



EASDI

DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN

ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

Especialidad: DISEÑO GRÁFICO

Curso 2019/2020

ESQUEMA DE LA GUÍA

DATOS DE IDENTIFICACIÓN	3
DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN	4
CONTENIDOS	5
ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS	5
COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA	6
COMPETENCIAS TRANSVERSALES (1, 2, 3, 6, 8, 13, 14, 15)	
COMPETENCIAS GENERALES (1, 2, 3, 8, 10, 11 16, 17, 19, 21)	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 14)	
METODOLOGÍA	8
RECURSOS	12
EVALUACIÓN	13
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª	13
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª	14
SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN	14
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	16
EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª	16
EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª	19
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	20
CALENDARIO Y CRONOGRAMA	21
BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA	23
LIBROS	23
WEBS	

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

DATOS DE LA ASIGNATURA	
Centro	Escuela de Arte de Jerez
Nivel	Enseñanzas Artísticas Superiores
Especialidad	Diseño Gráfico
Departamento	Enseñanzas Artísticas Superiores
Materia	Proyectos de Diseño Gráfico
Nombre de la asignatura	Diseño Editorial y Maquetación
Tipo	OE/TP
Obligatoria de especialidad	Teórico-Práctica
Curso	2º
Créditos ECTS	6
Horas lectivas semanales	6 horas
Prelación	No requiere requisitos previos
Calendario	1º Semestre (20/09/2019-01/02/2020)
Horario de impartición	Aula 3 Lunes 9:15 a 11:15 Miércoles 12:45 a 14:45 Viernes 8:15 a 10:15
DATOS DE LOS PROFESORES	
Profesor/es responsable/s	Ana María Falcón Astruga

Correo electrónico	ana.falcon@ejerez.com
Horario de tutorías	Lunes
Lugar de tutorías	Aula 3

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Diseño editorial y maquetación se imparte en segundo curso del grado de Diseño Gráfico, junto con Diseño de identidad visual configuran la materia de Proyectos de Diseño gráfico.

Esta asignatura de carácter teórico-práctico responde a las necesidades de conocimientos básicos de los principios del diseño editorial y proporciona los recursos imprescindibles para aprender a realizar productos de diferente complejidad dentro de este ámbito del diseño.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, teniendo en cuenta tanto el eje estético ligado al concepto que define a cada publicación como las condiciones de impresión y de recepción.

El objetivo de la asignatura es introducir el alumno en el mundo del diseño editorial. Por un lado, aportando los conocimientos teóricos necesarios para tener una visión clara de las principales ramas que lo forman: libros, revistas, diarios... y de los aspectos tipográficos que lo fundamentan. Definiendo sus particularidades y tendencias actuales. Y por el otro, a través de la práctica, el alumno aprenderá el desarrollo del proyecto editorial pasando por todas sus fases, desde la inicial de conceptualización hasta la realización final del mismo. Esta estructura permite al alumno desarrollar su capacidad de investigación, análisis, experimentación y comunicación, así como potenciar la imaginación y la creatividad, como herramientas esenciales del diseño editorial.

CONTENIDOS

ESTRUCTURA DE LOS CONTENIDOS

INSTRUCCIONES 27 de febrero 2013:

- 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.... Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

Las competencias relacionadas con esta asignatura son:

Transversales {1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 11, 12, 13, 14, 15)

(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.

Generales (1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20)

(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 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.

Específicas (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15)

(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.

(CE 15) 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.

METODOLOGÍA

La enseñanza-aprendizaje de las disciplinas relacionadas con el diseño, plantean problemas metodológicos, que guardan una relación, por un lado con el avance y desarrollo de la técnica y de los procesos industriales a lo largo de nuestro siglo, y por otro con la evolución histórica de la disciplina en las diferentes escuelas de diseño. Los programas y métodos de la enseñanza del diseño han estado íntimamente ligados a la situación económico-político-social-cultural de la época en la que se han configurado.

Esta metodología entronca con el mundo real del diseño, en cuanto que las opiniones objetivas del grupo pueden compararse con las opiniones de un determinado público. Podemos deducir, por lo tanto que algunos de los problemas metodológicos que presenta una disciplina de diseño serían:

- a) La necesidad de enseñar-aprender los códigos y conceptos de los fundamentos del diseño.
- b) La exigencia de que las enseñanzas de diseño estén entroncadas con la vida real.
- c) La pretensión de que el alumnado sea autónomo, creativo y capaz de tomar decisiones libres y responsables en el proceso de proyectación.

d) La oportunidad de que alumnos y alumnas reciban una formación amplia y versátil que les capacite para abordar múltiples tareas en los diferentes campos del diseño. No existe un solo tipo de metodología apropiada para cada uno de estos problemas. Sino que por el contrario cada tipo de problema encuentra solución a través de una combinación de metodologías diferentes.

Por todo esto se plantearan en la medida de lo posible briefings. El profesor simulará la práctica actual en el mundo del diseño, es fundamental trabajar bajo las premisas de un metodología, que no debe de ser rígida pero sí un proceso de trabajo.

Se presenta, detallado, un problema al que los alumnos han de dar solución mediante la investigación y el apoyo del profesor.

Aquellas actividades que se planteen con un briefing (que se incluyen en la programación de aula), el guión será entregado por el profesor, y las actividades tendrán que dar respuesta a los siguientes puntos, este recurso también ayudará al profesor a marcar los criterios de evaluación y al alumno a comprenderlos.

El modelo analítico básico

Al recoger un número elevado de temas y presentar los conceptos de manera monográfica y atomizada, le correspondería una metodología en la que el profesorado

necesitaría sistematizar y transmitir conceptos de manera constante, sin olvidar la labor de coordinación y orientación del proceso de enseñanza y aprendizaje. En este caso el papel del alumnado consistiría en asimilar, de manera activa y significativa, los variados conceptos de manera global y abstracta, para su aplicación en todo tipo de trabajos de diseño.

Algunas unidades de este modelo se prestan a una metodología expositiva por parte del profesorado y otras al aprendizaje por descubrimiento mediante el trabajo de investigación.

El modelo analítico-aplicación

Este modelo sigue el mismo esquema de programación exhaustiva, pero en este caso en lugar de estudiar bloques de conceptos de diseño desarrollados a través de unidades didácticas, tomamos como referencia los campos de aplicación del diseño. El enfoque de las tareas del aula(talleres) orientado a la actuación en los campos profesionales, implica un proceso de aprendizaje más concreto que en el modelo anterior. La necesidad de que los proyectos de diseño se adapten a la realidad conlleva una metodología en la que el alumnado tendrá que adoptar un papel muy activo y el profesorado deberá cumplir, fundamentalmente tareas de orientación y coordinación del trabajo. Los aspectos expositivos solo se utilizarán cuando sea estrictamente necesario.

Se realizarán entrevistas personales con el alumnado para concretar su evolución personal en determinados proyectos, así como en la propia materia.

El modelo sintético-básico

El tratamiento de los contenidos en este modelo es de carácter conceptual pero su organización tiene lugar en cuatro grandes temas o bloques. El proceso de trabajo que conlleva este modelo exige una implicación directa y responsable del alumnado, que mediante un enfoque eminentemente práctico y experimental tendrá que realizar proyectos de carácter abstracto y complejo. En el proceso de trabajo, el profesorado deberá sistematizar los conceptos necesarios de manera expositiva o acudiendo a bibliografía, documentación y material audiovisual.

El modelo sintético-aplicación

El enfoque de este modelo es el de la obtención de resultados, es decir, al final del proceso habrá que presentar objetos concretos (una silla, un libro, un ambiente, etc...). Este planteamiento puede desarrollarse a través de una metodología basada en el aprendizaje por descubrimiento.

Los problemas que se presenten, tanto durante el proceso, como en la configuración final del objeto, podrán encontrar solución mediante la investigación del alumnado, contando con el profesorado como apoyo y orientación. Este modelo se presta

especialmente para el trabajo en grupo, ya que los proyectos son suficientemente complejos para consensuar algunos aspectos y otros dividirlos en diferentes tareas.

Las actividades

Los contenidos de un proyecto educativo se concretan y desarrollan a través de las actividades. En la materia de Diseño Editorial, pueden articularse diferentes tipos de actividades dependiendo de la caracterización de los contenidos. También debemos distinguir entre las actividades que realizan el profesorado y las del alumnado. Las actividades serán:

- Motivadoras y variadas y responder a los intereses e inquietudes del alumnado, desarrollando una amplia gama de habilidades y destrezas.
- Las actividades deben guardar coherencia con los contenidos del curso
- Las actividades de diseño deben planificarse exhaustivamente, dejando un mínimo margen a la improvisación, procurando que la estructuración sea lo más completa y previsible posible:
- Fijar el tema o motivo a tratar y comprobar que se conocen los contenidos teóricos relacionados con la actividad.
- Delimitar si se trata de un trabajo individual o de grupo. Si se va a realizar en grupo, habrá que establecer las normas de funcionamiento y organizar la división de tareas.
- Estarán correctamente secuenciadas y temporalizadas, especificando el número de sesiones y su desarrollo, de manera que el tiempo a dedicar no sea escaso ni excesivo. (Programación de aula).
- Establecer las técnicas y materiales a utilizar mediante un listado completo por sesiones, con objeto de que el alumnado no los olvide. (Programación de aula).
- Fijar los criterios de evaluación y autoevaluación.
- Guardarán coherencia con el tiempo, instalaciones y materiales disponibles en el centro.

Se trata de un modelo de aprendizaje basado en el aprendizaje significativo, es decir, necesito conceptos anteriores para relacionarlos con los nuevos, por este motivo en la metodología de trabajo se plantea un curso, como un gran proyecto de Diseño integral que se irá construyendo a lo largo de todo el año.

Y por otro lado se han entendido las actividades un proyecto global de tal manera que con cada contenido se desarrollarán actividades que irán enlazadas dando forma así a un proyecto de conjunto, intentando abarcar todas las disciplinas del diseño.

Con esta metodología se entiende que el alumno asimilará el concepto de corporativismo que tiene el diseño, y que por tanto no debe responder a aspectos estéticos sino funcionales.

El profesor impartirá unos contenidos teóricos antes de comenzar una propuesta práctica.

La asignatura se entiende como un taller en el que se encargan proyectos de diversa índole, de tal manera que el alumno deberá desarrollar las prácticas en clase fundamentalmente.

Por otro lado el profesor, una vez dada la teoría adecuada a la práctica, marcará unas pautas concretas sobre lo que se pide en el ejercicio (briefing). También marcará la fecha de entrega de la práctica, que sin ser inamovible, se deberá respetar.

El alumno entregará la práctica en la fecha pautada, de lo contrario no se le recogerá el ejercicio.

Los trabajos presentados deberán tener un acabado adecuado, se hará hincapié en la maquetación de los trabajos.

De la misma manera siempre se deberán adjuntar a los ejercicios los bocetos, o layout, realizados durante la práctica, entendiendo, si faltasen, que el ejercicio no está completo.

Los primeros ejercicios planteados tendrán un carácter manual, es decir, no se desarrollarán en el ordenador, que se irá incluyendo en los artes finales cuando el alumno vaya adquiriendo habilidades en ambas materias.

Se realizarán proyectos reales, que permitan participar al alumnado en concursos, maratones o eventos relacionados con el mundo editorial, que serán plantearán como proyectos de clase.

Se participará desde la asignatura a todos los eventos y actividades que se planteen en el centro.

En algunas prácticas se mandará al alumno que realice una pequeña investigación sobre la propuesta que será parte del ejercicio completo.

Los niveles de creatividad, técnica y presentación de los proyectos tendrán una ponderación del 90% sobre la calificación parcial.

La asistencia, la participación activa y la integración en la dinámica del taller se valorarán con un 10% sobre la calificación de cada evaluación.

Para aprobar el curso habrán de superarse los dos semestres de la asignatura.

Y por último recordar que durante el desarrollo de esta materia se pedirán lecturas concretas entorno a los contenidos, reflexiones realizadas por el alumnado sobre cuestiones determinadas. Estas lecturas serán de carácter obligatorio y se presentarán al final del cuatrimestre, en el formato solicitado por el profesorado.

El alumnado desarrollará durante esta materia tendrá que realizar investigaciones concretas.

RECURSOS

RecursosdelCentro:

- Aula teórica-práctica.
- Ordenadores para el alumnos/as y la conexión para los portátiles. Ordenador de la profesora, en conexión en red con los del alumnado. Proyector de datos conectado al ordenador de la profesora.
- Equipo de sonido conectado al ordenador.
- Mesas y sillas de proyectos, y mesas para ordenadores. Bibliografía de consulta y catálogos tipográficos. Material de corte: tablas de corte y guillotina. Pantonera.
- Recursos que aportará el alumno/a:
- Se utilizarán tipómetros y elementos gráficos para análisis. El alumno aporta los materiales y soportes que se especificarán durante el desarrollo de la asignatura.

Recursos del alumnado:

- Para el desarrollo de esta materia el alumnado deberá tener un portátil personal con el software profesional (paquete adobe) para desarrollar los proyectos.
- Un cuaderno de apuntes, y recursos grafico/plásticos solicitados por el profesorado (cutter, pinturas de palo, rotuladores, reglas, etc...)

EVALUACIÓN

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

En el modelo que se presenta se ofrecen cuatro alternativas para el desarrollo de la asignatura que son sustancialmente diferentes en cuanto se refiere a sus planteamientos metodológicos y disciplinares. Por eso, también deben serlo las formas de evaluación que deberán adaptarse a los criterios de la opción elegida.

Estrategias de evaluación para el modelo analítico básico.

Este modelo, al presentar los contenidos de manera pormenorizada y atomizada, requiere criterios de evaluación que se ajusten a cada uno de los bloques de contenidos y de las prácticas propuestas. Los contenidos conceptuales y procedimentales, tendrán una evaluación de carácter mixto midiendo, tanto los resultados prácticos (trabajos de los alumnos y alumnas), como los conocimientos adquiridos de los conceptos relativos a las estructuras básicas (pruebas objetivas y ejercicios donde se utilicen estos elementos).

Otros temas, de carácter más procedimental, esto exige un tipo de evaluación centrada en el proceso, que permita comprobar el desarrollo de destrezas y habilidades en la utilización de diversos procedimientos y materiales. En este caso, se pueden utilizar instrumentos como: las fichas de seguimiento y atención personalizada y las carpetas de trabajos de los alumnos y alumnas. Necesitará de una evaluación que permita comprobar la asimilación del alumnado de las propuestas de metodología proyectual. Esta comprobación se puede realizar en el proceso de trabajo que desarrolle el alumnado, introduciendo mecanismos de corrección que reorienten su práctica. En este bloque también se podrán utilizar pruebas objetivas para medir la capacidad creadora.

Estrategias de evaluación para el modelo sintético-básico.

En este modelo que recoge cuatro grandes temas alrededor de los cuales girará el trabajo del alumnado durante todo un curso, puede utilizarse una doble estrategia de evaluación. Por un lado al tratarse de pocos temas se hace necesaria una atención especial al proceso de trabajo, mediante la cual el profesorado pueda tener presente de manera constante los progresos o dificultades de aprendizaje del alumnado en cada uno de los temas propuestos.

Estrategias de evaluación para el modelo analítico aplicación.

Este modelo al tener un carácter procedimental implica un tipo de evaluación que pone su énfasis en la obtención de resultados. Se trata de que el alumnado domine los

conceptos y técnicas de los diferentes campos profesionales del diseño. La evaluación se centra en comprobar la capacidad del alumnado para realizar proyectos concretos en estos campos. Al igual que en la vida real los proyectos serán más o menos válidos según tengan un grado de aceptación mayor o menor de los consumidores y público y la propuesta general del curso.

Estrategias de evaluación para el modelo sintético aplicación.

En este modelo se trata de abordar real diseño y fabricación completa de prototipos como de los definitivos de objetos reales. En este caso la evaluación debe abordar diferentes aspectos que intervienen en el proceso de realización de dichos objetos. Se evaluará la capacidad para obtener información sobre los antecedentes, materiales, precios, etc, del objeto a realizar. Otros aspectos a evaluar serán: el grado de originalidad de las ideas, el nivel de destrezas en la realización de los proyectos, la oportunidad del producto en cuanto a su utilidad y necesidad social y el nivel estético y formal alcanzado, y la respuesta más acertada según el briefing marcado por el profesor.

INSTRUMENTOS EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

Los **INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN** que se emplearán, serán los siguientes:

- **Actividades monográficas 1 y 2** similares a las descritas en la evaluación ordinaria 1ª.

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN

Con la intención de desarrollar un sistema de evaluación más formativo y pedagógico, que supere el modelo tradicional de evaluación-calificación y favorezca un mayor aprendizaje del alumnado, éste participará de forma activa en la evaluación.

El alumnado participará en su propia evaluación principalmente a través de las actividades monográficas. Para ello, junto con el resto de documentación exigida para la superación de la actividad, deberá presentar un informe de autoevaluación fundamentado en los criterios de evaluación aplicados a la misma.

Además, en ocasiones, se realizará una evaluación entre iguales de los ejercicios de clase. Se tratará de un ejercicio de valoración del trabajo desarrollado por los

compañeros y compañeras, que no necesariamente partirá de un acuerdo sobre los criterios de evaluación. Esta evaluación ayuda al alumnado a detectar sus propias dificultades e incoherencias.

Auto evaluación del alumnado.

En el proceso de enseñanza y aprendizaje del diseño, no se puede olvidar la importancia de la auto evaluación. Esta permite al alumnado reflexionar sobre su proceso de aprendizaje tomando conciencia de lo que ha aprendido y lo que le falta por aprender. En el caso de la materia que nos ocupa la autoevaluación se puede llevar a la práctica mediante los siguientes sistemas: Sesiones de gran grupo donde los alumnos y alumnas opinen abiertamente sobre aspectos generales del trabajo del grupo, poniendo en evidencia los problemas y dificultades que encuentran en las diferentes tareas. Reflexión personal, por escrito, que recoja todas las impresiones del proceso individual de aprendizaje. Otro aspecto de la intervención del alumnado en la evaluación de la materia puede consistir en recabar su opinión acerca de la oportunidad de los contenidos y actividades diseñadas por el profesorado. Es interesante, también para las relaciones profesorado-alumnado, que los alumnos y alumnas puedan emitir un juicio sobre algunos aspectos del profesorado como: la puntualidad en las clases, el grado de dominio de los contenidos de la materia, la claridad didáctica de las explicaciones, el trato personal con el alumnado, etc...

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

EVALUACIÓN ORDINARIA 1ª

Procedimientos de evaluación

- Observación sistemática del trabajo del alumno en clase.
- Entrevistas personalizadas.
- Actividades prácticas. Ha de entregarse junto al trabajo final todo el material que haya formado parte del desarrollo del mismo. Relación de ideas, pruebas, bocetos, trabajos fallidos... El alumno ha de defender delante de sus compañeros su propuesta argumentando las razones que le han llevado a proponer dicha solución.
- Examen teórico

Se evaluará, mediante una nota numérica, la consecución de los objetivos y contenidos del alumnado, teniendo en cuenta además todos los criterios señalados.

Sistema de recuperación

Todo alumno tiene derecho a un examen global a final de curso y a otro en septiembre.

Alumnado que no ha perdido el derecho a ser evaluado positivamente en el proceso normal de evaluación continua:

- Sistema de recuperación de los objetivos y contenidos mínimos exigibles:

El alumno después de entrevistarse con el profesor responsable realizará una relación de trabajos estipulados por el profesor donde se indicarán fechas de revisión de los mismos y entregas. Al final de curso el alumno tendrá que haber entregado los ejercicios planteados a lo largo del curso y en las fechas programadas.

En el caso de que algún trabajo no se haya entregado sin causa justificada el alumno entenderá que no ha superado la asignatura.

Alumnado que ha perdido el derecho a ser evaluado positivamente en el proceso normal de evaluación continua por superar el 20% de faltas de asistencia:

- Para el alumnado que aun superando los objetivos y contenidos mínimos exigibles a través de la presentación de las pruebas parciales que se han ido realizando durante el curso (exámenes y/o actividades de la evaluación continua): deberá en junio

presentarse y superar las actividades y/o exámenes parciales o globales extras que el profesor determine.

- Para el alumnado que no ha superado los objetivos y contenidos mínimos exigibles a través de la presentación de las pruebas parciales que se han ido realizando durante el curso (exámenes y/o actividades de la evaluación continua): deberá en junio presentarse y superar las actividades y/o exámenes parciales o globales extras que el profesor determine además de las actividades y/o exámenes diseñados específicamente para superar los objetivos y contenidos mínimos exigibles establecidos. El profesor determinará si estas últimas serán las mismas que para el alumnado que no ha perdido el derecho a ser evaluado positivamente en el proceso normal de evaluación continua.
- Para el alumnado que no superando los objetivos y contenidos mínimos exigibles por no haber presentado las pruebas parciales que se han ido realizando durante el curso (exámenes y/o actividades de la evaluación continua): deberá en junio presentarse y superar las actividades y/o exámenes parciales o globales extras que el profesor determine además de las actividades y/o exámenes diseñados específicamente para superar los objetivos y contenidos mínimos exigibles establecidos, las cuales podrán ser las mismas que se han realizado durante el curso u otras que serán iguales o superiores en cuanto a extensión.

Evaluación de la práctica docente

Cuestionario. Los tutores de cada grupo pasarán una encuesta anónima a los alumnos, una vez terminado el curso sobre: El aprendizaje en cada asignatura. Su interés por las mismas. Su rendimiento y las causas. El rendimiento de los profesores (explicaciones, contenidos, actividades, metodología...).

Memoria de aula que deberá realizar y entregar el profesorado al terminar el curso según el siguiente guión:

- El grupo y el clima del aula.
- Metodología, con resumen de las actividades penalizadas y bibliografía leída por el alumnado.
- Evaluación (medias, número de aprobados y suspensos...).
- Calificaciones.
- Visitas fuera del centro en horario lectivo.
- Plan de formación del profesorado.

- Propuestas de mejora.
- Otras sugerencias.

Criterios de calificación

Faltas de asistencia

Alumnado que ha perdido el derecho a ser evaluado positivamente en el proceso normal de evaluación continua. La asistencia a clase es obligatoria. Los alumnos cuyas faltas de asistencia en esta asignatura superen el 20% del tiempo del horario total, pierden el derecho a ser evaluados en el proceso de evaluación continua. En este caso deben superar un examen final y/o entrega de unos trabajos que determinará el profesor de cada asignatura.

Puntualidad en la entrada al aula

Se penalizará la falta de puntualidad. La puntualidad en la entrada del aula es obligatoria. Se podrá no permitir la entrada al aula transcurridos 10 minutos, y a los tres retrasos se computará como una falta de asistencia.

Penalizaciones cuando los trabajos se presentan fuera de la fecha establecida

Los trabajos entregados fuera de fecha sin causa justificada tendrán penalización en la nota. No se recogerán ejercicios fuera de fecha sin justificación, y en este caso no se puntuarán con más de 5.

Faltas de ortografía

Es obligatorio entregar los trabajos sin faltas de ortografía.

La reiteración en la entrega de trabajo con faltas implicará una penalización en la nota de los mismos.

1 faltas: se rebajará la nota en 1 punto. Una palabra sin acentuar o mal acentuada: se rebajará la nota en 1 punto.

Modo de expresar la calificación

En términos numéricos utilizando la escala del 1 al 10 sin decimales.

Calificación positiva: 5 o superior.

Calificación negativa: inferior a 5.

El alumnado obtendrá una nota de 1 a 10 tanto en la convocatoria de junio como en la de septiembre.

Valores porcentuales y notas mínimas

Valor porcentual de las actividades y exámenes: 80%.

Valor porcentual de los procedimientos procedimentales y actitudinales (asistencia, puntualidad, participación...): 20 %.

Nota mínima de las actividades para hacer media: 5.

Nota mínima de los exámenes para hacer media: 5.

EVALUACIÓN ORDINARIA 2ª

Para la evaluación ordinaria el alumno/a deberá entrevistarse con el profesor/a responsable de la materia para concretar la situación del alumnado.

Después de esta entrevista el profesor/a entregará una hoja con la relación de prácticas que deberá entregar en la 2º convocatoria, el día concreto de dicha entrega.

De la misma manera en ese día se realizará un examen.

Para la realización de dicho examen será imprescindible la entrega de las prácticas concretadas entre el profesor/a y el alumnado.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el Centro durante el horario escolar, y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utilizan.

No obstante, cualquier otra actividad que surja a lo largo del semestre y que se considere de interés para el alumnado, será comunicada con suficiente antelación.

La asistencia a estas actividades será obligatoria.

CALENDARIO Y CRONOGRAMA

Nº UD	NOMBRE UD	ACTIVIDAD	SECUENCIACIÓN
0	Presentación de la asignatura.	Evaluación inicial.	SEPT
1	Fundamentos de la tipografía dentro de la edición: Trabajar contexto. Tipografía gráfica y tipografía de edición. Variables tipográficas. Formas y estética tipográfica. Normas	Recogida de apuntes. Lectura inicial Ejercicios de análisis	SEPT-OCT
2	Conceptos de maquetación Descripción del proceso editorial. Fases y componentes del proceso creativo: desde la maqueta hasta la imprenta.	Ejercicios de investigación. Taller editorial.	OCT
3	Criterios para la definición de los márgenes. Reglas fundamentales para el diseño de la caja tipográfica.	Ejercicio de aplicación: La portada del libro	OCT
4	El libro de estilo, estableciendo pautas de diagramación. Jerarquía y maquetación.	Ejercicio de aplicación	NOV
5	Fundamentos del diseño editorial. Tipos de productos editoriales: revistas, periódicos, libros, catálogos, informes anuales, folletos.... Elementos esenciales de una publicación.	La importancia de la investigación y la planificación TALLER EDITORIAL	NOV
6	El mensaje de marca, las señas de identidad de la publicación. La mancha.	Ejercicios de análisis. Casos de estudio TALLER EDITORIAL	NOV
7	La retícula tipográfica, tipos y desarrollo. Variación y transgresión, versatilidad y uniformidad en el diseño editorial	Aplicación práctica Diseño de catálogo Imagen+texto	DIC

8	Diseñando y componiendo con tipografía, el funcionamiento del texto, legibilidad vs visibilidad.	Ejercicios de aplicación	ENERO
9	El proceso de diseño. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.	Proyectos complejos de diseño.	ENER/FEB

* Estas actividades se podrán ver incrementadas con actividades de ampliación que serán convalidadas como créditos de libre configuración. Y algunas de ellas podrán convertirse en actividades de ampliación de igual modo.

BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN COMPLEMENTARIA

LIBROS

DE BUEN UNNA, JORGE (2005). Manual de diseño editorial. Ed Santillana, 22 edición 2005

WHITE, JAN V. (2003). Diseño para la edición. Ed Jardín de monos, Málaga.

BRINGHURST, Robert. (2002): The elements of typographic style (Los elementos del estilo tipográfico). Hartley & Marks Publishers. Canadá 2002

BLACKWELL, Lewis. (2004): Tipografía del siglo XX. Ed. Gustavo Gili, Barcelona.

BLANCHARDT, G (1985): La letra. Ed CEAC Barcelona

JARDÍ, Enrie. Veintidós consejos sobre tipografía (que algunos diseñadores jamás revelarán) y Veintidós cosas que nunca debes hacer con las letras (que algunos tipógrafos nunca te dirán). Editorial Actar. Barcelona 2007

KING, Stacey (2001). Diseño de revistas. Pasos para conseguir el mejor diseño. GG. Barcelona

KLANTEN, R; EHMANN, S. iSCHULZE, F. Visual Storytelling. Inspiring a New Visual Language. Editorial Gestalten, 2011

LUIDL, P. (2004): Tipografía Básica. Campgráfico, Valencia

MARTÍN MONTESINOS, J. y MAS HURTUNA, Montse. (2001): Manual de tipografía, del plomo a la era digital. Ed. Campgráfico, Valencia 2001.

MAEDA, JOHN. The Laws of simplicity. Ed. The MitPress, 2006

MESEGUER, LAURA TypoMag Tipografía en las revistas. Index Book, 2010

MIDDENDORP, Jan iTwoPoints.Net Type Navigator. Editorial Gestalten, 2011

MOSER, Horst. The art director's handbook of professional magazine design. Thames & Hudson. UK, 2003

MÜLLER BROCKMANN, Josef. Sistemas de retículas. Gustavo Gili. Barcelona 1982

POLO PUJADA, MAGDA. Creación y gestión de proyectos editoriales. Ed. Univ. Castilla la Mancha, 2007

RUDER, E. (1992): Manual de diseño tipográfico. Gustavo Gili, Barcelona. SAMARA

TIMOTHY, Diseñar con y sin retícula. Ed GG Barcelona 2004

TSCHICHOLD, J. (2002): El abecé de la buena tipografía. Campgráfico, Valencia.

ZAPPATERRA, Yolanda. Diseño editorial. Periódicos y revistas. Gustavo Gili. Barcelona 2008

KLANTEN, R. iEHMANN, S. Turning Pages Editorial Design for Print Media. Editorial Gestalten, 2011

WEBS

<https://graffica.info/>

<https://www.unostiposduros.com/>

<http://visual.gi/>

<https://marianaeguaras.com/que-es-el-diseno-editorial/>

<http://www.letraslibres.com/espana-mexico/historia/la-rustica-historia-del-libro-moderno>

PLEGADOS

<https://www.laimprentacg.com/los-folletos-y-sus-plegados/>

<http://oficiografico.com/noticias/178/encuadernacion-el-plegado>

<https://es.slideshare.net/luti82/plegados-o-dobleces>

LECTURA

<http://www.monografias.com/trabajos82/plegado-forma-efectuarlo/plegado-forma-efectuarlo2.shtml>



ANEXO I:

INFORME PARA EL ALUMNADO CON EVALUACIÓN NEGATIVA EN LA ASIGNATURA DE "DISEÑO EDITORIAL Y MAQUETACIÓN".

ESTUDIOS: **EASDG**

CURSO: **2º**

FECHA:

ALUMNO/A:

RELACIÓN DE COMPETENCIAS NO ALCANZADAS

-Transversales:

...

-Generales:

...

-Específicas:

...

PROPUESTA DE ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN

LA PROFESORA

Fdo: Ana María Falcón

Recibí del alumno o alumna:

Fdo: