

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre asignatura:	DISEÑO EDITORIAL Y GRÁFICA PUBLICITARIA
Centro responsable:	Facultad de Bellas Artes
Área 1:	Dibujo
Departamento 1:	Dibujo
Tipología:	OPTATIVA
Periodo impartición:	1º cuatrimestre
Créditos ECTS:	6
Horas totales:	150

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

CONOCIMIENTOS O CONTENIDOS ESPECÍFICOS:

C.20. Identifica niveles de calidad en el producto final.

C.21. Desarrolla contenidos competitivos en el mercado laboral

C.22. Diseña proyectos profesionales.

C.23. Adquiere niveles de lectura y transcripción codificada para el plan de trabajo para la adaptación de contenidos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS (COM):

COM.62. Producir maquetas multiplataforma.

COM.63. Adaptar la gráfica a los procesos editoriales.

COM.64. Implementar contenidos en el lenguaje editorial y gráfico.

COM.65. Diseñar publicaciones con alto impacto.

HD.29. Analiza e interpreta contenidos para producir proyectos competitivos.

HD.30. Aplica metodologías disruptivas enfocadas a agilizar los protocolos de trabajo.

HD.31. Interpreta los distintos parámetros definitorios del brief para focalizar y mejorar la producción.

HD.32. Determina y focaliza puntos débiles para mejorar el producto en su desarrollo.

CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

BLOQUE I. Diseño Editorial

TEMA 1. Gestión y diseño de productos editoriales.

TEMA 2. Adaptación de contenido e implementación.

BLOQUE II. Gráfica Publicitaria

TEMA 3. Construcción del lenguaje gráfico

TEMA 4. Proyectos y su adaptación al diseño editorial

Nota: Atendiendo al compromiso global de sostenibilidad desde la universidad, en la medida de lo posible se tendrá en cuenta la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible que aprobó la ONU en 2015, Objetivos y metas de desarrollo sostenible - Desarrollo Sostenible (un.org).

RELACIÓN DETALLADA Y ORDENACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS

BLOQUE I: 30 horas.

BLOQUE II: 30 horas.

Se propondrá una experiencia basada en el pensamiento convergente.

Tres proyectos editoriales modificados y adaptados a las necesidades propias del producto que será determinado por las distintas corrientes profesionales del sector de manera puntual, basándose en el método design thinking.

Tres proyectos gráficos que estarán adaptados a la innovación docente que se desarrolla en la asignatura y gestionados mediante metodología de aula invertida.

Dependiendo de las necesidades se podrán realizar hasta 3 proyectos híbridos bajo demanda comercial o empresarial.

Usando una metodología por evidencias se propondrá una autoevaluación final basada en el pensamiento divergente.

NOTA: El orden de impartición y número de sesiones de los bloques temáticos se adaptará al aprendizaje basado en proyectos en que se basa la asignatura, y estará determinado por el calendario y los proyectos ajustados al mismo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS Y HORAS LECTIVAS

Actividad	Horas	Créditos
Clases Teórico/ Prácticas	60	6

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

DISTRIBUCIÓN GENERAL DE LAS HORAS

Horas de clase: 60

Horas de taller autónomo programado: 45

Horas de trabajo autónomo del estudiante + tutorías + actividades de evaluación no presenciales: 45

HORAS TOTALES: 150

ACTIVIDADES FORMATIVAS PRESENCIALES

AF.01. Clases expositivas/participativas



**MENCIÓN NNTT
GRADO EN BBAA
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

MD.01. Método expositivo

- **Introducción a la asignatura**

El primer día de clase, se darán indicaciones de los proyectos a realizar y cómo adaptar el conocimiento a una enseñanza proactiva, profesionalizando al alumnado y capacitándolo para resolver los distintos problemas planteados.

AF.03. Clases prácticas + AF.05. Prácticas digitales

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: 60 horas: 80%

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

Podrá tratarse de:

- **Lecciones teórico-prácticas**

Sesiones en las que se desarrollarán los contenidos de los distintos bloques temáticos del programa con uso de metodologías activas, sesiones de aula invertida, aula colaborativa, educación híbrida, tecnologías como base, aprendizaje basado en el pensamiento, evaluación diagnóstica y formativa, con una teoría proactiva de trabajo cooperativo y gestión de los contenidos mediante aprendizaje basado en proyectos.

- **Método Design Thinking**

Toda propuesta o proyecto atenderá a los parámetros de validación en el método design thinking generando un testeo final de validación y calidad final.

ACTIVIDADES FORMATIVAS SEMIPRESENCIALES

AF.04. Prácticas de Taller

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: 60 horas: 15%

MD.03. Resolución de problemas

MD.04. Aprendizaje basado en problemas

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

MD.07. Estudio y trabajo autónomo

Aplicando los métodos indicados se validarán y gestionarán los recursos para producir los proyectos planteados el primer día de clase. Éstos podrán ser trabajados individualmente o de manera colectiva según lo requieran, implicando trabajo dentro y fuera del aula.

Podrá tratarse de:

- **Proyectos editoriales**

- **Proyectos de gráfica publicitaria**

Actividad condicionada a su viabilidad. Se podrán realizar visitas a instituciones, talleres, exposiciones, museos, centros de arte e investigación, etc., y/o seminarios con objeto de profundizar en cuestiones relacionadas con los contenidos de la asignatura y fomentar el

intercambio de ideas en el grupo.

ACTIVIDADES FORMATIVAS NO PRESENCIALES

AF.08. Trabajo Autónomo del Estudiante

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: 30 horas: 5%

MD.05. Aprendizaje cooperativo en grupos pequeños

MD.06. Aprendizaje orientado a proyectos

MD.07. Estudio y trabajo autónomo

El aprendizaje basado en proyectos vendrá dirigido por el planteamiento de los contenidos, según requiera, en modelos de aula invertida y design thinking.

Podrá tratarse de:

- **Proyectos prácticos y testeo del diseño editorial y la gráfica publicitaria**

AF.08. Trabajo Autónomo del Estudiante

Peso relativo de la actividad formativa en relación con el resto de las actividades formativas: 25 horas: 15%

El estudio y trabajo autónomo es una modalidad de aprendizaje en la cual el estudiante se responsabiliza de la organización de su trabajo y de la adquisición de las diferentes competencias según su propio ritmo. Implica por parte de quien aprende asumir la responsabilidad y el control del proceso personal de aprendizaje y las decisiones sobre la planificación y realización de las actividades programadas.

- **Estudio y ampliación de contenidos**
- **Testeo y entrega de proyectos con los criterios de calidad previstos en cada uno**

TUTORÍAS

De acuerdo con lo establecido por la normativa, se publicarán los horarios de tutorías en los que, cuando resulte necesario, el estudiante podrá contar con la orientación del profesor mediante una atención individualizada. Será necesaria cita previa.

SISTEMAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

DESCRIPCIÓN GENERAL DEL SISTEMA Y REQUISITOS DE EVALUACIÓN

Se seguirá un único SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA que ofrecerá al estudiante la posibilidad de llevar a cabo un desarrollo progresivo para la adecuada adquisición de los conocimientos y competencias de la asignatura. Por tanto, no se contempla la posibilidad de realización de una prueba final para la primera convocatoria; el estudiante que no apruebe la materia mediante el sistema que a continuación se desarrolla, solo podrá presentarse en la siguiente convocatoria.

En base a la NORMATIVA REGULADORA DE LA EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN DE LAS ASIGNATURAS (Art. 23.3), la no realización por el estudiante de un número de actividades de evaluación que supongan conjuntamente más del 50% de la ponderación de la calificación final de la convocatoria determinará la mención de "NO PRESENTADO" en el acta final.

Obtención de la calificación final en la primera convocatoria: La nota final en la primera convocatoria se obtendrá mediante una media evolutiva de las calificaciones parciales de las actividades/proyectos aplicando los porcentajes que se indican.

Al inicio del cuatrimestre se determinará un calendario para la/s entrega/s y/o su presentación que se regirán por los siguientes criterios de validación:

- Gestión formal del contenido: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Conocimiento y adaptación al nicho de mercado: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Definición de estrategias: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Ideación de producto: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Validación de prototipo: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Testeo de calidad: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Implementación del contenido a los formatos de salida: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.
- Evolución profesional: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final.

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LA PRIMERA CONVOCATORIA

SE.02. Sistema de evaluación continua

Actividades de evaluación en periodo de clase

Con relación a cada uno de los proyectos determinados anualmente se validarán los siguientes aspectos de calidad:

- Gestión formal del contenido: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Conocimiento y adaptación al nicho de mercado: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Definición de estrategias: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Ideación de producto: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Validación de prototipo: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Testeo de calidad: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.

- Implementación del contenido a los formatos de salida: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.
- Evolución profesional: ponderación mínima del 0% y máxima del 12,5% de la calificación final. Se evaluarán las recogidas en el proyecto docente. Las actividades se evaluarán otorgándose una puntuación del 0 al 10.

Actividades de evaluación en período de evaluación

No se contempla

SISTEMA DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN PARA LAS 2ª Y 3ª CONVOCATORIAS

SE.01. Sistema de evaluación por pruebas y/o entregas finales

Requisito previo para la evaluación en la segunda y en la tercera convocatoria será requisito indispensable que el/la alumno/a se presente en los diez primeros minutos de la hora establecida por el Centro para recoger la propuesta de examen. De lo contrario se le asignará una calificación de NO PRESENTADO.

En dicha convocatoria el/la alumno/a no tendrá que entregar material producido externamente.

Actividades de evaluación

La prueba constará de dos partes. Una teórica, tipo test y una práctica donde construir una estructura/maquetación (a desarrollar con Adobe InDesign) y gráfica publicitaria base (a diseñar con Adobe Illustrator).

La prueba realizada será evaluada recibiendo una puntuación de 0 hasta 10 que constituirá el 100% DE LA CALIFICACIÓN FINAL.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA 1ª, 2ª Y 3ª CONVOCATORIA

Se mantienen los mismos criterios de evaluación para las tres convocatorias, exceptuando las relativas a asistencia y autoevaluación que serán, por lógica, incluidas al total de criterios de la primera convocatoria.

Criterios de evaluación para SE.01, SE.02:

- Asimilación de los conceptos técnicos.
- Apropiación de los procedimientos en función de la idea propuesta.
- Desarrollo de la búsqueda, experimentación y aportación de recursos y soluciones gráficas.
- Creatividad.
- Calidad en los trabajos presentados.
- Participación activa en las clases de puesta en común y debate.
- Claridad, coherencia, expresividad y concisión en las intervenciones en la defensa en el aula.
- Aplicación de métodos eficaces en la construcción del producto.
- Destreza en el manejo de las herramientas.
- Evolución personal y grupal.
- Compromiso e interés.
- Adecuación de las propuestas de contenido y continente.
- Apropiación de los recursos aplicados en el proceso gráfico y editorial.
- Coherencia entre la idea y el resultado obtenido.



**MENCIÓN NNTT
GRADO EN BBAA
PROPUESTA DE PROGRAMA - PROYECTO ASIGNATURA**

- Interés de los recursos y soluciones gráficas y editoriales.
- Corrección técnica.
- Continuidad evolutiva del trabajo.
- Coherencia e interés del trabajo en relación con el contexto actual.
- Cuidado y adecuación en los formatos de salida para una correcta manipulación de la gráfica y/o edición.
- Interés, coherencia, claridad y corrección de los textos explicativos, de las imágenes seleccionadas, así como de las fuentes de información consultadas.
- Dominio de los conceptos desarrollados en cada unidad temática.
- Conocimiento y control de los recursos, teóricos y técnicos, aplicados a la praxis.
- Adecuación en el uso de la terminología específica en el ámbito del Diseño.

CONSERVACIÓN DE TRABAJOS EVALUADOS

Atendiendo al Artículo 31 de la Normativa Reguladora de la Evaluación y Calificación de las Asignaturas, dada la dificultad material de conservación y devolución que presentan las pruebas de evaluación en esta asignatura, el profesorado sólo conservará una copia digital que se custodiarán durante el plazo establecido en el mencionado artículo.

El alumnado podrá ceder voluntariamente los proyectos, en parte o en su totalidad, para su reutilización como material didáctico y/o involucrados en proyectos de innovación/creación bajo firma de documentación expresa.

BIBLIOGRAFÍA

Una vez la asignatura tenga asignado un código la bibliografía quedará vinculada al mismo en el repositorio de FAMA

NOMBRE E INSTITUCIÓN DE LOS REDACTORES DEL PROGRAMA

Manuel Fernando Mancera Martínez

Departamento de Dibujo. Universidad de Sevilla