

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

---

Guía Docente

Curso Académico 2021/22

# Diseño editorial y maquetación

---

---

## Datos de Identificación de la Asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura

Obligatoria

### Materia

Diseño

### Créditos ECTS

6

### Denominación de la asignatura

Diseño Editorial y Maquetación

### Modalidad de enseñanza

Presencial

### Código

69441

### Profesorado

D. Renato Seixas  
D. David Pérez Medina

### Curso

Segundo

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Segundo

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesorado

D. Renato Seixas  
D. David Pérez Medina

### 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.

### Contacto

[renato.seixas@esne.es](mailto:renato.seixas@esne.es)  
[david.perez@esne.es](mailto:david.perez@esne.es)

---

## Requisitos Previos

### Esenciales

El alumno debe manejar los programas Photoshop e Illustrator.

### Aconsejables

Los propios del título.

---

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

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a Materia Diseño.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Diseño Editorial y Maquetación 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”.

Para dominar la vertiente artística del diseño Editorial, el alumno necesita desarrollar sus habilidades en otras asignaturas hermanas como “Teoría y práctica 2del 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.

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

Esta asignatura se constituye como el nexo entre las artes gráficas y visuales y como piedra angular de la rama de diseño.

---

## 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

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

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

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

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.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

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:

- Asumir el diseño gráfico como una herramienta para favorecer el mensaje.
- Formar conciencia crítica del diseño editorial para reflexionar sobre la práctica profesional.
- Desarrollar las habilidades propias de un diseñador gráfico editorial que le distingan en el mundo laboral.
- Manejar el lenguaje técnico específico y las herramientas del diseño editorial.

Además, el alumno podrá:

- Saber adelantarse a las necesidades del proyecto. Entender los pasos que conlleva cada uno de los procesos.
- Comprender y formar parte del sector editorial, un campo en continuo cambio del que hay que aprender a leer las tendencias y hacia dónde se dirige su evolución.
- Obtener una composición eficiente para cualquier proyecto que el alumno desee abordar, utilizando herramientas básicas como las retículas, las jerarquías y las tipografías.
- Entender dónde radica la dificultad y la responsabilidad de los artes finales y saber afrontar cada uno de los pasos.
- Ser capaz de sacar adelante un proyecto ambicioso de forma totalmente independiente.
- Poder diseñar y desarrollar proyectos editoriales haciendo uso de las aplicaciones y herramientas.
- Utilizar la herramienta InDesign correctamente y de forma optimizada para cada tipo de planteamiento editorial.
- Utilizar las herramientas de generación de gráficos e imágenes de forma coordinada con el programa de edición para la confección de productos editoriales.
- Comprender la función del diseñador editorial dentro del proceso de producción, entender el briefing, ceñirse gráficamente a un libro de estilo.
- Manejar los elementos de diseño fundamentales que todos los productos gráficos tienen en común, y conocer las especificaciones genéricas de cada formato editorial.

---

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

El diseño editorial se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

- Tipografía clásica.
- Tipometría.
- Tipografía digital.
- Legibilidad.
- Uso de los medios tipográficos.
- Caligrafía.
- Diseño tipográfico.

## Temario desarrollado

### **TEMA 1. DISEÑO EDITORIAL – OBJETIVOS Y COMPOSICIÓN.**

Diseño editorial. Objetivos y elementos.  
Importancia / función del diseño editorial.  
Factores que considerar en el diseño editorial.  
Elementos editoriales.  
Las distintas labores del diseñador editorial.  
Composición. Principios compositivos.  
Retículas: asimétrica / simétrica / modular.  
Sistema de retículas de Müller-Brockmann.  
Introducción InDesign.

### **TEMA 2. FORMATOS EDITORIALES.**

Revista.  
Periódico.  
Portfolio.  
Imprimir el trabajo desde InDesign – artes finales.  
Exportar a PDF desde InDesign.  
Imposición de un documento para la impresión de folleto.

### **TEMA 3. PORTADAS.**

La portada protagonista.  
Identidad de la portada.  
Una portada: dos caminos.  
Elementos que constituyen la identidad visual.  
Otros elementos.  
Portada: original pero reconocible.  
Una ubicación privilegiada.  
La portada digital.  
Las portadas independientes.  
Curiosidades – portadas personalizadas.  
La evolución de las portadas: 1940 – actualidad.  
Diseño de portada.  
Ejercicio en clase. Trabajo análisis.

**TEMA 4. CONTENIDOS INTERIORES.**

Concepto.  
Anatomía de una revista.  
Anatomía de un periódico.  
Radiografía de una publicación.  
Índice.  
Página de apertura. Portadillas.  
Sección de noticias.  
Artículos y reportajes.  
Información anexa.  
El papel del texto y de la tipografía.  
Publicidad participativa.  
Ejercicio en clase. Trabajo análisis.

**TEMA 5. LIBRO.**

Libro, ¿qué es?  
Posibles definiciones.  
Eventos.  
Sinónimos de libro.  
Otras definiciones.  
Introducción: origen del libro.  
Introducción: un gran y único objetivo.  
Tipos de libros.  
Temática y/o género.  
Debates.  
Partes de un libro.  
Creación de la cubierta del libro con InDesign.  
Calcular el grosor del lomo del libro con InDesign.  
Creación del interior del libro con InDesign.  
Consejos para hacer correctamente los artes finales de un libro.

## Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Objetivos y composición	febrero
TEMA 2. Formatos editoriales	febrero-marzo
TEMA 3. Portadas	marzo
TEMA 4. Contenidos interiores	marzo-abril
TEMA 5. Libro	abril-mayo

## 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, CG3, CG4, CG12, CE4, CE7, CE12	40	-	40

<b>Clases prácticas</b>	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12	20	20	40
<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, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE10	10	-	10
<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, CG3, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12	-	60	60

## Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
Ejercicios prácticos	Se tendrá en cuenta el grado de ajuste al esquema y principios planteados + exposición oral o escrita de los trabajos realizados. Se tendrán en cuenta la corrección formal del trabajo, su creatividad, su presentación y justificación.	45%

Proyecto final / Examen	Se tendrá en cuenta el grado de conocimientos prácticos y/o teóricos adquiridos en el desarrollo de un trabajo, realizado de forma individual o cooperativa, en el que se aplicarán los conocimientos adquiridos en la asignatura.	45%
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.

Para poder hacer media entre las diferentes calificaciones, el alumno debe obtener al menos un 5 sobre 10 en cada una de las partes que forman los elementos evaluables de la asignatura. En las actividades de evaluación presenciales la asistencia obligatoria es un criterio de evaluación.

## 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 convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar 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, el profesor aplicará una penalización en su calificación.

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 profesorado 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.

---

# Bibliografía / Webgrafía

## Bibliografía básica

Blasco Soplón, L. (2011) *Sobre impresión*. Barcelona: Index Book.

De Buen Unna, J. (2008). *Manual de diseño editorial*. Madrid: Editorial Trea.

Hochuli, Jost y Kinross, Robin (2005). *El diseño de libros: práctica y teoría*. Valencia: Campgràfic Editors.

Jardí, E. (2007). *Veintidós consejos sobre tipografía*. Barcelona/New York: Actar.

Lewis, Angharad (2016). *¿Quieres publicar una revista?* Barcelona: Gustavo Gili.

Llop, Rosa (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros*. Barcelona: Gustavo Gili.

Lupton, Ellen (2014). *Pensar con tipos: Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Barcelona: Gustavo Gili.

Müller-Brockmann, Josef (2016). *Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Samara, T. (2008). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.

Tony Seddon (2016). *Let's Talk Type. An Essential Lexicon of Type Terms*. Londres: Thames & Hudson.

## Bibliografía complementaria

Heller, Steven (2014) *Merz to Emigré and Beyond*. Londres: Pahidon.

Losowsky, Andrew (2009) *We Make Magazines*. Berlin: Gestalten.

Martin, D. (1994) *El diseño del libro*. Madrid: Pirámide.

McLean, R. (1987) *Tipografía*. Madrid: Herman Blume.

Moser, Horst (2011). *The Art Directors' Handbook of Professional Magazine Design*. Londres: Thames & Hudson.

Owen, W. (1991) *Diseño de revistas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Ruder, E. (1983) *Manual de diseño tipográfico*. Barcelona: Gustavo Gili.

Solomon, M. (1988) *El arte de la tipografía*. Madrid: Tellus.

## Revistas de diseño / referencias visuales del mundo del diseño gráfico

*Eye magazine*: [www.eyemagazine.com](http://www.eyemagazine.com)

*IdN world*: [www.idnworld.com](http://www.idnworld.com)

*Baseline magazine*: [www.baselinemagazine.com](http://www.baselinemagazine.com)

*BluePrint*: [www.blueprintmagazine.ca](http://www.blueprintmagazine.ca)

*Creative Review*: [www.creativereview.co.uk](http://www.creativereview.co.uk)

*Grafik*: [www.grafik.net](http://www.grafik.net)

*Print*: [www.printmag.com](http://www.printmag.com)

*Communication Arts*: <https://www.commarts.com/>

*How design*: [www.howdesign.com](http://www.howdesign.com)

*Computer Arts*: [www.creativebloq.com/computer-arts-magazine](http://www.creativebloq.com/computer-arts-magazine)

*Typographica*: [www.typographica.org](http://www.typographica.org)

## 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	Suspenso (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 “Suspenso” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.