



GUÍA DOCENTE
Maquetación de Publicaciones
Master Universitario en Creación Digital
Universidad Católica de Valencia

Curso 2020/21



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: Maquetación de Publicaciones		6
Materia: Maquetación de Publicaciones		6
Módulo: Diseño Gráfico		18
Tipo de Formación¹: Obligatoria	CURSO: 1 Semestre: 1º	
Profesorado: Roberto Hoffmann Catalá	Departamento: Multimedia	
	E-mail: roberto.hoffmann@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

Diseño Gráfico		18		
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:				
Materias y Asignaturas				
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/semestre
Fotografía y Tratamiento digital de imágenes	6	Fotografía y Tratamiento digital de imágenes	6	1/1
Creatividad y Diseño Corporativo	6	Creatividad y Diseño Corporativo	6	1/1

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.



Maquetación de Publicaciones	6	Maquetación de Publicaciones	6	1/1		
GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Maquetación de Publicaciones						
Requisitos previos: No se requieren.						
OBJETIVOS GENERALES						
<ul style="list-style-type: none"> -Conocer el proceso editorial, sus componentes y los tipos de publicaciones. -Conocer, usar y aplicar adecuadamente las familias tipográficas. -Dominar la técnica y la estética de composición según el tipo de publicación. -Dominar las técnicas de salida impresa o electrónica de las publicaciones. -Dominar las aplicaciones informáticas relativas a la maquetación. -Capacidad para gestionar y desarrollar proyectos de índole editorial 						
COMPETENCIAS BÁSICAS ²			Ponderación de la competencia			
			1	2	3	4
CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.					X	
CB7 - 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.					X	
CB8 - 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.					X	
CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.					X	
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de						X

² Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.



ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES ³				
	1	2	3	4
CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.		X		
CG02 - Trabajo en un contexto internacional.				
CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales		X		
CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas.				X
CG05 - Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.			X	
CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor.				X
CG07 - Motivación por la calidad.				X
CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo.			X	

COMPETENCIAS TRANSVERSALES ⁴				
	1	2	3	4
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				X
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.			X	
CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad			X	

⁴ Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



universitaria.				
CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos.		X		

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ⁵				
	1	2	3	4
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.			X	
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				X
E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos.		X		
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.			X	
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				X
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlos en formato digital.				X
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la		X		



investigación de manera oral, escrita, audiovisual o digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación.				
---	--	--	--	--

	1	2	3	4
E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales.				X
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.				
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.				X
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.				X
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				X
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				X
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				X



E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta.				X
---	--	--	--	---

	1	2	3	4
E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos.				
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				
E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes.				
E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos.				

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 Conoce el proceso editorial, sus componentes y tipos de publicaciones.	CB6, CB7, CB8, CB10, CG01, CG05, CG06, CG07, CG08, E02, E12,
R-2 Conoce, usa y aplica adecuadamente las familias tipográficas	CB6, CB7, CB10, CG01, CG04, CG05, CG06, CG07, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E02, E03, E05, E08, E09, E10, E14
R-3 Domina la técnica y la estética de composición según el tipo de publicación	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E02, E03, E05, E08, E09, E10, E13, E14, E17,
R-4 Domina las técnicas de salida impresa o electrónica de las publicaciones.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG03, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E02, E04, E09, E12, E14, E18, E19



R-5 Domina las aplicaciones informáticas relativas a la maquetación.	CB6, CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E01, E03, E05, E08, E13, E17, E19
--	---

ACTIVIDADES FORMATIVAS			
ACTIVIDAD	Nº Horas	Presencialidad	Relación con los resultados de aprendizaje
Clase Teórica: actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos.	10	100%	R1
Práctica de Informática: actividad formativa orientada a la adquisición de competencias a través de su experimentación práctica. Se desarrolla en el Aula de Informática donde se desarrolla el aprendizaje utilizando como soporte el ordenador. Incluye el trabajo con software específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc	60	100%	R2, R3, R4, R5
Seminarios: Actividad formativa presencial orientada preferente-mente a la obtención de competencias de aplicación de los conocimientos y de investigación. Se construye conocimiento a través de la interacción y la actividad. Consistentes en sesiones monográficas supervisadas con participación compartida de profesores, expertos y estudiantes.	10	100%	R1, R2
Trabajo no presencial: Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las	55	0%	R2, R3, R4, R5



materias.			
Tutoría individual: Atención personalizada o en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	10	100%	R1, R2, R3, R4, R5
Evaluación: Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	5	100%	R1, R2, R3, R4, R5

SISTEMA DE EVALUACIÓN		
Sistema de evaluación	Resultados de aprendizaje	Ponderación máxima
Realización de pruebas prácticas con ordenador	R1, R2, R3, R4, R5	40%
Realización de actividades entregables	R1, R2, R3, R4, R5	60%

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS
Fundamentos del diseño editorial
Fases y componentes del proceso creativo: desde la maqueta hasta la imprenta
Tipos y formatos de diseño editorial
Elementos esenciales de una publicación
La retícula. Diseño uso y función
Normas creativas y compositivas de la página
La composición
La preparación de la página y las retículas
Diseñadores y publicaciones
Fundamentos de Indesign: El espacio de trabajo y los paneles
Fundamentos de Indesign: Definición del documento: medidas, columnas, guías y márgenes
Fundamentos de Indesign: Trabajando con texto. Forma y estética tipográfica
Fundamentos de Indesign: Creación y definición de páginas maestras
Fundamentos de Indesign: Paginación y Secciones
Fundamentos de Indesign: Creación y modificación de objetos y cajas de texto
Fundamentos de Indesign: Parámetros tipográficos
Estudio de las familias tipográficas adecuadas para cada caso
Fundamentos de Indesign: Los estilos (párrafo, carácter y objeto)
Fundamentos de Indesign: Tablas y tabulación
Fundamentos de Indesign: Importación y exportación de documentos
Fundamentos de Indesign: Justificación del texto, solución de problemas tipográficos



Indesign avanzado: Buscar y reemplazar, estilos GREP, estilos anidados y opciones avanzadas.
Indesign avanzado: Uso de documentos tipo libro
Indesign avanzado: Creación y automatización de tablas de contenido
Indesign avanzado: Referencias cruzadas
Indesign avanzado: Gestión de color en el proceso editorial
El diseño editorial digital (del papel al ipad)
Indesign avanzado: Documentos interactivos
Indesign avanzado: Botones e interactividad
Indesign avanzado: Elementos multimedia (vídeo, audio, objetos de estado)
Indesign avanzado: Exportación de documentos interactivos


ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):

	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Fundamentos del diseño editorial	0,5
2	Fases y componentes del proceso creativo: desde la maqueta hasta la imprenta	0,5
3	Tipos y formatos de diseño editorial	0,5
4	Elementos esenciales de una publicación	0,5
5	La retícula. Diseño uso y función	0,5
6	Normas creativas y compositivas de la página	0,5
7	La composición	0,5
8	La preparación de la página y las retículas	0,5
9	Diseñadores y publicaciones	0,5
10	Fundamentos de Indesign: El espacio de trabajo y los paneles	0,5
11	Fundamentos de Indesign: Definición del documento: medidas, columnas, guías y márgenes	0,5
12	Fundamentos de Indesign: Trabajando con texto. Forma y estética tipográfica	0,5
13	Fundamentos de Indesign: Creación y definición de páginas maestras	0,5
14	Fundamentos de Indesign: Paginación y Secciones	0,5
15	Fundamentos de Indesign: Creación y modificación de objetos y cajas de texto	0,5
16	Fundamentos de Indesign: Parámetros tipográficos	0,5
17	Estudio de las familias tipográficas adecuadas para cada caso	0,5
18	Fundamentos de Indesign: Los estilos (párrafo, carácter y objeto)	0,5
19	Fundamentos de Indesign: Tablas y tabulación	0,5
20	Fundamentos de Indesign: Importación y exportación de documentos	0,5
21	Fundamentos de Indesign: Justificación del texto, solución de problemas tipográficos	0,5



22	Indesign avanzado: Buscar y reemplazar, estilos GREP, estilos anidados y opciones avanzadas.	0,5
23	Indesign avanzado: Uso de documentos tipo libro	0,5
24	Indesign avanzado: Creación y automatización de tablas de contenido	0,5
25	Indesign avanzado: Referencias cruzadas	0,5
26	Indesign avanzado: Gestión de color en el proceso editorial	0,5
27	El diseño editorial digital (del papel al ipad)	0,5
28	Indesign avanzado: Documentos interactivos	0,5
29	Indesign avanzado: Botones e interactividad	0,5
30	Indesign avanzado: Elementos multimedia (vídeo, audio, objetos de estado)	0,5
31	Indesign avanzado: Exportación de documentos interactivos	0,5

Las sesiones tienen 4 horas de duración.



BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

- Müller-Brockmann, J. (2014). *Sistemas de retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Zappaterra, Y. and Caldwell, C. (2014). *Diseño editorial: periódicos y revistas / Medios impresos y digitales*. 1st ed. Madrid: Editorial Gustavo Gili.
- Weber, M. (2010). *Nuevas tendencias en maquetación y diseño editorial*. Barcelona: Maomao Publications.
- Rodríguez-Valero, D. (2016). *Manual de tipografía digital*. 1st ed. Valencia: Editorial Campgrafic.
- Martín Montesinos, J., Mas Hurtana, M. and Montesin, M. (2012). *Manual de tipografía*. 14th ed. Valencia: Editorial Campgrafic.
- Anton, K. and Cruise, J. (2017). *Adobe InDesign CC 2017 release : Classroom in a book*. 1st ed. Adobe Press.

Bibliografía complementaria:

- Ambrose, G. and Risech, B. (2011). *Impresión y acabados*. Barcelona: Parramón.
- Bhaskaran, L. (2009). *What is publication design?*. Mies: RotoVision.
- Buen Unna, J. (2008). *Manual de diseño editorial*. 1st ed. Trea.
- Caldwell, C. (2014). *Diseño editorial*. China: Editorial Gustavo Gili.
- *Cómo diseñar un tipo*. (2017). 1st ed. Madrid: Editorial Gustavo Gili.
- Götz, V. (2002). *Retículas para Internet y otros soportes digitales*. Barcelona: Index.
- Lupton, E. and Sastre, J. (2014). *Pensar con tipos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Samara, T. (2006). *Diseñar con y sin retícula*. 1st ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wong, W. (1992). *Principios del diseño en color*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Yunquera Nieto, J. (2016). *Revistas y diarios digitales en España*. Barcelona: Editorial UOC.
- Zappaterra, Y. (2008). *Diseño editorial, periódicos y revistas*. 1st ed. Madrid: Editorial Gustavo Gili.
- Ambrose, G., Harris, P. and Rizzo, J. (2010). *Bases del diseño: Formato*. 1st ed. Barcelona: Parramón.
- Avella, N. (2010). *Diseñar con papel*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bodoni, G. and Füssel, S. (2010). *Manual of typography* =. Köln: Taschen.
- Lupton, E. (2014). *Tipografía en pantalla*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Marín Álvarez, R. (2014). *Ortotipografía para diseñadores*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- RUDER, E. (1983). *MANUAL DE DISEÑO TIPOGRAFICO*. Barcelona: G. Gili.

Web

- Cosasvisuales.com. (2017). *Diseño Editorial*. [online] Available at: <http://cosasvisuales.com/category/disenio-editorial/> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Google Books. (2017). *Adobe InDesign CC Classroom in a Book (2015 release)*. [online] Available at: <https://books.google.es/books?id=oSBICgAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Indesign+CC&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjY08ucqobTAhUolcAKHerHDscQ6AEIMjAD#v=onepage&q=Indesign%20CC&f=false> [Accessed 2 Apr. 2017].
- Gráfica.info, cultura visual. (2017). *gráfica.info*. [online] Available at: <http://grafica.info> [Accessed 2 Apr. 2017].



INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habrà un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.

Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
1	Fundamentos de la tipografía	2
2	Fundamentos del diseño editorial	2
3	Introducción a Indesign	2