

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		GRÁFICO			
CURSO		SEGUNDO			
ASIGNATURA		DISEÑO EDITORIAL			
PROFESOR/A		JOSÉ LUIS RUIZ BAUTISTA			
DPTO.	Coordinación de las EASD gráfico				
TIPO	PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO		CARÁCTER	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	6	CRÉDITOS ECTS	6
HORAS TOTALES	150	HORAS PRESENCIALES	108	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	42

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta guía docente incluye todos los apartados especificados en el artículo 10 del Decreto 91/2023 del 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.

La siguiente guía docente se ha realizado atendiendo al siguiente marco legislativo:

Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación.

Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación.

Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas.

Quienes deseen cursar “Diseño y Maquetación Editorial” deberán haber superado las asignaturas de “Tipografía I. Composición” y “Tipografía II. De la Caligrafía al Grafitti”

Resulta esencial disponer de los conocimientos y destrezas asociados a las asignaturas de “Lenguaje Visual”, “Creatividad y Metodología del Proyecto” y “Fotografía Digital y Medios Audiovisuales”

“Diseño editorial y maquetación” pertenece a la materia “Proyectos de diseño gráfico” y se ubica en el primer semestre del segundo curso de la especialidad.

La finalidad de la asignatura es proporcionar una formación especializada para la realización de proyectos de diseño editorial y maquetación. De igual modo, persigue la puesta en práctica de los conocimientos y destrezas adquiridos en disciplinas como Lenguaje visual, Creatividad y Metodología de Proyectos, Fotografía Digital y Medios Audiovisuales, Historia del Diseño y Tipografía I y Tipografía II.

El **Diseño Editorial** constituye uno de los principales ámbitos de trabajo del diseño gráfico, y constituye una de las especialidades con más tradición dentro de la disciplina. La asignatura de “Diseño Editorial y Maquetación” supone por tanto una experiencia clave en la conformación del perfil de la titulación, pues proporciona al alumnado uno de los saberes (saber y saber hacer) indispensables para el ejercicio de su futura profesión.

OBJETIVOS

- OB 1. Definir el concepto, objetivos, elementos y tipologías del diseño editorial.
- OB 2. Explicar los perfiles profesionales que intervienen en una publicación editorial.
- OB 3. Describir el ciclo de elaboración de una publicación editorial.
- OB 4. Mostrar la influencia de la identidad de marca, el tema y el tipo de publicación en el diseño editorial.
- OB 5. Comparar las secciones, la estructura, los contenidos y los tratamientos de diferentes publicaciones.
- OB 6. Exponer los elementos que integran la anatomía de una publicación.
- OB 7. Comentar los principales componentes de una retícula editorial.
- OB 8. Suministrar pautas para la creación de la retícula de una publicación.
- OB 9. Aportar orientaciones para la maquetación de textos e imágenes
- OB 10. Revisar los sistemas de producción, materiales y acabados de la industria editorial.
- OB 11. Analizar las últimas tendencias en el diseño editorial.
- OB 12. Proponer proyectos de diseño editorial y acompañar en su desarrollo.
- OB 13. Enseñar el manejo de la tecnología digital para la edición y el manejo de textos, imágenes y elementos audiovisuales e interactivos.

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT 1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
- CT 2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
- CT 3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- CT 4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
- CT 6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
- CT 7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
- CT 8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT 11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
- CT 12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CT 13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
- CT 14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
- CT 15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG 1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- CG 2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- CG 3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
- CG 4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
- CG 5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG 7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos

multidisciplinares.

CG 8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG 9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG 10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG 17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

CG 18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG 19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

CG 20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE 1. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE 2. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual. **CE 3.** Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico. **CE 4.** Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE 5. Establecer estructuras organizativas de la información.

CE 6. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE 7. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CE 8. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CE 9. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE 10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CE 11. Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE 12. Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La importancia de la investigación y la planificación. Conceptos de maquetación.

El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación.

Criterios para la definición de los márgenes.

Reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica.

La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial. Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad.

Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos....

Softwares específicos de la materia.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Bloque 1 La técnica editorial

U1. Estilos, jerarquía y organización de productos editoriales

U2. Gestión del color en inDesign

U3. Principios de maquetación de textos e imágenes

Bloque 2 El libro

U4. Estructuras arquetípicas de publicaciones

U5. Anatomía de una publicación

Bloque 3 La revista/ periódico

U6. La retícula editorial

U7. Tendencias del diseño editorial

U8. Proyectos de diseño editorial

U9. Preimpresión, sistemas de producción, materiales y acabados

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

De acuerdo con lo previsto en el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores:

Se propone un cambio estructural basado en la flexibilidad en la organización de la enseñanza y la renovación de las metodologías docentes, cuyo objetivo se centra en el proceso de aprendizaje del estudiante, la adquisición de competencias, la adecuación de los procedimientos de evaluación, la realización de prácticas externas, la movilidad de los estudiantes y la promoción del aprendizaje a lo largo de la vida. (p. 259).

La orientación metodológica define el estilo que se desplegará en las actividades docentes, tanto para propiciar el aprendizaje de los alumnos como para elevar su rendimiento. Como es bien sabido, la calidad de este aprendizaje no solo depende de lo que se aprende, sino también, de la forma en que se aprende.

Su enfoque se ha definido considerando las competencias transversales, generales y específicas previstas en el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas

superiores de diseño en Andalucía, para la asignatura “Diseño y Maquetación Editorial” y los resultados de aprendizaje —aquello que se espera que un estudiante conozca, comprenda o sea capaz de hacer— que se derivan de los contenidos de la misma.

La línea metodológica también está sintonizada con el proceso de convergencia hacia un Espacio Europeo de Educación Superior, el cuál propone variar el eje de la docencia hacia el aprendizaje. Por tal motivo, se dedicará especial atención hacia tres aspectos clave: el énfasis en el aprendizaje, el fomento de los procesos de autoaprendizaje y la formación basada en competencias.

El énfasis en el aprendizaje se promoverá a través de metodologías activas, que motiven una mayor participación del alumnado, intercambio de experiencias y opiniones dentro del grupo, e interacción de este con el entorno.

Además de ello, el profesor dedicará un tiempo considerable al acompañamiento de los estudiantes, y moderará el uso de técnicas de tipo unidireccional. La labor informativa del docente se trasladará a un segundo plano, adquiriendo un mayor protagonismo la acción formativa.

Igualmente se impulsarán momentos de reflexión acerca del aprendizaje, de modo que el alumno examine su propio proceso. Ello servirá para que este desarrolle la capacidad “metacognitiva” de meditar sobre lo que adquiere y la forma en la que lo adquiere; un ejercicio imprescindible para conducir su experiencia de manera más personal y autónoma.

Como se ha referido, el segundo aspecto de la orientación metodológica consistirá en el fomento de los procesos de aprendizaje. Este principio parte de la idea de que el rol de la enseñanza superior no es completar la formación de los estudiantes —cosa que resultaría imposible—, si no de iniciarlos en ella de forma estructurada, y de dotarlos de las herramientas para poder ampliarla a lo largo de su vida (life learning).

En línea con lo expresado, la docencia se enfocará en los contenidos y actividades esenciales del “Diseño y Maquetación Editorial”; renunciando así al propósito de que la asignatura se convierta en un escenario inabarcable sobre todo lo que conoce —o debe conocer— un profesional en activo sobre el tema.

Por otra parte, se alterará el empleo de los recursos metodológicos a medida que avance el semestre, de modo que las actividades de enseñanza más dirigidas y estructuradas por el profesor, dejen paso a procesos de aprendizaje donde el alumno se convierta en el verdadero protagonista.

El tercer y último elemento de la metodología lo representará la formación basada en competencias. Y dado que la adquisición de competencias conlleva incorporar conocimientos, destrezas y actitudes, se desplegarán estrategias docentes que permitan cubrir todos los rangos del saber.

En este sentido, se propone un modelo triangular, cuyos vértices estarán ocupados por la “lección magistral”, el “trabajo en grupo” y el “estudio independiente” de cada alumno. Este planteamiento persigue un aprendizaje integral, en el que la recepción de nueva información, la subsanación de las lagunas aparecidas durante la comprensión o empleo de la misma, y la aplicación práctica de esa información se logre gracias la combinación de estos tres recursos metodológicos.

Así, mientras que la “lección magistral” resultará útil para generar campos de referencia o brindar apoyo para la resolución de problemas, el “trabajo con compañeros” contribuirá a descubrir las carencias del aprendizaje individual e incluso a solventarlas.

Por su parte, el “trabajo individual”, permitirá abordar todas las fases del proceso de aprendizaje — obtención de información, subsanación de carencias y aplicación práctica del conocimiento— si bien, para que tenga éxito, necesitará disponer de buenos materiales académicos.

Como concreción o vertiente de estas áreas metodológicas —“lección magistral”, “trabajo con compañeros” y “trabajo individual”—, se aplicarán a la práctica docente otras derivadas como los “debates”, el “análisis de caso” —o caso “ilustración”— y sobre todo, el “aprendizaje basado en proyectos”.

“Los debates” se introducirán como un elemento de dinamización de las “clases magistrales”, bien para estimular la participación de los alumnos, o bien para conocer su posición ante un determinado asunto. Alternativamente, también se emplearán para provocar la implicación puntual del grupo en ocasiones puntuales, como el inicio de un proyecto o la exposición de un bloque temático.

Con el “análisis de caso” se ejemplificarán los temas a tratar en diferentes momentos de la asignatura, lo cuál permitirá, entre otras cosas: fomentar el interés hacia el tópico, favorecer la comprensión y aplicación de la teoría o examinar un proceso de toma de decisiones.

A través del “aprendizaje basado en proyectos” —que al igual que el “análisis de caso” constituye expresión del “método de caso”— se afrontarán situaciones próximas a la realidad, abordando problemas u oportunidades que obliguen a planificar, obtener e integrar información, interpretar los elementos, tomar decisiones, presentar resultados y naturalmente a estudiar.

Según lo que se estime conveniente, los supuestos prácticos podrán ser formulados por el profesor o elaborados por el alumno bajo la supervisión del primero. El hecho de permitir que los alumnos escojan el problema sobre el que trabajar, contribuirá a que estos se sientan más involucrados con el tema, y al tiempo, ofrecerá al grupo una experiencia de aprendizaje enriquecida por encargos de distinta naturaleza.

La finalidad principal de esta metodología será que el conocimiento no se asimile solo en abstracto, y sea aplicado a tareas concretas con distintos niveles de dificultad. Adicionalmente, los proyectos representarán un espacio interdisciplinar, donde confluyan saberes adquiridos en otras áreas afines a “Diseño y Maquetación Editorial”, como “Tipografía I. Composición”, “Tipografía II. De la Caligrafía al Graffiti”, “Lenguaje Visual”, “Creatividad y Metodología del Proyecto” o “Fotografía Digital y Medios Audiovisuales”.

AGRUPAMIENTOS

Como actividad previa al comienzo de los “proyectos” se formularán pequeñas prácticas, las cuales tendrán un sentido preparatorio. Su objetivo se dirigirá a familiarizar al alumno con aspectos esenciales de la tarea subsiguiente.

Al igual que sucede en el mundo real, los proyectos propuestos —o aceptados— admitirán más de una solución (en ocasiones contrapuestas o divergentes), y estarán sujetos a limitaciones de distinta naturaleza. La secuencia habitual del trabajo de esta actividad discurrirá en torno a las siguientes etapas: análisis, valoración, decisión y resolución.

La elaboración de los proyectos tendrá lugar dentro como fuera del aula (bibliotecas, salas de trabajo, espacios personales...), y será objeto de seguimiento regular. Este seguimiento podrá efectuarse tanto de forma “grupal” como “individual”, según lo dispuesto por el profesor en cada momento.

El seguimiento “grupal” se realizará a través de “puestas en común” asociadas a las fases del

proyecto. A lo largo de estas sesiones cada alumno compartirá con el grupo sus avances, y obtendrá la retroalimentación tanto de los compañeros —que serán llamados a la participación activa— como del profesor.

Además de en las “sesiones grupales”, el desempeño del alumno recibirá un “acompañamiento individual” del docente. Con carácter general, esta labor se llevará a cabo en el tiempo de clase, si bien, por iniciativa del alumno o recomendación del profesor, podrá ampliarse a través de tutorías.

Aquí el rol del docente consistirá en retroalimentar, guiar y motivar al alumno. Sus esfuerzos estarán encaminados a señalar los logros alcanzados y evidenciar las oportunidades de mejora.

De forma preferente, el profesor estimulará un enfoque deductivo, en el que el alumno encuentre las soluciones por sí mismo y aplique el razonamiento lógico. Pero muy eventualmente, el docente también podrá recurrir a un estilo inductivo, sobre todo en aquellas ocasiones en las que el estudiante se encuentre bloqueado o carezca de algunos conocimientos instrumentales.

Algunas de las actividades más frecuentes durante el seguimiento serán resolver dudas, profundizar en los temas, brindar otras perspectivas, ofrecer nuevos recursos, abrir vías de aprendizaje, elaborar un plan de acción, perfeccionar las técnicas, evaluar diferentes alternativas, plantear retos... pero sobre todo, influir constructivamente en el desempeño del estudiante.

TIPO DE ACTIVIDADES

GUIÓN HABITUAL DE CLASES:

Puesto que la motivación y el compromiso de los alumnos está muy vinculado a la estructura de las clases, se tratará de alternar distintos esquemas que eviten un guión demasiado homogéneo de las sesiones.

Ello no significa que se vayan a plantear muchos tipos de clases a lo largo de los días (clases tipo A, tipo B, tipo C tipo D..), sino que más bien, se mantendrá una estructura habitual dentro de la que se sucederán diferentes momentos.

El establecimiento de un guión con ciertas repeticiones resultará positivo para los alumnos, pues estos se acostumbrarán a seguir una secuencia determinada, y no perderán demasiado tiempo en transiciones de un modelo a otro.

El guión habitual de las actividades de enseñanza-aprendizaje discurrirá del siguiente modo:

Con antelación a la celebración de las clases el profesor suministrará los materiales teóricos sobre los contenidos del tema (libros, artículos, apuntes...), con tiempo suficiente para que los alumnos los lean, los sinteticen, reflexionen a cerca de los mismos y redacten sus dudas al respecto.

Las clases comenzarán con una exposición magistral de los aspectos esenciales del tema a cargo del profesor. Esta exposición puede ir acompañada de actividades más participativas como los “debates” o el “análisis de caso” o “caso ilustración”. Durante el curso de estas actividades los alumnos podrán formular públicamente sus dudas sobre la materia.

A continuación el profesor emprenderá el seguimiento individual del trabajo del alumno, que tal y como se ha referido en el apartado anterior, consistirá en la resolución de supuestos prácticos. Ocasionalmente, este seguimiento se desarrollará de forma grupal y a él contribuirán, además del docente, el conjunto de los integrantes de la clase.

En las fechas previstas para la entrega de los proyectos, los alumnos realizarán una exposición y defensa de los resultados obtenidos. Una vez concluidas estas presentaciones, el profesor —de nuevo con la colaboración del grupo— valorará las soluciones señalando los aciertos y oportunidades de mejora.

EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado se basará en el grado y nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas definidas para los estudios superiores de Diseño, será diferenciada por asignaturas y tendrá un carácter integrador en relación con las competencias definidas para cada una de ellas en el plan de estudios.

El sistema de evaluación tendrá como finalidad estimar el nivel de aprendizaje alcanzado por el alumno y sus capacidades para el ejercicio de una determinada actividad profesional. Pero a su vez, actuará como un instrumento de carácter didáctico, pensado para ayudar a los estudiantes a salvar las dificultades experimentadas durante su formación; respondiendo a un enfoque en el que nadie suspende pero no todos aprueban.

También tratará de aproximarse al aprendizaje de cada estudiante, de modo que, además de estimar los productos de la formación (prácticas, proyectos...), se valoren los procesos individuales que han conducido a esos resultados. Solo así, se podrá salvar la fuerte distancia emocional entre los “sujetos” y “los objetos”, y pasar de “corregir exámenes” a evaluar el “desarrollo de las personas”.

Por otra parte, el proceso de evaluación se extenderá a lo largo de todo el curso, en lugar de limitarse a una prueba concreta en un momento puntual. Se persigue así, que la lectura sobre el aprendizaje del alumno se fundamente más en un barrido transversal que en un corte longitudinal.

Esta idea de la evaluación como una mirada de amplio espectro, se hará igualmente presente en el apartado instrumental. De tal manera que, además de fórmulas convencionales como los proyectos, se incorporarán otras herramientas como el cuaderno semanal o las intervenciones.

Finalmente se establecerá una fuerte alineación entre resultados de aprendizaje, actividades formativas y métodos de evaluación. Y dado que el enfoque general de la disciplina está orientado a la adquisición de competencias, el eje principal para su valoración lo constituirá la elaboración de proyectos; pues como muchos afirman hoy no basta con poner conocimientos sobre un papel, sino que hay que saber aplicarlos en la realización de algún objeto físico o intelectual.

Convocatoria 1a ordinaria

En la convocatoria ordinaria se contemplan dos modalidades de evaluación, la “continua” y la “discontinua”.

- Evaluación continua: está reservada para el alumnado con una asistencia igual o superior al 80% de las horas de clase presenciales de la asignatura (86,4 horas).
- Evaluación discontinua: está prevista para los alumnos con una inasistencia superior al 20% de las horas de clase presenciales de la asignatura (21,6 horas).

Convocatoria 2a ordinaria y extraordinaria

Modalidad única: se contempla una sola modalidad de evaluación denominada “única”, y a la que tendrá que acogerse todo el alumnado, con independencia del porcentaje de asistencia alcanzado en la convocatoria ordinaria.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios de evaluación transversales del Título Superior de Diseño

Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.

Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.

Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.

Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.

Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.

Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.

Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.

Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.

Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio

cultural y medioambiental.

Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Criterios de evaluación generales del Título Superior de Diseño

Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.

Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.

Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.

Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.

Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.

Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.

Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.

Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.

Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.

Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.

Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los

procesos y productos del diseño.

Demostrar dominio de la metodología de investigación.

Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Criterios de evaluación específicos del Título Superior Diseño Gráfico

Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.

Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.

Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Conforme a lo referido por el Real Decreto 1614/2009, de 26 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores reguladas por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación:

La obtención de los créditos correspondientes a una materia comportará haber superado los exámenes o pruebas de evaluación correspondientes.

El nivel de aprendizaje conseguido por los estudiantes se expresará mediante calificaciones numéricas que se reflejarán en su expediente académico, junto con el porcentaje de distribución de estas calificaciones sobre el total de estudiantes que hayan cursado las materias

correspondientes en cada curso académico.

Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las asignaturas del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa:

0-4,9: Suspenso (SS).

5,0-6,9: Aprobado (AP).

7,0-8,9: Notable (NT).

9,0-10: Sobresaliente (SB).

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a los estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una asignatura en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

Convocatoria 1a ordinaria

a. Evaluación continua: consistirá en la valoración de los conocimientos (saber), las destrezas (saber hacer) y las actitudes (saber ser) a través de diferentes instrumentos.

Los conocimientos y destrezas se estimarán mediante la realización de tareas (prácticas y proyectos), junto con las contribuciones que este efectúe a la dinámica del aula.

El apartado de actitudes se evaluará a partir de la disposición del alumnado hacia la asignatura, sus convivencia dentro del grupo y la asistencia a clase.

Además, como requisito para superar la modalidad de evaluación continua, el alumnado deberá satisfacer el conjunto de actividades no evaluables propuestas para su realización dentro y fuera del aula durante el periodo de actividad docente.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación previstos en la presente modalidad.

Para realizar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 todas las prácticas y los proyectos y satisfacer el conjunto de las actividades no evaluables.

Caso de que no se cumpla con las condiciones mencionadas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

Instrumento de evaluación/Ponderación

Prácticas 20%

Proyecto libro 35%

Proyecto revista 35%

Actitud y participación activa 10%

b. Evaluación discontinua: se basará en la valoración de los conocimientos (saber) y las destrezas (saber hacer) a través de una prueba teórico práctica.

Además, como requisito para superar la modalidad discontinua, el alumnado deberá entregar

todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua a lo largo del curso, si bien, en su caso, estas no se considerarán a efectos de calificación.

Adicionalmente, el alumnado sujeto a la modalidad discontinua deberá satisfacer el conjunto de actividades no evaluables propuestas para su realización dentro y fuera del aula durante el periodo de actividad docente.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación previstos en la presente modalidad.

Para realizar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en la parte teórica como práctica de la prueba, entregar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua y satisfacer el conjunto de las actividades no evaluables.

Caso de que no se cumpla con las condiciones mencionadas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

Instrumento de evaluación/Ponderación

Prueba práctica 70%

Prueba teórica 30%

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Criterios de calificación

En consonancia con lo dictado por el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía “los centros docentes especificarán los criterios de evaluación para cada asignatura” (Junta de Andalucía, 2014, p. 10).

Conocimientos:

Dominio y comprensión de la teoría.

Destrezas:

Traslación de la teoría a la práctica. Identificación de problemas u oportunidades. Planificación y administración del tiempo. Obtención y gestión de la información. Análisis y síntesis.

Generación de nuevas ideas.

Juicio y toma de decisiones.

Resolución de problemas

Comunicación de ideas y argumentos. Adecuación a los aspectos formales.

Contribución:

Crítica y autocrítica.

Emisión de comentarios valiosos.

Expresión oral.

Disposición:

Interés por el tema.

Participación activa.

Motivación por el logro.
Perseverancia.
Liderazgo.
Autonomía.

Convivencia

Respeto por las opiniones.
Trabajo en equipo y colaboración. Socialización.
Apreciación de la diversidad.

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Se basará en la valoración de los conocimientos (saber) y las destrezas (saber hacer) a través de una prueba teórico práctica.

Además, como requisito para superar la modalidad discontinua, el alumnado deberá entregar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua a lo largo del curso, si bien, en su caso, estas no se considerarán a efectos de calificación.

La nota final de la asignatura se obtendrá a través de la media ponderada de los resultados obtenidos en los aspectos de evaluación previstos en la presente modalidad.

Para realizar esta media se deberá alcanzar una nota igual o superior a 5 tanto en la parte teórica como práctica de la prueba, entregar todas las tareas evaluables solicitadas en la modalidad continua.

En caso de que no se cumpla con las condiciones mencionadas se consignará una calificación final máxima de 4 puntos, pese a que de la media aritmética de los resultados obtenidos en los aspectos evaluables de esta modalidad se derivase un valor superior.

Instrumento de evaluación/Ponderación

Prueba práctica 70%
Prueba teórica 30%

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

1. Del alumnado: material para tomar apuntes, ordenador, internet, impresora, fundas plásticas, material gráfico como revistas, periódicos, cartulinas, reglas, material para realizar bocetos, tijeras, pegamento. Tipómetro impreso en acetato. Como material de apoyo el alumno/a tendrá que manejar textos e imágenes de diversa procedencia que se irán especificando por el profesor.

2. Del profesorado. Apuntes propios y otros de índole bibliográfica. Presentación de los contenidos teóricos. En determinados momentos docentes se podrá contar con participación de profesionales externos que cumplimenten la labor en el aula.

3. Del aula. El equipamiento propio de un aula teórico-práctica: equipo informático con acceso a internet y programas de maquetación y de diseño vectorial, cañón de proyección o televisión, pizarra, cuentahilos.

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Tanto el Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado de Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación en su Disposición adicional primera como el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía en su Disposición adicional única hacen referencia al alumnado con discapacidad en los Estudios Superiores de Diseño.

Igualmente, la Ley 51/2003, de 2 de diciembre, de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, obliga a arbitrar los medios para el acceso al currículo de estos estudios.

Consideramos la necesidad de implementar las medidas de acceso al currículum que el alumnado con discapacidad pueda necesitar. Expresamente se incluye el compromiso de entregar o indicar la fuente de todos los contenidos y de todas las actividades por escrito al alumnado con discapacidad auditiva así como adaptar los contenidos al alumnado con discapacidad visual de forma que éstos, mediante convenio con entidades especializadas, puedan ser accesibles.

Se adaptarán todos los instrumentos de evaluación de igual forma que la documentación relativa a los contenidos y actividades. Igualmente se solicitará a la dirección del centro la accesibilidad física para aquellas personas con discapacidades motoras. Dado que se trata de enseñanzas post-obligatorias y post-secundarias no tienen lugar las adaptaciones significativas del currículo ni la modificación de los criterios de evaluación ni los objetivos de las asignaturas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

En la medida de lo posible se intentarán realizar visitas a exposiciones relacionadas con la tipografía y el diseño editorial así como visitas a imprentas donde el alumnado pueda asimilar los sistemas de impresión actuales. Se intentarán organizar conferencias en el propio centro de profesionales en activo del mundo editorial.

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Posibilidad de asistir al evento Málaga Type, donde el alumnado puede conocer el trabajo de profesionales de la tipografía en activo.

Posibilidad de asistir a la semana del diseño de otras escuelas de arte, en cuyas conferencias programadas suele estar presente la tipografía y el diseño editorial.

BIBLIOGRAFÍA

MARTÍNEZ DE SOUSA, J. Manual de edición y autoedición. Editorial Pirámide, 2005. Rústica, 352 páginas. ISBN-10: 8436819314

LUPTON, E. Thinking with type, a critical guide. Princeton Architectural Press, 2004. 176 Páginas. Rústica Ilustrado. ISBN 1568984480

HASLAM, A. (2007). Creación, diseño y producción de libros. Barcelona: Blume.

MÜLLER-BROCKMANN, J. (1992). Sistemas de retículas. Barcelona: Gustavo Gili.

WHITE, J. (2003). Diseño para la edición. Málaga: Jardín de Monos.

ZAPPATERRA, Y. (2008). Diseño editorial. Periódicos y revistas. México: Gustavo Gili.

DE BUEN, J. (2008). Manual de diseño editorial (3a edición corregida y aumentada). Gijón: Trea.

ELAM, K. (2006). Sistemas reticulares. Barcelona: Gustavo Gili.

HOCHULI, J. y KINROSS, R. (2005). El diseño de libros. Valencia: Campgràfic.

JARDÍ, E. (2007). 22 Consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán). Barcelona: Actar.

KANE, J. (2005). Manual de tipografía. Barcelona: Gustavo Gili.

PETER, H. y FORSSMAN, F. (2002). Primeros auxilios en tipografía. Consejos para diseñar con tipos de letra. Barcelona: Gustavo Gili.

SAMARA, T. (2004). Diseñar con y sin retícula. Barcelona: Gustavo Gili.

TABORDA, F. y Taute, M. (2009). Folletos. Claves del diseño 01. Barcelona: Gustavo Gili.

DE BUEN UNNA, J. (2021) *99 reflexiones sobre diseño editorial*. Málaga: Jardín de monos

JARDÍ, ENRIC (2019) *Así se hace un libro*. Barcelona: Arpa

SHAOQIANG, W. (2018) *Nuevo diseño editorial*. Barcelona: Hoaki Books

MARÍN, R. (2015). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Gustavo Gili.