

# Máster en Enseñanzas Artísticas Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

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

**ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO**

Curso **2017/2018**

## 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 / Didac Ballester (Workshop en Anexo)		
Correo electrónico	irodriguez@easdvalencia.com; didacb@easdvalencia.com		
Horario de tutorías	Ver horario de Ibán Ramón en <a href="http://www.easdvalencia.com">www.easdvalencia.com</a>		

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.	<b>C.B.1</b>
R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	<b>C.B.3</b>
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	<b>C.B.4</b>
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	<b>C.B.5</b>
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.	<b>C.B.6</b>
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	<b>C.B.6</b>

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

## 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. Bibliografia

---

### Bibliografia bàsica:

Hochuli, Jost, Kinross, Robin. (2005). *El disseny de llibros. Pràctica y teoria*.  
Valencia: Campgrafic.

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

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

### Bibliografia complementaria

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

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

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

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