
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

Taller de proyectos II: productos editoriales

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

Módulo Proyecto – Taller

Créditos ECTS

6

Denominación de la Asignatura

Taller de Proyectos II: Productos Editoriales

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

39025

Profesor

Dr. Juan Carlos Gauli

Curso

Tercero

Lengua vehicular

Español

Semestre

Anual

Profesorado de la Asignatura

Profesor

Dr. Juan Carlos Gauli

Datos de Contacto

jcarlos.gauli@ese.es

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

Las tutorías serán los jueves de 14:30 a 15:00 previa cita por mail.

Requisitos Previos

Esenciales

El alumno debe manejar los programas InDesign, Photoshop e Illustrator.

Aconsejables

Las propias del título. Estar interesado en el diseño gráfico editorial, conocer revistas especializadas, diseñadores, ser asiduo de librerías y exposiciones.

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la rama de Artes y Humanidades y es una materia de Expresión.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Diseño Editorial aborda una rama específica del diseño gráfico, las artes finales, y supone uno de los últimos pasos para dominar este sector dentro de la carrera de Diseño Multimedia y gráfico.

El diseño editorial tiene tres ramas. Una documental, una técnica y otra artística.

La rama documental habla de un punto de vista más interior, donde el alumno aprende a interpretar la Psicología de su Público objetivo para optimizar el éxito de sus proyectos. El buen diseñador editorial debe adelantarse a las tendencias, conocer el pasado y saber destacar en el presente. En este apartado la asignatura se vincula directamente con “Historia y teoría del diseño Gráfico”, “Fundamentos de la creatividad”, “Comunicación audiovisual”, “Sociología y Marketing” y “Psicología de la percepción”.

En cuanto a la parte técnica del Diseño Editorial, para poder desenvolverse con agilidad dentro del sector, el alumno necesita controlar con fluidez un gran abanico de programas informáticos cuyos conocimientos podrá adquirir a través de las asignaturas “Diseño Digital I y II” y “Diseño Editorial y Maquetación”

Para dominar la vertiente artística del diseño Editorial, el alumno necesita desarrollar sus habilidades en otras asignaturas hermanas como “Teoría y práctica del color”, “Historia del Arte I y II”, “Tipografía y caligrafía”, “Fotografía” e “Ilustración y cómic”, dónde aprenderá a aplicar una visión estética a sus diseños.

Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

Competencias básicas

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 genéricas

CG10 - El estudiante aprenderá a analizar la publicidad y los medios de comunicación entendiendo los factores que influyen en la elección y programación de medios publicitarios. Analizará e investigará una serie de medios publicitarios y las propiedades de una gama de productos publicitarios complejos.

CG11 - Usará las aplicaciones de software de manera eficaz y creativa para presentar una serie de trabajos gráficos. Deberá acceder, manejar y trabajar con imágenes, crearlas y manipularlas con técnicas avanzadas. Demostrará un efectivo entendimiento del concepto de la animación en 2D y 3D. Identificará qué software es el más apropiado en cada situación determinada.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

Competencia específica

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE11 - Hará uso de software de edición de forma eficaz y creativa. Desarrollará la animación mediante el uso de técnicas apropiadas.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

Resultados de aprendizaje relacionados con la asignatura

Al finalizar la asignatura

Tendrá capacidad para la creación y el desarrollo de proyectos que tienen como objetivo el desarrollo de diversos productos editoriales, así como su descripción para la interpretación por parte de clientes interesados.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

El Taller de Productos Editoriales reproduce de la forma más verídica posible el proceso editorial. Desde la constitución de una empresa editorial hasta la comercialización de un libro, el estudiante aprende a concebir un proyecto editorial, a analizar su viabilidad económica, a concebir el catálogo de su editorial, a cumplimentar los contratos con los autores y a crear, componer e imprimir el primer libro del catálogo que llegará a la imprenta y que cobrará forma al final de este Taller.

- Pensar el libro. Fuentes documentales de la edición.
- Creación de la empresa editorial.*
- Plan editorial.*
- Tipologías de la edición.*
- Economía editorial. Derecho editorial.
- Diseño de un libro. Maquetación. Corrección ortotipográfica y de estilo.
- Producción editorial.
- Marketing y comunicación editoriales.*
- Comercialización.

**Los contenidos se han ajustado a las nuevas demandas del mercado, ya que el sector editorial está en un proceso de reestructuración y con pérdidas de audiencia y difusión.*

Temario desarrollado

El curso se estructura en 5 grandes bloques.

- 1) 5 Grandes proyectos
- 2) Conocimiento exhaustivo de los sistemas de producción e impresión.
- 3) Manejo profundo de las herramientas de creación.
- 4) Acercamiento al mundo de la edición y de los productos editoriales.

El bloque 1 consta de 5 grandes proyectos que abarcan la creación editorial, 4 de ellos son en individuales y el último es un trabajo en grupo.

El bloque 2 se estructura en pequeños trabajos para desarrollar en el aula de forma que se adquieran y automaticen los procesos de planificación, creación y ejecución.

1. Introducción a la asignatura

El diseño editorial hoy
Ámbitos de aplicación
Actores implicados
Herramientas
1 SESIÓN

2. Procesos de impresión

Sistemas de impresión
Acabados
Encuadernación
3 SESIONES

3. Creación de Arte finales

Impresión a cuatricromía
Impresión en tintas directas
Generación de Arte Finales
3 SESIONES

4. Troqueles y plegados

Creación de troqueles y hendidos
Packaging gráfico
2 SESIONES

5. Herramientas de diseño

Aspectos profesionales de Indesign

4 SESIONES

6. Retículas y jerarquías

Tipos de retículas

Sistemas jerarquizados de información

2 SESIONES

7 El papel y superficies de impresión

Diferentes tipos de papel

Tipos de impresión

Técnicas artísticas de impresión.

1 SESIÓN

8 El diseño editorial: los libros

Diseño y maquetación de una colección de libros

Cómo crear un libro, partes esenciales

La creación de las cubiertas

Maquetación de las tripas: tipografías, retículas, márgenes, imágenes, etc.

3 SESIONES

9 El diseño editorial y el mundo del arte

La creación de una identidad y un concepto para el desarrollo de una exposición.

La comunicación en el Museo

El diseño de un catálogo de arte

Elementos gráficos en una exposición.

3 SESIONES

10 El diseño de productos de lujo

Cómo utilizar el diseño para resaltar un producto de consumo y dotarle de más valor

Desarrollo de packaging

2 SESIONES

11 Diseño de una revista

Cómo desarrollar una revista pasos a seguir.

4 SESIONES

12 Diseño de catálogos y memorias de empresas

Aspectos fundamentales

1 SESIÓN

13 Diseño de libros en formato ePub

Pasos a seguir.

1 SESIÓN

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
1. Introducción a la asignatura	1
2. Procesos de impresión	2-4
3. Creación de Arte finales	5-7
4. Troqueles y plegados	8-9
5. Herramientas de diseño	10-13
6. Retículas y jerarquías	14-15
7. El papel y superficies de impresión	16
8. El diseño editorial: los libros	17-19
9. El diseño editorial y el mundo del arte	20-22
10. El diseño de productos de lujo	23-24
11. Diseño de una revista	25--28
12. Diseño de catálogos y memorias de empresas	29
12. Diseño de libros en formato ePub	30

Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases
- Consulta, estudio del material bibliográfico
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia
- Realización de exámenes

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<p>Lección Magistral. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor.</p> <p>Seminario. Actividad formativa en el aula-seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.</p>	<p>Método expositivo. Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.</p>	CG10, CG11, CG12, CE9, CE10, CE11	10	-	10

<p>Taller. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.</p>	<p>Discusión de casos reales. Utilización de casos de estudio reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.</p>	<p>CG10, CG11, CG12, CE9, CE10, CE11</p>	<p>50</p>	<p>10</p>	<p>60</p>
<p>Tutoría. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.</p>	<p>Aprendizaje cooperativo. Los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.</p>	<p>CG10, CG11, CG12, CE9, CE10, CE11</p>	<p>20</p>	<p>-</p>	<p>20</p>
<p>Trabajo autónomo. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.</p>	<p>Metodología que prioriza la acción autónoma del alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.</p>	<p>CG10, CG11, CG12, CE9, CE10, CE11</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</p>

Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Examen	<ul style="list-style-type: none"> El alumno debe demostrar conocimientos teórico/prácticos sobre la asignatura. Tiene que aprobar el examen para poder aprobar la asignatura. 	10%
Proyectos. Desarrollo de 5 proyectos complejos, 4 de forma individual y uno en grupos de 3-4 personas	<p>La calificación de trabajos prácticos durante el curso se corresponde con un porcentaje total del 80% de la nota final de la asignatura. Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Idea Ejecución Presentación y memoria 	40%
Asistencia participativa y Autoevaluación	<p>Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.</p>	10%

Consideraciones generales acerca de la evaluación

Normas comunes a todos los trabajos de la asignatura Taller de Proyectos II.

Se realizarán 5 trabajos. 4 trabajos individuales y un trabajo en grupo (4 alumnos máximo).

Estos 5 trabajos se juzgarán en un porcentaje “in crescendo”, teniendo más valor los últimos trabajos y menos los primeros.

Asistencia a Clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo tendrá una penalización del 20%

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo

grupo pueden tener calificaciones diferentes. Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación es de 5 (cinco).

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

Evaluación extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.
- Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la convocatoria extraordinaria.
- El alumno/a de convocatoria extraordinaria tendrá que realizar un examen que deberá superar para poder aprobar la asignatura.

En convocatoria extraordinaria el trabajo colectivo se tendrá que presentar públicamente al profesor.

Bibliografía / Webgrafía

Bibliografía básica

- Beegan, G. (2015). *How to Use Graphic Design to Sell Things, Explain Things, Make Things Look Better, Make People Laugh, Make People Cry, and (Every Once in a While) Change the World*. Thames & Hudson.
- Blasco Soplón, L. (2011) *Sobre impresión*. Barcelona: Index Book.
- Brody, N. (2001). *Brody: the graphic language of Neville Brody*. J. Wozencroft (Ed.). Universe Pub.
- De Buen Unna, J. (2008). *Manual de diseño editorial*. Madrid: Editorial Trea.
- Fletcher, A. (2001). *The art of looking sideways*. Phaidon Press.
- Goldstein, S. (2014). *The End of Print: The Grafik Design of David Carson*.
- Jardí, E. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía*. Barcelona/New York: Actar.
- Kroeger, M., & Rand, P. (2008). *Paul Rand: conversations with students*. Princeton Architectural Press.
- Lupton, E. (2014). *Thinking with type*. Chronicle Books.
- Sagmeister, S. (2008). *Things I have learned in my life so far*.
- Samara, T. (2005). *Making and breaking the grid: A graphic design layout workshop*. Rockport Publishers.
- Samara, T. (2008). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: GG.
- Tondreau, B. (2009). *Layout essentials: 100 design principles for using grids*. Rockport Publishers.
- Vignelli, M. (2009). *The Vignelli Canon*. Design, 4.
- Bringhurst, Robert (2013) *The Elements of Typographic Style (v4)*
An essential book for anyone who uses type in design. Hartley & Marks.
- Eskilson, Stephen K. (2019). *Graphic Design: A History (third edition)*
An informative and beautifully laid out history of the discipline. Laurence King.
- Mülller-Brockmann, Josef. (1999). *Grid Systems in Graphic Design*
The definitive guide to using grid systems in graphic design. Verlag Niggli 1

Bibliografía complementaria

- Martin, D. (1994) *El diseño del libro*. Madrid: Pirámide
- Mc Lean, R. (1987) *Tipografía*. Madrid: Herman Blume
- Owen, W. (1991) *Diseño de revistas*. Barcelona: GG
- Ruder, E. (1983) *Manual de diseño tipográfico*. Barcelona: GG
- Solomon, M. (1988) *El arte de la tipografía*. Madrid: Tellus

Revistas y Otras Publicaciones

- A new type of imprint
- Communication Arts
- Creative Review
- Experimenta
- Eye
- Graphica
- How
- Juxztapoz
- Monocle
- Novum
- Print
- Visionaire World
- Wallpaper
- Yorukobu

Webgrafía

DISEÑO EN GENERAL

- <http://www.designculture.it/interview.html>
- <https://www.creativereview.co.uk/>
- <https://www.creativebloq.com/typography/what-is-typography-123652>

IDENTIDAD DE MARCA

- <https://www.underconsideration.com/brandnew/>
- <http://www.brandemia.org/>
- <http://www.brandsoftheworld.com/>
- <https://www.saatchiart.com/>

ARTE

- <https://www.artsy.net/>
- <https://www.artforum.com/>

- <https://www.artinamericamagazine.com/>
- <http://www.ivorypress.com/es/>

PUBLICIDAD

- <https://www.adsoftheworld.com/>
- <http://adage.com/>

TIPOGRAFÍA

- <http://www.unostiposduros.com/>
- <https://www.typegang.com/>
- <https://typedecon.com/>

ACTOS SOCIALES DE DISEÑO EN MADRID

- <https://creativemornings.com/>
- <http://madriddesignfestival.com/>
- www.bid-dimad.org/
- <http://brieffestival.com/>
- <http://www.fedrigoniclub.com/>

• ESCAPARATES

- <https://www.windowswear.com/>

FOTOGRAFÍA

- <https://models.com/>
- <https://www.magnumphotos.com/>
- <http://www.phe.es/phe-2017/exposiciones-phe/>

FUNDACIONES / ASOCIACIONES

- <http://www.normanfosterfoundation.org/es/>
- https://dimad.org/_old/que-es-dimad/fundacion-diseno-madrid
- <http://www.adg-fad.org/>
- <http://www.designread.es/>

ASOCIACIONES PROFESIONALES RELATIVAS A BRANDING, PACKAGING O VISUAL MERCHANDISING

- a) American branding association
- <http://www.americanbranding.org/about.htm>
- b) European Brands Association
- <http://www.aim.be/>
- c) European Packaging Design Association
- <http://epda-packaging.com/>

GALARDONES INTERNACIONALES EN BRANDING, PACKAGING O VISUAL MERCHANDISING

- a) World Branding Awards
- <https://awards.brandingforum.org/>
- b) Best Brand Award
- <http://www.bestbrandawards.com/>
- c) Pentawards
- <http://www.pentawards.org/>
- d) D&D Awards
- <https://www.dandad.org/en/d-ad-awards/>

FERIAS INTERNACIONALES

- a) VM& Display Show
- <http://www.vmanddisplayshow.com/>
- b) ANUGA Food Tec
- <http://www.anugafoodtec.com/aft/index-4.php>
- c) All4pack Paris
- <https://www.all4pack.com/>
- d) Fach Pack
- <https://www.fachpack.de/en>
- <http://www.gulfoodmanufacturing.com/>
- Madrid Design Festival
- <http://madriddesignfestival.com>
- <http://brieffestival.com>
- <http://offf.barcelona/>
- <http://blanccfestival.com/2017/>
- <http://selectedinspiration.com/inicio>

COMPAÑÍAS DE DISEÑO GRÁFICO, BRANDING, MULTIMEDIA...

- Meta
- <https://en.metadesign.com/>
- The Chase
- <http://www.thechase.co.uk/>
- Wolff Olins
- <http://www.wolffolins.com/>
- Siegel & Gale
- <http://www.siegelgale.com/>
- Saffron Consultant
- <http://www.saffron-consultants.com/>
- Lippincott

- <http://www.saffron-consultants.com/>
- Landor
- <https://landor.com/>
- Futurebrand
- <http://www.futurebrand.com/>
- Interbrand
- <http://interbrand.com/>
- Charlie Smith
- <http://charliesmithdesign.com/>
- Happy
- <https://www.happycog.com/>
- C&G&H
- <http://www.cghnyc.com/>
- Mucho
- <http://wearemucho.com/>
- A practice for every day
- <http://apracticeforeverydaylife.com/>
- Spin
- <http://spin.co.uk/>
- Socio design
- <http://sociodesign.co.uk/profile/>
- M&M Paris
- <https://www.mmparis.com/>
- Jean Paul Goude
- <http://www.jeanpaulgoude.com/en/>
- Olivero Toscani
- <http://www.olivierotoscani.com/index.html>
- Only
- <http://onlystudio.co.uk/>
- Made by Alphabet
- <http://www.madebyalphabet.com/>
- Triboro
- <http://triborodesign.com/>
- Dia
- <http://dia.tv/>

- Quite franklyn
- <http://quitefranklyn.com/>
- Hey
- <http://heystudio.es/>
- Dessen
- <http://www.dessen.com.au/>
- Total Identity
- <https://totalidentity.com/>
- Experimental
- <https://www.experimentaljetset.nl/>
- Litmus
- <https://www.litmusbranding.com/>
- Idan
- <http://idandb.com/>
- Eat Creative
- <http://eatcreative.jp/en/>
- Re-Public
- <https://re-public.com/en>
- Bond-agency
- <https://bond-agency.com/>
- David Carson
- <http://www.davidcarsondesign.com>
- Neville Brody
- <http://brody-associates.com>
- Peter Saville
- <http://petersaville.info>
- Sagmeister & Walsh
- <https://sagmeisterwalsh.com>

ESTUDIOS DE DISEÑO ESPAÑOLES

- <http://www.cruznovillo.com/>
- <https://taudesign.com/>
- <http://www.manuelestrada.com/>
- <http://perezmedina.com/projects/>
- <http://www.erretres.com/>
- <http://serialcut.com/>
- <http://naranjoetxeberria.com/>

- <http://www.anamirats.com/>
- <http://www.mayramonobe.com/>
- <https://www.baud.es/>
- <https://bond-agency.com/>
- <http://www.querida.si/>
- <http://www.firma.es/>

PRINCIPALES CORPORACIONES DE PUBLICIDAD

- <http://havas.com/>
- <https://www.wpp.com/wpp/>
- <http://www.publicisgroupe.com/en>
- <http://www.dentsuaegisnetwork.com/>
- <http://www.mccann.es/>

PRINCIPALES PAPELERAS

- Antalis
<http://www.antal.es/business/home.htm>
- Fedrigoni
<http://www.fedrigoni.es/>
- Arjo Wiggins
<http://www.arjowiggins.com/>

Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias 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... La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,5. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia 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».

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspense (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.