

Curso 2024-25



**Istituto Europeo di Design**  
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE  
**Publicación Digital**

Título de Grado en  
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

**Especialidad de Diseño Gráfico**

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.  
Asignatura: Publicación Digital

### 1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

<b>Tipo</b>	Obligatoria de Especialidad
<b>Carácter</b>	Teórico-práctica
<b>Especialidad/itinerario/estilo/instrumento</b>	Diseño Gráfico
<b>Materia</b>	Tecnología aplicada al diseño gráfico
<b>Periodo de impartición</b>	6º Semestre
<b>Número de créditos</b>	4 ECTS
<b>Departamento</b>	Departamento didáctico, especialidad gráfico
<b>Prelación/ requisitos previos</b>	Sin prelación
<b>Idioma/s en los que se imparte</b>	Español

### 2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Sainz de la Cuesta Orjales, Enrique	

### 3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Sainz de la Cuesta Orjales, Enrique		Todos

### 4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT12 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.

#### **Competencias generales**

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

#### **Competencias específicas**

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

## **5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

- Saber dirigir y crear un proyecto editorial digital.
- Saber evaluar todos los aspectos que pueden afectar en un proyecto editorial digital.
- Saber presupuestar un proyecto editorial digital.
- Poder gestionar al equipo necesario para un proyecto editorial.
- Saber discriminar las necesidades de un proyecto editorial digital y enfocarlo al modelo de negocio de la publicación.

## 6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Fundamentos del diseño editorial digital	1. Introducción al diseño editorial digital
	2. Contextos digitales
II. El proyecto editorial	3. El equipo
	4. El proyecto
	5. El presupuesto
III. Diseño editorial digital: Definir requisitos del proyecto	6. El benchmark
	7. Línea editorial, retícula, tipografía, imágenes y escalas
	8. Arquitectura de la información. Voz y tono
	9. UI kit
	10. Páginas maestras
	11. Buenas prácticas
IV. Diseño editorial digital: El usuario e interacción	12. Recursos
	13. Mapa de empatía
V. Diseño editorial digital: Layout editorial	14. Journey map
	15. Sketching
	16. Wireframe
	17. Visuales
	18. Prototipado
	19. Artes finales

## 7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	17,5 horas
Actividades prácticas	20 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	28 horas
Preparación prácticas	20 horas
<b>Total de horas de trabajo del estudiante</b>	<b>120 horas</b>

## 8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<p>Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantean por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.</p>
Actividades prácticas	<p>Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada ejercicio.</p> <p>Las sesiones prácticas se dedican al aprendizaje aplicado del software y hardware específico de manera grupal e individual. Los alumnos aprenderán trabajando con el entorno web favoreciendo el aprendizaje a través de la práctica de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Ámbitos del diseño digital</li> <li>● Estándares web</li> <li>● La resolución</li> <li>● El ámbito del diseño</li> <li>● Dispositivos y contextos de uso</li> <li>● Software de diseño digital</li> </ul>

	<p>Proyecto final, con entregas parciales, desarrollado a lo largo de toda la asignatura. Este proyecto es el eje principal de la asignatura y servirá para mostrar el proceso completo del desarrollo de un proyecto de publicación digital. De este modo se podrá observar el desarrollo de los estudiantes a través de las entregas planteadas.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

## 9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de dirigir y crear un proyecto editorial digital.
- La capacidad de evaluar todos los aspectos que pueden afectar en un proyecto editorial digital.
- La capacidad de presupuestar un proyecto editorial digital.
- La capacidad de gestionar al equipo necesario para un proyecto editorial.
- La capacidad de discriminar las necesidades de un proyecto editorial digital y enfocarlo al modelo de negocio de la publicación.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.

- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

## 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Participación en Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars
Actividades prácticas	Diarios o bitácora Ejercicios, tareas y actividades dentro o fuera del aula Proyectos
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Mediante la documentación generada de la asistencia a <b>seminarios, exposiciones, conferencias y webinars</b> se evalúa la capacidad del alumno para defender, discutir, exponer y argumentar los contenidos asimilados y los resultados de su aprendizaje.
Actividades prácticas	Mediante el <b>diario o la bitácora</b> se comprueba la adquisición progresiva en el alumno de los resultados del aprendizaje siguiendo una línea temporal.  Mediante los <b>ensayos y trabajos de investigación</b> se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo.  Con el desarrollo de un <b>proyecto</b> completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.

### 9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.
4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

#### 9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Entrega Diarios o bitácora	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	20%
Proyecto final publicación digital	50%
Participación en sesiones críticas: visitas, correcciones, debates...	10%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### 9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%
Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

#### 9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Realización, presentación y entrega de ejercicios prácticos	30%



Entrega y defensa de trabajo final	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>

### 9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
<b>Total</b>	<b>100%</b>

## 10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales		
<b>Semana 1-8</b>	<b>Bloque I. Fundamentos del diseño editorial digital</b> <b>Bloque II. El proyecto editorial</b> <b>Bloque III. Diseño editorial digital: Definir requisitos del proyecto</b>				
	Actividades teóricas <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Clases magistrales sobre los temas indicados:</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al diseño editorial digital</li> <li>2. Contextos digitales</li> <li>3. El equipo</li> <li>4. El proyecto</li> <li>5. El presupuesto</li> <li>6. El benchmark</li> <li>7. Línea editorial, retícula, tipografía, imágenes y escalas</li> <li>8. Arquitectura de la información. Voz y tono</li> </ol> </td> </tr> </table>	Clases magistrales sobre los temas indicados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al diseño editorial digital</li> <li>2. Contextos digitales</li> <li>3. El equipo</li> <li>4. El proyecto</li> <li>5. El presupuesto</li> <li>6. El benchmark</li> <li>7. Línea editorial, retícula, tipografía, imágenes y escalas</li> <li>8. Arquitectura de la información. Voz y tono</li> </ol>	10 horas	
	Clases magistrales sobre los temas indicados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introducción al diseño editorial digital</li> <li>2. Contextos digitales</li> <li>3. El equipo</li> <li>4. El proyecto</li> <li>5. El presupuesto</li> <li>6. El benchmark</li> <li>7. Línea editorial, retícula, tipografía, imágenes y escalas</li> <li>8. Arquitectura de la información. Voz y tono</li> </ol>			
	Actividades prácticas <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.</td> </tr> </table>	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	10 horas	5 horas	
Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.					
Otras actividades formativas <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.</td> </tr> </table>	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas			
Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.					

<b>Semana 9-12</b>	<b>Bloque III. Diseño editorial digital: Definir requisitos del proyecto</b> <b>Bloque IV. Diseño editorial digital: El usuario</b>			
	Actividades teóricas <table border="1" style="width: 100%; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 30%;">Clases magistrales sobre los temas indicados:</td> <td> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. UI kit</li> <li>10. Páginas maestras</li> <li>11. Buenas prácticas</li> <li>12. Recursos</li> <li>13. Mapa de empatía</li> <li>14. Journey map</li> </ol> </td> </tr> </table>	Clases magistrales sobre los temas indicados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. UI kit</li> <li>10. Páginas maestras</li> <li>11. Buenas prácticas</li> <li>12. Recursos</li> <li>13. Mapa de empatía</li> <li>14. Journey map</li> </ol>	5 horas
Clases magistrales sobre los temas indicados:	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. UI kit</li> <li>10. Páginas maestras</li> <li>11. Buenas prácticas</li> <li>12. Recursos</li> <li>13. Mapa de empatía</li> <li>14. Journey map</li> </ol>			

	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Revisión ejercicios. Pre-entregas del trabajo final.	5 horas	10 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	12 horas	

	<b>Bloque V. Diseño editorial digital: Layout editorial</b>			
<b>Semana 13-14</b>	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre los temas indicados:  15. Sketching 16. Wireframe 17. Visuales 18. Prototipado 19. Artes finales	2,5 horas	
	Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso. Revisión del trabajo final. Memoria, visitas y lecturas.	2,5 horas	5 horas
	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	

	<b>Evaluación Convocatoria Ordinaria</b>			
<b>Semana 15</b>	Actividades teóricas			
	Actividades prácticas	<b>Evaluación Continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados. <b>Evaluación con pérdida de Evaluación continua:</b> Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

	<b>Comentarios de los resultados finales</b>			
<b>Sesión 16</b>	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

## 11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

TICS y bibliografía

Software específico

### 11.1. Bibliografía general

Título	Manual de investigación para diseñadores
Autor	Jenny Ken and Visocky O´Grady
Editorial	v Blume. (2018)

Título	Universal Principles of Design
Autor	William Lidwell, Kritina Holden and Jill Butler
Editorial	Rockport (2003)

Título	Newspaper design - editorial design from the world's best newsrooms
Autor	Robert Klanten, Anja Kouznetsova
Editorial	Gestalten (2018)

Título	Editorial Design: Digital and Print
Autor	Cath Caldwell
Editorial	Laurence King (2014)

### 11.3. Direcciones web de interés

<a href="http://www.arcpublishing.com">www.arcpublishing.com</a>
<a href="http://www.constructivejournalism.org">www.constructivejournalism.org</a>
<a href="http://coralproject.net">coralproject.net</a>
<a href="http://www.wearehearken.com">www.wearehearken.com</a>
<a href="http://www.nngroup.com/articles/ux-research-cheat-sheet">www.nngroup.com/articles/ux-research-cheat-sheet</a>