



Máster en Enseñanzas Artísticas Publicaciones analógicas y digitales

GUIA DOCENTE

Proyecto de publicaciones. Proyecto integral 2026-27

Especialidad: **Master Diseño de publicaciones analógicas y digitales**

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	masterpublicaciones@easdvalecia.com		
Asignatura	Proyecto de publicaciones. Proyecto integral		
Web	easdvalecia.com		
Horario	Miércoles 15.00-18.00 h		
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	3
Código		Créditos ECTS	4
Ciclo		Curso	
Duración	Semestral	Idioma	Castellano
Tipo de formación	Posgrado	Tipo de asignatura	40% presencial 60% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Juliana Javaloy Estañ
Correo electrónico	jjavaloy@easdvalecia.com
Horario tutorías	Miércoles 12.00-14.00 h



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

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 abordar de manera coherente e innovadora el proceso proyectual.

→ 3. Conocimientos previos 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 de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de Publicaciones. Proyecto integral.

COMPETENCIAS

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.



CB3	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.
-----	---

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.
CE4	Evaluar 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
R1 - Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.	CB1
R2 - Identificar y analizar un problema para generar alternativas de solución aplicando los métodos aprendidos.	CB1
R3 - 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.	CB1
R1 - Organizar e integrar mentalmente diversos componentes de la realidad.	CB2



R2 - 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
R1 - 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.	CB3
R1 - Definir las necesidades funcionales y estéticas requeridas por el usuario final, en las publicaciones analógicas y digitales.	CE1
R2 - Adoptar soluciones analógicas y/o digitales que potencien el desarrollo de un lenguaje creativo propio.	CE1
R3 - Seleccionar la tecnología adecuada para el desarrollo eficiente del proyecto/producto de la publicación y su soporte.	CE1
R3 - Aplicar soluciones innovadoras sustentadas en el análisis comparativo de proyectos de publicaciones profesionales actuales.	CE2
R1 - Seleccionar e implantar la metodología de trabajo adecuada a las necesidades específicas de cada proyecto.	CE4
R2 - Especificar los condicionantes económicos asociados a la producción del proyecto analógico y digital diseñado.	CE5
R3 - Determinar los medios de comercialización y distribución óptimos en función de la tipología de publicación (analógico o digital).	CE5



→ 6. 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. Contexto. Evolución de la edición analógica a la edición digital.

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.

Unidad 3. Metodología del proyecto de diseño editorial

- Metodología aplicada al proyecto analógico y digital. 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.

→ 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	Sesiones de planteamiento de cuestiones relacionadas con el desarrollo del proyecto propuesto para el semestre.	Los correspondientes a las competencias: CE4 CE5	15%



<i>Clases prácticas</i>	Análisis de casos prácticos de discusión.	Los correspondientes a las competencias: CB2 CB3 CE2	10%
<i>Clase presencial</i>	Clase magistral para que el alumno adquiera competencias (conocimientos y actitudes) que deberá aplicar.	Los correspondientes a las competencias: CB1 CE1	5%
<i>Clases prácticas</i>	Seminario para ampliación y aplicación de conocimientos.	Los correspondientes a las competencias: CB1	5%
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno..	Los correspondientes a las competencias: CB1	5%
SUBTOTAL			40 %

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Trabajos de síntesis y aplicación de la competencias relacionadas con el módulo.	Los correspondientes a las competencias: CB1, CB3, CE1, CE2, CE4, CE5	35%
<i>Estudio práctico</i>	Estudio independiente del alumno y realización de pruebas escritas y/orales.	Los correspondientes a las competencias: CB1, CB3, CE1	25%
SUBTOTAL			60 %
TOTAL			100%

→ 8. Recursos

Los disponibles en el aula: ordenadores, cañón.
Los propios de la biblioteca del centro.
Documentación aportada por el profesor.



→ 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
Los trabajos se desarrollarán de manera individual o por grupos. Suponen el 100% de la calificación total. Los trabajos serán de las siguientes tipologías: - Análisis de casos. - Investigación/teórico práctica - Informes o memorias de desarrollo del trabajo/proyecto. - Preparación de presentaciones de proyectos. Los trabajos se calificarán del 1 al 10. 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 o dependiendo de su complejidad la suma de los porcentajes otorgados. 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 determine.	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
--	-------------------------------------



Los trabajos se desarrollarán de manera individual. Suponen el 100% de la calificación total. Los trabajos serán de las siguientes tipologías: Análisis de casos. Investigación/teórico práctica Informes o memorias de desarrollo del trabajo/proyecto. Preparación de presentaciones de proyectos. Los trabajos se calificarán del 1 al 10. 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.	Todos*
--	--------

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
Los trabajos se desarrollarán de manera individual o por grupos. Suponen el 100% de la calificación total. Los trabajos serán de las siguientes tipologías: Análisis de casos. Investigación/teórico práctica Informes o memorias de desarrollo del trabajo/proyecto. Preparación de presentaciones de proyectos. Los trabajos se calificarán del 1 al 10. 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.	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
--	-------------------------------------



Trabajos. Suponen el 60% de la calificación total.

Examen/prueba teórico-práctica. Supone el 40% de la calificación total.

Los trabajos se calificarán del 1 al 10.

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

*Para evaluar, tanto los trabajos como el examen, 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*

Información adicional:

Recomendaciones para el uso de inteligencia artificial (IA) en los trabajos académicos de la asignatura:

- 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.
- Ver instrucciones del centro respecto a este tema.

→ 10. Bibliografía

Anderson, C. (2016). *Charlas TED. La guía oficial TED para hablar en público*. Deusto

Álvarez Maraón, G. (2012). *El arte de presentar: Como planificar, estructurar, diseñar y exponer presentaciones* (1ª-6ª ed.). Gestión 2000.

Ambrose, G. & Leonard, N. (2013). *Investigación en el diseño: para lograr soluciones creativas con éxito*. Parramón

Berzbach, F. F., S.A. (2013). *Psicología para creativos : Primeros auxilios para conservar el ingenio y sobrevivir en el trabajo*. Gustavo Gili, S.L.

Busquets, C. (2023). *Diseño desde Marte. Manual de diseño de producto digital*. Jardín de monos.



Gea, A. (2021). *Vivir del diseño*. Palau Gea Comunicación.

Gràffica. (2025). *Crear mejor* (N.º 39). PalauGea. <https://graffica.info/tienda/revista-graffica-no-39-crear-mejor/>

Hasegawa, M. (2014). *Sí, eres creativo. Técnicas para potenciar tu creatividad*. SeAdvook.

Huber, L. & Gerrit, V. (2015). *Manual Thinking*. Ediciones Urano, S. A.

Judkins, R. (2026). *El arte del pensamiento creativo*. Gustavo Gili

Salvador, M. (2015). *Comunico, luego existo. 25 ideas para comunicarnos de forma eficaz*. Fábrica de Cultura.

Visocky, J. & Ken. (2018). *Manual de investigación para diseñadores*. Blume