



GUIA DOCENTE

Proyectos de Diseño Editorial 2026-27

Especialidad: **Diseño Gráfico**

Curso **2026/2027**

→ 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	Chus Martínez / María Gómez-Senent / Javier Mestre / 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
Al finalizar esta asignatura el alumnado 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.	CG 19 / Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación. CE 2 / Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
R2 - Utiliza las técnicas apropiadas de investigación para desarrollar soluciones a los condicionantes del proyecto.	CT 4 / Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
R3 - Diseña y compone publicaciones de una complejidad elevada, a partir de un supuesto de comunicación específico.	CT 3 / Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza. CE 7 / Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto. CG 1 / Concebir,



	planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
R4 - Aplica una metodología de trabajo adecuada al proyecto realizado, de forma autónoma o en equipo, considerando el contexto cultural donde se realiza.	CT 9 / Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
R5 - Selecciona las técnicas de producción en Artes Gráficas y domina los aspectos técnicos que garantizan la calidad del producto editorial.	CG 1 / Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
R6 - Utiliza eficazmente las herramientas informáticas necesarias para la composición de textos e imágenes y la producción del proyecto editorial.	CE 12 / Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
R7 - 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.	CG1 / 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
SUBTOTAL			60

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
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Ordenadores

Cañón de proyección

Biblioteca + Centro de Documentación de Diseño, IMPIVA

Recursos TIC

Materiales elaborados por la/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
Proyecto y/o memoria Los proyectos se calificarán del 1 al 10. La profesora o profesor 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 a los estudiantes. La calificación final será el resultado de la media aritmética de los proyectos realizados. Para que los proyectos sean evaluados es indispensable que la/el docente realice el seguimiento y supervisión de los proyectos durante las horas lectivas, en el aula o tutorías. 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 en la semana de exámenes de la convocatoria ordinaria (la hora, fecha y lugar se publicará en la web de la EASD València por jefatura de estudios). Habrà un examen (prueba práctica) para las/los estudiantes que no hayan presentado a partir de un 20% de los trabajos, o que los hayan presentado sin haber sido supervisados por el/la docente. Proyectos y/o memorias. Suponen el 60% de la calificación total. Examen. Supone el 40% de la calificación total.	Proyectos y/o memorias: 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
El alumnado que haya superado el 20% en faltas de asistencia deberá entregar las mismas actividades planteadas en el semestre. Además, la realización de un examen o 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. Además, la realización de un examen o 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. Además, la realización de un examen o 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 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	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.



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.

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.

→ 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* (2ª ed. revisada y ampliada). Gustavo Gili
- Marín, Raquel (2023). *Ortotipografía para diseñadores* (2ª 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



- Cerdá, S. (2025). *Indesign Lab*. Impresum 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.