



**GUIA DOCENTE**

**Proyectos de Diseño Editorial**  
**2025-26**

Especialidad: **Diseño Gráfico**

**Curso 2025/2026**

→ 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	Diseño Gráfico		
Departamento	Diseño Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyectos de Diseño Editorial		
Web	www.easdvalencia.com		
Horario	Consultar horario dependiendo de la/el docente		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	5
Código		Créditos ECTS	6
Ciclo	2S	Curso	2º
Duración	Semestral	Idioma	Castellano/Valenciano
Tipo de formación	B Teórica-práctica	Tipo de asignatura	50% presencial 50% autónomo

**DATOS DEL PROFESORADO**

Docente/s responsable/s	Adalberto Rodríguez / Chus Martínez/David Zanón/Juliana Javaloy
Correo electrónico	nombredocente@easdvalencia.com
Horario tutorías	Consultar Docente



Lugar de tutorías	Departamento de gráfico
-------------------	-------------------------

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

El diseño editorial es el área del diseño gráfico que se ocupa de la composición y maquetación de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos.

El objetivo principal de cualquier proyecto editorial es comunicar una idea o contar una historia mediante la organización y presentación de textos e imágenes. A través de la tipografía, el color, la composición, y la forma, el diseñador o diseñadora puede dotar al contenido, de expresión y personalidad para atraer y retener la atención de las lectoras y lectores, o estructurar la información de una manera atractiva, clara y coherente.

En esta asignatura se desarrollarán proyectos en los que se abordarán tanto la arquitectura global de la publicación como los elementos y tratamientos específicos de la composición de la página en los medios impresos y digitales. Así mismo, se pretende que sea un taller para la experimentación y la investigación de recursos gráficos y estilísticos aplicados al diseño editorial.

## → 3. Conocimientos previos recomendados

Haber superado las asignaturas de Tipografía y Composición Tipográfica. Tener conocimientos de metodología proyectual y nivel medio de software de edición.

## → 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura:

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
CT9	Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

### COMPETENCIAS GENERALES

CG1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG19	Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.



### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE2	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE7	Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

### → 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
<p>Al finalizar esta asignatura el alumnado</p> <p><b>R1-</b> Analiza y formula opiniones y argumentos coherentes en torno a la composición de textos e imágenes, valorando en qué contribuye a transmitir el mensaje con mayor eficacia, de forma oral y escrita.</p>	<p><b>CG 19 /</b> Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.</p> <p><b>CE 2 /</b> Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.</p>
<p><b>R2 -</b> Utiliza las técnicas apropiadas de investigación para desarrollar soluciones a los condicionantes del proyecto.</p>	<p><b>CT 4 /</b> Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.</p>
<p><b>R3 -</b> Diseña y compone publicaciones de una complejidad elevada, a partir de un supuesto de comunicación específico.</p>	<p><b>CT 3 /</b> Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.</p> <p><b>CE 7 /</b> Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.</p> <p><b>CG 1 /</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de</p>



	<p>acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.</p>
<b>R4</b> - Aplica una metodología de trabajo adecuada al proyecto realizado, de forma autónoma o en equipo, considerando el contexto cultural donde se realiza.	<b>CT 9 /</b> Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
<b>R5</b> - Selecciona las técnicas de producción en Artes Gráficas y domina los aspectos técnicos que garantizan la calidad del producto editorial.	<b>CG 1 /</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
<b>R6</b> - Utiliza eficazmente las herramientas informáticas necesarias para la composición de textos e imágenes y la producción del proyecto editorial.	<b>CE 12 /</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
<b>R7</b> - Tiene en cuenta la perspectiva de género en el desarrollo de los proyectos: Se utiliza el lenguaje inclusivo, no se utilizan imágenes sexistas, considera la diversidad, etc.	<b>CG1/</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.



## → 6. Contenidos

### Unidad 1. Introducción al diseño editorial

Tipologías; libro, revista, fanzine, prensa, etc. Características. Especificaciones y condicionantes técnicos, tecnológicos, funcionales, comunicativos y estéticos. Público objetivo, mercado, usabilidad, función, contenidos, distribución, soportes y elementos.

### Unidad 2. Análisis y diseño de publicación

Introducción, planificación y diseño de publicaciones. La idea, el concepto. Estructura de la publicación. Composición de página. La Portada. Secuencia y narración en el diseño editorial. Nuevas tendencias en diseño editorial.

### Unidad 3. Proyecto

Metodología proyectual aplicada al diseño editorial. El trabajo autónomo y el trabajo colaborativo. Técnicas de investigación aplicadas a la metodología proyectual. Técnicas de presentación del proyecto editorial. Aplicación de las herramientas informáticas para la realización del proyecto.

### Unidad 4. Producción editorial

Condicionantes técnicos. Posibilidades expresivas de los medios de reproducción en Artes Gráficas aplicadas al producto editorial. Preparación de archivos para imprenta y soportes digitales. Aplicación de las herramientas informáticas que garantizan la calidad del proyecto (Artes Finales).

### Unidad 5. Publicaciones digitales

Introducción a la publicación digital. Características, estructura, fuentes, retícula.

## → 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)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2	6



<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2 R3, R4	33
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R3	15
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	6
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>

## 7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R5, R6	73
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R4	15
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1	2
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>

## → 8. Recursos

Ordenadores

Cañón de proyección

Biblioteca + Centro de Documentación de Diseño, IMPIVA

Recursos TIC

Materiales elaborados por el docente



## → 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><b>Proyecto y/o memoria</b></p> <p>Los proyectos se calificarán del 1 al 10.</p> <p>La profesora o profesor podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.</p> <p>Para aprobar la asignatura <b>deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.</b></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>La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.</p> <p>Para que los proyectos sean evaluados es <b>indispensable que la/el docente realice el seguimiento y supervisión de los proyectos durante las horas lectivas, en el aula o tutorías.</b></p> <p>Los proyectos/trabajos no entregados en la fecha especificada en el <i>briefing</i>; o los que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, se repetirán siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y se deberán entregar <b>en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria</b> (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios).</p> <p>Habrá un <b>examen</b> (prueba práctica) para las/los estudiantes que no hayan presentado <b>a partir de un 20% de los trabajos, o que los hayan presentado sin haber sido supervisados por el/la docente.</b></p> <p><b>Proyectos y/o memorias.</b> Suponen el <b>60% de la calificación total.</b></p> <p><b>Examen.</b> Supone el <b>40% de la calificación total.</b></p>	<p><b>Proyectos y/o memorias:</b> Todos</p>

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

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



El alumnado que haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.

La asistencia un examen o la realización de alguna prueba adicional, queda a **consideración del docente** basándose en la trayectoria de la/el estudiante.

**Proyectos y/o memorias.** Suponen el **50%** de la calificación total.

**Examen.** Supone el **50%** de la calificación total.

Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los proyectos y en el examen.

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 al estudiantado.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

**Proyectos y memorias:** Todos

**Examen:**

**R1-** Analiza y formula opiniones y argumentos coherentes en torno a la composición de textos e imágenes valorando en qué contribuye a transmitir el mensaje con mayor eficacia de forma oral y escrita.

**R3-** Diseña y compone publicaciones de una complejidad elevada, a partir de un supuesto de comunicación específico.

**R5-** Selecciona las técnicas de producción en Artes Gráficas y domina los aspectos técnicos que garantizan la calidad del producto editorial.

**R6-** Utiliza eficazmente las herramientas informáticas necesarias para la composición de textos e imágenes y la producción del proyecto editorial.

## 9.2 Convocatoria extraordinaria

### 9.2.1 Alumnado con evaluación continua

**INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN**

**Resultados de Aprendizaje evaluados**



## Proyecto y/o memoria

Los proyectos se calificarán del 1 al 10.

La asistencia un examen o la realización de alguna prueba adicional, queda **a consideración del docente** basándose en la trayectoria de la/el estudiante.

**Proyectos y/o memorias.** Suponen el **50% de la calificación total.**

**Examen.** Supone el **50% de la calificación total.**

La asistencia al examen queda **a consideración del docente** basándose en la trayectoria de la/el estudiante.

El profesor/a podrá otorgar distintos porcentajes a cada una de las fases del proyecto hasta sumar el 100% de la evaluación.

Para aprobar la asignatura **deberán estar todos los trabajos/proyectos entregados y con una calificación mínima de 5.**

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 al estudiantado.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

**Sistemas de recuperación.** Los proyectos/actividades que no alcancen los resultados de aprendizaje previstos, deberán repetirse siguiendo las indicaciones dadas por el profesor y en los plazos que él/ella determine.

**Proyectos y/o memorias:** Todos

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

### INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

**Resultados de Aprendizaje evaluados**

El alumnado que haya **superado el 20%** en faltas de asistencia deberá entregar las mismas actividades planteadas en el semestre.

**Proyectos y memorias:** Todos

La asistencia un examen o la realización de alguna prueba adicional, queda **a consideración del docente** basándose en la trayectoria de la/el estudiante.

**Examen:**

**R1-** Analiza y formula opiniones y argumentos coherentes en torno a la composición de textos e imágenes valorando en qué contribuye a transmitir el mensaje con mayor eficacia de forma oral y escrita.

**R3-** Diseña y compone

**Proyectos y/o memorias.** Suponen el **50% de la calificación total.**

**Examen.** Supone el **50% de la calificación total.**

Cada proyecto, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

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 al alumnado.

La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados.

publicaciones de una complejidad elevada, a partir de un supuesto de comunicación específico.

**R5-** Selecciona las técnicas de producción en Artes Gráficas y domina los aspectos técnicos que garantizan la calidad del producto editorial.

**R6-** Utiliza eficazmente las herramientas informáticas necesarias para la composición de textos e imágenes y la producción del proyecto editorial.

## → 10. Bibliografía

- Jardí, E. (2019). *Así se hace un libro*. Arpa
- Jardí, E. (2021). *Cincuenta y tantos consejos sobre tipografía* (Nueva edición revisada y ampliada). Gustavo Gili
- Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Blume
- Lewis, A. (2016). *¿Quieres publicar una revista? Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes*. Gustavo Gili
- Lupton, Ellen (2024). *Pensar con tipos: una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores* (2<sup>a</sup> ed. revisada y ampliada). Gustavo Gili
- Marín, Raquel (2023). *Ortotipografía para diseñadores* (2<sup>a</sup> ed. revisada). Gustavo Gili
- Samara, T. (2002). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili
- Shaoqiang, W. (2024). *Nuevo diseño editorial. Libros, revistas y otros formatos*. Hoaki Books

### Bibliografía complementaria:



- Busquets, Cris (2023). *Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital*. Jardín de monos.
- Hochuli, J., & Kinross, R. (2005). *El diseño de libros: Práctica y teoría* [Bücher machen]. Campgràfic.
- Martínez, Chus (2014). *Manual de recursos tipográficos: una guía para experimentar con tipografía*. Campgràfic.
- Meseguer, Laura (2010). *TypoMag: tipografía en las revistas*. Index Book.
- White, J. (2017). *Diseño para la edición*. Jardín de Monos.

## Materiales adicionales

- Apuntes elaborados por el profesor.
- Revistas y artículos especializados.

## Webgrafía

- Página de Fonts in Use (<https://fontsinuse.com/>)
- Página de Gràffica (<https://graffica.info/>)
- Página de Rayitas Azules (<https://www.rayitasazules.com/>)
- Página de I love typography (<https://ilovetypography.com/>)
- Página de Málaga Type (<https://malagatype.com/>)
- Página de MagCulture (<https://magculture.com/>)
- Página de Creative Review (<https://www.creativereview.co.uk/>)

## Información adicional

**Si el alumnado decide utilizar herramientas de IA, deberá hacerlo con honestidad y transparencia: deberá indicar en su trabajo qué herramienta ha usado y de qué manera le ha servido de apoyo. El uso literal de textos generados por IA sin declararlo o que sustituya la autoría personal será considerado una falta y podrá ser penalizado conforme al reglamento del centro.**

Se permite el uso de IA como apoyo para mejorar la redacción, detectar errores, y organizar ideas o referencias. Estas herramientas pueden ser útiles en el proceso creativo y técnico del trabajo, pero siempre como complemento, no como sustituto.



En ningún caso se debe limitar el trabajo a copiar el contenido generado por la IA. El alumnado debe revisar con atención los textos, asegurándose de que tengan coherencia, mantengan un estilo personal propio, y que las fuentes estén correctamente citadas si se han incluido referencias externas.