

# Master en Enseñanzas Artísticas: Diseño de publicaciones analógicas y digitales

Guía docente de **PROYECTO  
DE PUBLICACIÓN DIGITAL**

**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 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 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 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 verificado 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.

<p>R. A. 1- Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad y explicarlas a través de modelos holísticos.</p> <p>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.</p> <p>R. A. 3- Analizar la coherencia de los juicios propios y ajenos, y valorar las implicaciones personales y sociales de los mismos.</p>	<b>C.B.2</b>
<p>R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.</p>	<b>C.B.4</b>
<p>R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.</p>	<b>C.B.5</b>
<p>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.</p>	<b>C.B.6</b>

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

## 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 adquiriera 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 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 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/>