

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2020/21

# Taller de Proyectos II: Productos Editoriales

---

---

## Datos de Identificación de la Asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura

Obligatoria

### Materia

Proyecto - taller

### Créditos ECTS

6

### Denominación de la asignatura

Taller de proyectos II: productos editoriales

### Modalidad de enseñanza

Presencial

### Código

69445

### Profesorado

Dr. Juan Carlos Gauli Pérez

### Curso

Tercero

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Anual

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesorado

Dr. Juan Carlos Gauli Pérez

### Contacto

[jcarlos.gauli@esne.es](mailto:jcarlos.gauli@esne.es)

### Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno.

Horario: Previa cita: después Lunes, Miércoles y Jueves: 17:30

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título.

### Aconsejables

Estar interesado en el diseño gráfico editorial, conocer revistas especializadas, diseñadores, ser asiduo de librerías y exposiciones. El alumno debe manejar los programas InDesign, Photoshop e Illustrator.

---

## Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Proyecto - Taller.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

La asignatura Taller de Proyectos II: diseño editorial, supone la última asignatura de proyectos previa al trabajo de fin de grado. Es una asignatura que recoge gran parte de la formación recibida durante los dos primeros cursos del grado de forma que el alumnado tenga la capacidad de utilizar los recursos, conocimientos y habilidades adquiridos en esas asignaturas para poder realizar proyectos de la máxima calidad.

El diseño editorial es una de las últimas etapas formativas del diseño. En estos tiempos digitales de lo inmediato y lo imperfecto, donde las aplicaciones o las webs están constantemente actualizándose el diseño editorial obliga a los diseñadores a un esfuerzo extra en el cuidado de sus creaciones, tanto desde el punto de vista creativo, comunicativo y ejecutivo para que las ideas puedan llevarse a cabo. En el diseño editorial el diseñador juega un papel muy relevante, pero intervienen otros factores que determinarán el producto final: sistemas de impresión, acabados, papeles, manipulación o distribución.

La asignatura está hermanada con las asignaturas de "Taller de Proyectos I" y de "Diseño Editorial y maquetación". Asimismo, para su ejecución es necesario los siguientes aspectos fundamentales de la formación: 1) Investigación; 2) Conceptualización 3) Ejecución.

1) Investigación: es un elemento fundamental de la creación. El alumnado tendrá que utilizar los conocimientos adquiridos en las asignaturas de "Hª del Arte I y II" e "Historia y Teoría del diseño", así como en "Psicología de la percepción".

2) Conceptualización: es la piedra angular de un buen diseño, para ello el alumno puede recurrir a conocimientos adquiridos en asignaturas como "Fundamentos de la creatividad", así como las ya mencionadas "Taller de proyectos I" y "Diseño editorial y maquetación".

3) Ejecución: manejar las herramientas, así como los procesos es esencial para llevar a buen puerto un proyecto. Las asignaturas de "Dibujo Artístico", "Dibujo técnico", "Teoría y práctica del color", "Diseño digital I y II", "Tipografía y caligrafía", "Fotografía" e "Ilustración y cómic" son esenciales para ejecutar de forma correcta un proyecto.

## Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

---

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

## 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

CG0 - Hablar bien en público.

CG7 - Analizar los contextos culturales y las ideas gráficas comunicadas.

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.

## Competencias específicas

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE9 - El estudiante digitalizará y manipulará en un formato de archivo eficaz y creativo.

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.

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, el estudiante será capaz de:

- 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 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.

### **TEMA 1. INTRODUCCIÓN A LA ASIGNATURA.**

El diseño editorial hoy

Ámbitos de aplicación

Actores implicados

Herramientas

1 SESIÓN.

### **TEMA 2. PROCESOS DE IMPRESIÓN.**

Sistemas de impresión.

Acabados.

Encuadernación.

3 SESIONES.

### **TEMA 3. CREACIÓN DE ARTE FINALES.**

Impresión a cuatricromía.

Impresión en tintas directas.

Generación de Arte Finales.

3 SESIONES.

### **TEMA 4. TROQUELES Y PLEGADOS.**

Creación de troqueles y hendidos

Packaging gráfico

2 SESIONES.

### **TEMA 5. HERRAMIENTAS DE DISEÑO.**

Aspectos profesionales de InDesign.

4 SESIONES.

### **TEMA 6. RETÍCULAS Y JERARQUÍAS.**

Tipos de retículas.

Sistemas jerarquizados de información.

2 SESIONES.

**TEMA 7. EL PAPEL Y SUPERFICIES DE IMPRESIÓN.**

Diferentes tipos de papel  
Tipos de impresión  
Técnicas artísticas de impresión.  
1 SESIÓN.

**TEMA 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.

**TEMA 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.

**TEMA 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.

**TEMA 11. DISEÑO DE UNA REVISTA.**

Cómo desarrollar una revista pasos a seguir.  
4 SESIONES.

**TEMA 12. DISEÑO DE CATÁLOGOS Y MEMORIAS DE EMPRESAS.**

Aspectos fundamentales.  
1 SESIÓN.

**TEMA 13. DISEÑO DE LIBROS EN FORMATO EPUB.**

Pasos a seguir.  
1 SESIÓN.



---

## Cronograma

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

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Clases teóricas</b>	Exposición de los temas.  Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía.  Repasos al inicio de clase.  Resolución de dudas: temas y lecturas.  Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG0, CG7, CG10, CG12, CE7, CE12	10	-	10
<b>Clases prácticas</b>	Resolución de ejercicios.  Debate sobre temas, ejercicios y lecturas.  Presentaciones.  Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG0, CG7, CG10, CG11, CG12, CE5, CE7, CE9, CE10, CE12	30	30	60
<b>Tutorías</b>	Preparación mediante clase mediante lectura de los temas.  Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas.  Resolución de ejercicios.  Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CB1, CG12, CE5, CE10	20	-	20
<b>Trabajo personal del estudiante</b>	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria.  Estudio y trabajo personal.  Preparación de ejercicios, comentarios y debates.  Tutorías libres y voluntarias.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG10, CG11, CG12, CE5, CE7, CE9, CE10, CE12	-	60	60

## Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Examen / Pruebas objetivas	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 individuales y uno en grupos de 3-4 personas	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: <ul style="list-style-type: none"><li>• Idea</li><li>• Ejecución</li><li>• Presentación y memoria</li></ul>	80%
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

### Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

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, 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.

## Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

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.

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.

## 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 también 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 en convocatoria 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 Soplon, 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.
- Müller-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://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](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

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

## GALARDONES INTERNACIONALES EN BRANDING, PACKAGING O VISUAL MERCHANDISING

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

## FERIAS INTERNACIONALES

- VM& Display Show: <http://www.vmanddisplayshow.com/>
- ANUGA Food Tec: <http://www.anugafoodtec.com/aft/index-4.php>
- All4pack Paris: <https://www.all4pack.com/>
- 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 9,0. 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.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspense” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.