



Diseño editorial /
Editorial design

Grado en Diseño Digital y
Multimedia
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño editorial / Editorial design

Titulación: Grado en Diseño Digital y Multimedia

Curso académico: 2024-25

Carácter: Optativa

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Ángel Serrano Valverde

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

CO1- Aplicar los principios y técnicas de creación artística a la conceptualización, diseño y desarrollo de entornos, así como su relación con la tecnología y la robótica-

CO2- Conocer y aplicar los principios de la animación digital de personajes y otros elementos en 2D Y 3D.

CO3- Conocer las técnicas de ordenación y tratamiento digital de los materiales sonoros y visuales para la elaboración, composición, acabado y masterización de productos audiovisuales y multimedia.

CO4- Aplicar conocimientos de composición y narrativa audiovisual a la realización, planificación y edición de secuencias y planos.

CO5- Conocer los fundamentos estéticos y técnicos del montaje combinando un carácter teórico-práctico.

CO6- Conocer y aplicar los fundamentos teórico-prácticos de la acústica para la medición y construcción del audio en un proyecto audiovisual y multimedia.

CO7- Capacidad para construir *riggs* 3D a partir de un modelado.

CO8- Diseñar y desarrollar contenidos digitales para la creación de realidades virtuales.

CO9- Crear, gestionar y posicionar aplicaciones móviles multiplataforma.

CO10- Escribir y guionizar relatos o acciones dramáticas para un determinado contexto en diferentes plataformas.

CO11- Identificar, valorar, ejecutar y gestionar proyectos atendiendo a las demandas emergentes en el ámbito del diseño y la creación de contenidos digitales.

CO12- Conocer la aplicación de las formas narrativas clásicas propias de otros géneros a los videojuegos y nuevas narrativas interactivas.

CO13- Establecer situaciones interesantes que potencien la narrativa del juego

CO14- Dominar las escenas de imagen real, animadas e interactivas para permitir el control del jugador con respecto al contenido narrativo.

CO15- Comprender las interacciones entre las diferentes disciplinas artísticas para la narración y creación de contenidos digitales, y especialmente videojuegos.

CO16- Conocer y desarrollar de manera digital productos editoriales.

CO17- Conocer y proyectar gráficamente los valores de marcas e instituciones

CO18- Aprender a construir y ejecutar mensajes creativos y estratégicos

CO19- Aprender a elaborar un portfolio efectivo que permita la presentación del alumno en las diferentes empresas de comunicación y diseño.

CO20- Aprender componentes avanzados para cualquier plataforma y cualquier lenguaje de programación.

CO21- Saber adecuar sitios web para conseguir la máxima popularidad en internet y que aparezca en los primeros puestos a través de motores de búsqueda.

CO22- Saber diseñar aplicaciones atractivas y con el más alto grado de usabilidad posible, centrándose en el usuario.

- **Competencias básicas:**

CB1- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

- **Competencias generales:**

CG1- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa. Al menos se deberá demostrar la obtención del nivel B2.

CG2- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.

CG3- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.

CG4- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.

CG5- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.

CG6- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG7- Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual

CG8- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

CG9- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.

CG10- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

CG11- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.

CG13- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.

CG15- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Crear, desarrollar y aplicar la narrativa y las ideas argumentales en la construcción de relatos y guiones.
- Crear y desarrollar contenidos aplicados al ámbito virtual y digital;
- desarrollar, producir y materializar escenarios virtuales y la interacción que se produce en los mismos, así como dominar las herramientas digitales necesarias en el proceso de trabajo;
- Crear y desarrollar la movilidad técnica de las articulaciones de personajes.
- Conocer las principales técnicas de edición digital y aplicar las mismas en proyectos audiovisuales;
- Dominar y aplicar la narrativa aplicada al ámbito del videojuego;
- Identificar y conocer las principales tendencias artísticas y literarias de aplicación al ámbito de los videojuegos;
- Editar y manejar aplicaciones que permitan generar publicaciones;
- Conocer y aplicar los conceptos relacionados con la identidad corporativa;
- Crear un portfolio personal que recoja todo el potencial creativo del estudiante;
- Conocer y aplicar las funcionalidades y peculiaridades de los videojuegos;
- Dominar las herramientas y técnicas que se utilizan en los procesos de diseño y animación 2D y 3D y los protocolos de renderización y exportación de la animación;

- Dominar la realización audiovisual en su vertiente digital desarrollando piezas narrativas coherentes;
- Crear y producir una banda sonora en relación a un proyecto audiovisual;
- Editar y postproducir piezas audiovisuales y multimedia así como conocer las principales teorías y técnicas de la imagen en movimiento.
- Diseñar y programar aplicaciones móviles y web así como conocer las principales estrategias de posicionamiento de estos proyectos en el mercado;
- Planificar, ejecutar y gestionar proyectos digitales relacionados con las materias abordadas en el plan de estudios del grado;
- Dominar la creación de escenas de imagen real, animadas e interactivas relacionadas con el ámbito de los videojuegos;
- Conocer las estrategias de creatividad, los conceptos, las fórmulas de ejecución y presentación propias de un director de arte;
- Aplicar la programación avanzada;
- Posicionar un sitio web según los criterios de SEO;
- Desarrollar aplicaciones y sitios web que integren la interacción y la usabilidad.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno

2.2. Descripción de los contenidos

Conocimiento del proceso de edición y manejo de aplicaciones que permiten generar publicaciones.

Discussion of the publishing process and use of applications to generate publications.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. El diseño editorial
 - a. Qué entendemos por diseño editorial
 - b. El diseño editorial en el SXXI
 - c. Productos editoriales
 - d. Editoriales españolas
 - e. Estructura del negocio editorial: perfiles laborales y agentes
 - f. Soportes y formatos
2. Adobe Indesign
 - a. Entorno de trabajo
 - b. Cajas de texto
 - c. Colocación de imágenes
 - d. Estilos
 - e. Gestión y jerarquía tipográfica
 - f. Páginas, capítulos y libros
 - g. Interrelación con otras aplicaciones Adobe
 - h. Compartir para revisión
 - i. Exportación a digital
 - j. Compaginación y exportación a físico

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Elaboración de publicaciones periódicas para redes sociales en formato fotonovela

Actividad Dirigida 2 (AD2): Maquetación de tríptico publicitario

Actividad Dirigida 3 (AD3): Maquetación de un capítulo de libro

Actividad Dirigida 4 (AD4): Maquetación e impresión de revista / magazine

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	495	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	825	0%
AF3	Tutorías (10%)	165	50%
AF4	Evaluación (10%)	165	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 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 alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria Ordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%

SE2	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	50%	50%

Convocatoria Extraordinaria

Sistema de Evaluación	Ponderación mínima	Ponderación máxima
SE1	10%	10%
SE3	30%	30%
SE4	60%	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

- Müller-Brockmann J(1914-1996). Sistemas de Retículas [Texto Impreso] : Un Manual Para Diseñadores Gráficos = Sistemas de Grelhas : Um Manual Para Designers Gráficos. 3ª ed., 5ª tirada. Gustavo Gili; 2017
- Caldwell C, Zappaterra Y. Diseño Editorial [Recurso Electrónico] : Periódicos y Revistas - Medios Impresos y Digitales. 2ª ed. Gustavo Gili; 2014.
- Jardí E. Cincuenta y Tantos Consejos Sobre Tipografía [Texto Impreso]. Editorial GG; 2021
- Jardí E. Así Se Hace Un Libro [Texto Impreso]. 1ª ed. Arpa Editores; 2019
- Taute M. Folletos 01 [Texto Impreso] : Claves Del Diseño. Gustavo Gili; 2008
- Rosell i Miralles E. CATÁLOGOS y Folletos [Texto Impreso]. 3ª ed. Gustavo Gili; 1998

Hernández Bordas C. CATÁLOGOS y Folletos 2 [Texto Impreso]. Gustavo Gili; 1998.
 Godfrey J. Diseño de Catálogos y Folletos 5 [Texto Impreso]. Gustavo Gili; 2008
 Diseño de Catálogos y Folletos 3 [Texto Impreso]. 1ª ed., 2º tirada. Gustavo Gili
 White JV(1928-2014). Diseño Para La Edición [Texto Impreso] : Para Diseñadores, Directores
 de Arte y Editores : La Guía Clásica Para Conseguir Lectores. 2ª ed. Jardín de Monos; 2019

Bibliografía recomendada

99 reflexiones sobre el diseño editorial. De Buen Unna, Jorge. Ed Jardín de monos.
 ISBN-13
 978-8494801822
 Nuevo diseño editorial. Editado por Wang Shaoqiang Ed Hoaki
 ISBN-13 978-8417656782
 Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Llop, Rosa. ED GG
 ISBN-13 978-8425227462
 FUSE 1-20. Brody, Neville. ED Taschen. ISBN-13 9783836525022
 ¿Quieres publicar una revista?. Autoedición, diseño, creación y distribución de
 publicaciones
 independientes. Lewis, A. .Ed GG
 ISBN-13 9788425229022

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Ángel Serrano Valverde
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Bellas Artes
Correo electrónico	aserranova@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de tutoría Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Diseñador ON y OFF. Más de 20 años de experiencia en el ámbito del diseño web y la maquetación. Ha trabajado para empresas como Grupo Prisa, Repsol, Comunidad de Madrid, Ayuntamiento de Madrid, Telefónica, entre otros. Autor de tres libros: Uno, Tanto y Letras.