

Máster en Enseñanzas Artísticas

GUIA DOCENTE

Proyecto de libros y experimentación

2025-26

Especialidad: **Máster Diseño de Publicaciones analógicas y digitales**

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	Proyecto de libros y experimentación		
Departamento			
Mail del departamento	masterpublicaciones@easdvalencia.com		
Asignatura	Proyecto de libros y experimentación		
Web	easdvalencia.com		
Horario	L/M/X: 18.00h – 21.00h		
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	Profesional externo
Correo electrónico	
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

Esta asignatura tiene como objetivo ayudar al alumno a tomar decisiones razonadas y funcionales en el diseño de libros a partir de la tipología de sus contenidos, así como darle las herramientas necesarias para

poder experimentar y ejecutar el diseño de sus propuestas.

Estudiaremos y analizaremos casos reales con el objetivo de desarrollar su capacidad de análisis y expresión a la hora de describir el diseño y la forma de los libros.

Por otro lado 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. Conocimientos previos recomendados

Software Indesign. Principios básicos de Tipografía.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Proyectos de libro y experimentación**.

COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1	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.
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	Evaluuar 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- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	CB1
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.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	CE1
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.2-Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.	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 proyecto de diseño de libro

- Libro contemporáneo.
- Tipologías de contenido.
- Nuevas perspectivas, autores y modelos de producción.
- Producción y presupuestos.

Unidad 2. Aspectos específicos del proyecto de diseño de libros

- Tipografía
- Formatos, encuadernaciones y acabados
- Retículas
- Preliminares, Cuerpo de la obra y Finales
- Uso de Ilustraciones y fotografías
- Esquema y estructura de contenidos; Secuencias formales y narrativas.

Unidad 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
- Realización de prototipos
- Presentación, defensa y debate de las propuestas

→ 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)
Actividades presenciales	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar.	CE1, CE4	5%
	Análisis de casos prácticos de discusión.	CE5	10%
	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el cuatrimestre.	CE1	15%

<i>Clases prácticas</i>	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.	CE3	20%
<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.	CE2, CE3	5%
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	CE3	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	CB2 CE1, CE2, CE4,CE5	20%
<i>Estudio práctico</i>	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/u orales,	CB3 CE3	20%
		SUBTOTAL	40%

TOTAL

→ 8. Recursos

Estructura de la sesión lectiva

Cada clase empezaría con 20 minutos para compartir publicaciones físicas entre todos, analizarlas para adquirir el lenguaje técnico de sus características y debatir sobre las decisiones tomadas en su diseño, así como la relación entre concepto y forma. A lo largo del curso estas mini sesiones variarían en tipología y contenido. (Catálogos de arte, fanzines, libros de texto, libros de artista, Cómics, libros de consulta, gráfica de acción social, fotolibros...)

El resto de la sesión estaría dividida entre una clase teórica y pequeños ejercicios prácticos de diseño tanto manuales con el ordenador que poco a poco aporten herramientas para el desarrollo de sus proyectos de la Unidad 3.

Contenidos teóricos:

- **La anatomía del libro:** Estudiaremos las distintas partes que componen un libro para tanto a nivel objeto como a nivel contenido. Con este repaso buscamos establecer un vocabulario común que aporte una base técnica a la defensa de sus proyectos.
- **La evolución del formato del libro:** De Gutenberg a la actualidad, haciendo un repaso por los hitos

tecnológicos y conceptuales que han contribuido al desarrollo del medio impreso. Haciendo especial hincapié en figuras como William Morris, Walter Benjamin, Stéphane Mallarmé, Ulises Carrión, Ed Ruscha, Seth Siegelaub, Irma Boom, Ben Denzer o Ilan Manouach.

- **La edición de contenidos:** A través de ejemplos reales, haremos un repaso por el proceso de editar un proyecto con gran cantidad y variedad de tipologías de contenido, Veremos el potencial de los planillas para valorar y descartar ciertos elementos, y estrategias para encontrar conexiones entre los mismos.
- **La secuencia:** Veremos las distintas secuencias que puede tener la lectura de un libro según su contenido. Empezaremos por un repaso a las estructuras clásicas de contenidos como: *preliminares, cuerpo y contenidos finales*. Y analizaremos estrategias más creativas y críticas para diseñar distintos tipos de secuencias entre los elementos del libro de manera que estas lleguen a potenciar o re-contextualizar sus contenidos. Se estudiarán secuencias formales (variaciones de escala, forma y tono, ritmos continuos y variables, el uso de la repetición...) y secuencias narrativas (Construcción de significados mediante la doble página, cronologías, *in media res*, recursos diegeticos y extradiegéticos, cuestiones de continuidad, y demás recursos cinematográficos aplicados al papel...)
- **El libro objeto:** A través de una gran cantidad de ejemplos y referentes, estudiaremos la evolución entre la forma y el contenido de los libros, y como el concepto puede tomar el protagonismo frente a los contenidos del mismo. Analizaremos como usar la forma del libro como objeto para condicionar una experiencia de lectura única y llena de significado.

Contenidos prácticos:

• Ejercicios manuales:

- **Especulación objetual:** A través de una serie de libros «mudos» (libros que no podemos ver, solo tocar) se debatirá alrededor de las experiencia de lectura que ofrecen sus distintos formatos. Un ejercicio de diseño háptico en el que juntos construiremos un mapa de conexiones entre elementos físicos del libro y conceptos que puedan ir ligados a un contenido concreto. Esta actividad se vería complementada, con una breve introducción a mundo del papel, sus distintos tipos, cualidades y efectos (conceptos como la porosidad, el volumen, la dirección de la fibra o la opacidad). Experimentaremos imprimiendo ciertos contenidos en distintos papeles, para comprobar como se pueden explotar ciertas características de los papeles a nivel discursivo. Finalmente repararemos cómo usar los muestrarios, cómo encargar papel y cómo manipularlo.
- **Collage/Crítico/Editorial:** El ejercicio parte de conseguir varias copias de una misma revista (a elegir por el alumnado). A través de un debate, haremos un análisis crítico de la visión y valores que transmiten su línea editorial. De este análisis sacaremos unos nuevos objetivos de comunicación que queramos transmitir. Para finalmente realizar un fanzine colectivo que re-signifique sus contenidos mediante la técnica de collage, usando como material las propias revistas. El objetivo es terminar con un prototipo reproducible (a través de la fotocopia) que actúe como herramienta de pensamiento y ocupe un espacio en la sociedad para la crítica a los discursos hegemónicos.
- **Encuadernación:** A través de un taller de libretas, probaremos distintos métodos de encuadernación al alcance de todos. Tipos de encuadernación que requieran muy pocas o ninguna herramienta. (Cosido, cosido vertical, grapados, grapados experimentales, encolado, ensamblajes de papel, y técnicas orientales).
- **Fanzines rápidos:** A través de un contenido ya dado y unas plantillas prediseñadas, se construirán por parejas una serie de fanzines de distintos formatos que partan de unas mismas características de impresión, un folio A3 impreso a doble cara. Estas limitaciones combinadas con un tiempo ajustado, pretenden incentivar la ejecución de fanzines de una forma extremadamente rápida y despreocupada, donde puedan trabajar desde la intuición y centrarse en disfrutar del proceso.

• Ejercicios de maquetación

- **Diseño de sistemas de jerarquía:** Haremos un acercamiento al diseño de libros desde la construcción de un sistema de estilos de texto a modo hoja de ruta, con el objetivo de formar un sistema coherente a la par que versátil y claramente jerarquizado. Aprovecharemos para hacer un repaso rápido por las distintas necesidades clásicas que puede tener una publicación.
- **Diseño de portadas tipográficas:** Haremos una serie de ejercicios rápidos para aprender a resolver el diseño de portadas desde únicamente el uso de la tipografía. Esta práctica incluirá distintos acercamientos a la composición tipográfica, tanto digitales como manuales.
- **Diseño de elementos clásicos del libro:** En esta fase realizaremos ejercicios rápidos para

entender la estructura y uso de las partes del libro ajena al contenido, como puedan ser, portadillas, páginas de créditos, índices, glosarios, biografías, etc.

- **Diseño de navegadores:** En esta breve práctica, nos enfocaremos exclusivamente en el uso y diseño de navegadores, cuál es su función en el libro, como pueden aportar a la composición de página y cuáles son sus posibilidades a nivel experimental.

Visitas a espacios:

- Visita a taller de risografía: *Risitas Studio*,
- Visita a archivo público: *Archivo fotográfico de l'Etno, Archivo del Punt*

Club de lectura

Finalmente, como apoyo de lectura y aprendizaje, se les irá aportando una serie de textos breves y artículos en formato fotocopia, para que cada alumno pueda desarrollar su propio archivo de referencias estéticas y conceptuales, animando así también a la lectura de la bibliografía complementaria. El objetivo es que este material se complemente a medida que pase la asignatura con breves guías donde poder consultar tanto cuestiones de software, como de anatomía y fisicidad del libro.

→ 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

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.

1- Dossier de trabajos: 95%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:

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%

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%

2- Actitud: 5%. Se valorará la participación y la implicación del alumno en todos los procesos de trabajo.

*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.

Todos*

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

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN

Resultados de Aprendizaje evaluados

1- Dossier de trabajos: 100%. Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:

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%

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%

Todos*

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%.</p> <p>Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:</p> <p>Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%</p> <p>Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%</p> <p>Adecuación a las pautas establecidas. 25%</p> <p>Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%</p> <p>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%</p> <p>Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35%* / 40%</p> <p>Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%</p> <p>Los trabajos serán individuales.</p>	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
<p>Dossier de trabajos: 100%.</p> <p>Los trabajos serán individuales y/o colectivos, según lo establezca el docente de cada asignatura. Se valorará lo siguiente:</p> <p>Nivel de dominio de los conceptos trabajados. 20%</p> <p>Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos del trabajo. 25%</p> <p>Adecuación a las pautas establecidas. 25%</p> <p>Ajuste a las normas y plazos establecidos para la entrega de los mismos. 20%</p> <p>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%</p> <p>Comunicación verbal y herramientas utilizadas en la presentación. 35%* / 40%</p> <p>Ajuste a las normas y plazos establecidos. 15%</p> <p>Los trabajos serán individuales.</p>	Todos*

→ 10. Bibliografía

- Ulises Carrión, *El nuevo arte de hacer libros*, Kontexts 6-7, Maastricht, 1975; repr. in Contents, Warsaw: Remont Gallery, 1977
- Hochuli Jost, *El diseño de libros*. Campgràfic, 2005
- Josef Müller-Brockmann, *Sistemas de retículas, Un manual para diseñadores gráficos*, Editorial GG, 2012
- Jan Tschichold, *La nueva tipografía*, Campgrafic, 2017
- Brett Bloom & Marc Fischer, Publishing in the realm of plant fibers and electrons, Half Letter Press, 2014
- Varios Autores, *La vida social del libro*, Recreo Art Books, 2023
- Varios Autores, *Notas sobre la edición sostenible*, Recreo Art Books, 2022

Bibliografía complementaria:

José Luis Martín y Montse Mas, *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*, Campgrafic, 2017

Alessandro Ludovico, *Post-Digital Print - The Mutation of Publishing since 1894*, Onomatopee 2018

Alessandro Ludovico, *Post-Digital Print - The Mutation of Publishing since 1894*, Onomatopee 2018

B. Cella, L. Findeisen, A. Blaha, *NO-ISBN*, S.F.K.Books, 2015

Varios autores, *Publishing as Practice*, Ulises & Inventory Press, 2022

Peter Mendelsund, *Qué vemos cuando leemos*, Seix Barral, 2005

Varios Autores, *Querido lector no lea*, Museo Reina Sofía, 2016