

Master en Enseñanzas Artísticas: Publicaciones Analógicas y digitales

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

Curso **2017/2018**

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	Proyecto Publicaciones. Proyecto Integral		
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 verifca 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: Advoook.

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-redisenio-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://graffica.info/elephant-24-tras-el-redisenio-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/>