación y síntesis gráfica.
- Wireframing y prototipado.
- Creación de la publicación.

Unidad 3. Gestión de contenidos

Edición visual de contenidos y SEO básico

Unidad 4. Publicidad y marketing online

- Herramientas gestión y análisis
- Estrategias de difusión y promoción.

Unidad 5. Apps

- Tendencias, tipologías y frameworks de edición
- Guidelines MCX

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
-------------	--------------------------------------	--	--------------------------------------



<i>Actividades presenciales</i>	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	CB2 CB4 CB5	10%
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno..	CB2 CB4 CE1 CE5	30%
<i>Exposición de trabajo en grupo</i>	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	CE2 CE3	10%
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	CE4 CB5	5%
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.	CB2	5%
SUBTOTAL			60%

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	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	CB1 CB2 CE2 CE3	20%
<i>Estudio práctico</i>	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales,	CB4	20%
SUBTOTAL			40%
TOTAL			

→ 8. Recursos

- Pizarra



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

→ 9. Evaluación

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>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.</p> <p>1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 presentación. 5% <p>En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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% <p>*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%</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>2- Actitud: 5%. Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.</p> <p>*Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los</p>	<p>Todos*</p>



resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>1- Dossier de trabajos: 100%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 presentación. 5% <p>En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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% <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>*Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p>	<p>Todos*</p>

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



<p>Dossier de trabajos: 100%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según sean las necesidades de la propuesta. Se valorará lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 presentación. 5% <p>En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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% <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>*Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p>	<p>Todos*</p>
---	---------------

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Dossier de trabajos: 100%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según sean las necesidades de la propuesta. Se valorará lo siguiente:</p> <p>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 presentación. 5%</p> <p>En el caso de que el trabajo fuera presentado y defendido de forma oral, se tendrá en cuenta lo siguiente:</p> <p>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%</p> <p>Para aprobar la asignatura deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</p> <p>*Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los estudiantes.</p>	<p>Todos*</p>



→ 10. Bibliografía

Franchi, F. (2013). *Designing news*. Gestalten

Errea, J. (2017). *Visual Journalism*. Gestalten

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

Bibliografía complementaria:

Caldwell, C. & Zappaterra, Y. (2013). *Diseño editorial Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*. Gustavo Gili

Webs/blogs

<https://www.rayitasazules.com/>
<https://donserifa.com/>
<https://www.uifrommars.com/>
<http://www.terremoto.net/>
<https://www.awwwards.com/>
<http://tipografiadigital.net/>
<http://www.oert.org/>
<http://encajabaja.com/>
<https://galikus.com/brandstocker/>
<http://www.guayabero.net/publicaciones/articulos/>

Referencias

eldoradoexperience.org
theswitchers.eu
thecaret.co
interviewmagazine.com
transfer-arch.com
thingofwonder.com
victoryjournal.com
thegreatdiscontent.com
theatlantic.com
technologyreview.com
interfacelovers.com
dwell.com
thecompleti.st
uncubemagazine.com
ilsole24ore.com
qz.com
Adbusters.org
utne.com
bloomberg.com
elnacional.cat