

Taller de Proyectos Editoriales



A. Antecedentes Generales

1. Unidad Académica	Facultad de Diseño					
2. Carrera	Diseño					
3. Código de la asignatura	DIGT316					
4. Ubicación en la malla	3º año, 5º semestre					
5. Créditos	8					
6. Tipo de asignatura	x	Obligatorio		Electivo		Optativo
7. Duración		Bimestral	x	Semestral		Anual
8. Módulos semanales		Teóricos	2	Prácticos		Ayudantía
9. Horas académicas	68	Hrs. de Clase				Hrs. de Ayudantía
10. Pre-requisito	Tipografía					

Competencias de la Asignatura

	Competencias Genéricas		Competencias de Innovación		Competencias de Investigación		Competencias Tecnológicas
	Ética		Creatividad		Observación y Conceptualización		Representación y Visualización
x	Emprendimiento y Liderazgo		Empatía	x	Dominio de herramientas Metodológicas	x	Dominio de herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción
	Responsabilidad Pública		Trabajo en Equipo		Jerarquización de la Información	x	Dominio y Uso de Materiales
	Autonomía		Persuasión		Juicio Crítico		
	Eficiencia		Pensamiento Estratégico				
	Visión Global						
	Visión Analítica						
	Comunicación						

B. Aporte al Perfil de Egreso

Este taller entrega al estudiante los conocimientos necesarios para el desarrollo de un proyecto editorial integrando cada una de sus fases y diversos tipos de soporte. Por medio de proyectos de carácter propositivo, el estudiante reflexiona acerca de la evolución de las necesidades en este campo, tomando en cuenta los cambios que se han generado a partir de la diversificación de medios de información y la incorporación de nuevas plataformas digitales que cumplen esta función. El estudiante desarrolla un proyecto editorial desde su conceptualización hasta su producción, incluyendo soluciones de formato, soporte, forma y función.

Se dicta en el ciclo de **Licenciatura**, pertenece a la línea **Proyectual** y aporta en el desarrollo de las competencias: **Emprendimiento y liderazgo, Dominio de Herramientas Metodológicas, Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción, Dominio y Uso de Materiales.**

C. Competencias y Resultados de Aprendizaje que desarrolla la asignatura

COMPETENCIAS GENÉRICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
• Emprendimiento y Liderazgo	• Detecta oportunidades para crear e innovar en el área editorial, aceptando retos y desafíos. • Idea soluciones editoriales nuevas y diferentes para resolver problemas o situaciones complejas en un contexto cambiante.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	RESULTADOS DE APRENDIZAJE GENERALES
• Dominio de Herramientas Metodológicas • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción • Dominio y Uso de Materiales	• Ejecuta diversos ejercicios exploratorios para profundizar en el pensamiento visual, comprendiendo el diseño editorial como una forma de comunicación empática, potente y creativa. • Propone asociaciones originales entre ideas y conceptos, tanto en la identificación de oportunidades y problemas, como en el desarrollo de propuestas editoriales. • Selecciona los medios de salida y procesos productivos más adecuados para la ejecución de un proyecto editorial, entendiendo el contexto actual del área. • Demuestra interés manteniendo una permanente actualización en el ámbito tecnológico, lo que favorece la optimización y sustentabilidad de las propuestas editoriales. • Selecciona sustratos para el diseño editorial de acuerdo a su potencial de producción • Identifica materiales presentes en el mercado según las características óptimas para la transmisión de un mensaje.

D. Unidades de Contenidos y Resultados de Aprendizaje

Los contenidos aquí explicitados deberán ser trabajados de manera integrada e interrelacionada a través de proyectos de diseño. Esta no es una pauta de contenidos que deba seguirse de manera lineal.

Unidades de Contenidos	Competencia	Resultados de Aprendizaje
UNIDAD I: FUNDAMENTOS DEL DISEÑO EDITORIAL 1.1. Comunicación e Información. 1.2. Objetivos del diseño editorial. 1.3. Tipologías y sistemas de información editorial. Producción en serie. 1.4. Casos de estudio, referentes y estilos.	• Emprendimiento y Liderazgo • Dominio de Herramientas Metodológicas	• Construye una perspectiva propia acerca del diseño editorial y su campo de acción a partir del análisis de casos y referentes. • Genera ideas distintas y propone diversas soluciones posibles mediante formulaciones gráficas que desarrolla en los trabajos prácticos.
UNIDAD II: SISTEMAS DE INFORMACIÓN EDITORIAL 2.1. Diseño de contenidos a. Estilo gráfico y línea editorial b. Definición y función del mensaje c. Usuario y público objetivo 2.2. Variables de un proyecto de Diseño Editorial a. Variables formales (sustrato, formato, retícula, tipografía, paleta de color, imagen) b. Variables compositivas (tensión, equilibrio, repetición, ritmo, escala, contraste, etc...).	• Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción. • Dominio y Uso de Materiales	• Establece coherencia gráfica entre el estilo del mensaje y su representación gráfica en el desarrollo de sus propuestas. • Maneja variables visuales que responden conceptualmente al estilo gráfico y línea editorial previamente definidos mediante el uso de herramientas tecnológicas. • Estructura y construye un mensaje para la comunicación de los contenidos, considerando las características del receptor y los materiales necesarios para este fin.
UNIDAD III: PRODUCCIÓN • Soportes, medios y aplicaciones. (Físicos, digitales y experimentales) • Desarrollo creativo en diferentes medios, soportes y escalas. • Casos de estudio, referentes y estilos.	• Emprendimiento y Liderazgo • Dominio de Herramientas Metodológicas • Dominio y Uso de Materiales • Dominio de Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción.	• Identifica los diversos canales de comunicación para el desarrollo de su propuesta y la toma de decisiones. • A lo largo del proceso integra de manera coherente y creativa las variables involucradas en un proyecto de diseño editorial, seleccionado los materiales y soportes pertinentes al objetivo central del proyecto • Detecta oportunidades para crear e innovar en el área editorial utilizando diversas herramientas tecnológicas, aceptando retos y desafíos.

E. Estrategias de Enseñanza.

En la formación basada en competencias el proceso de enseñanza-aprendizaje se enfoca en el desarrollo de conocimientos, habilidades y destrezas, y en su aplicación a la resolución de problemas similares a los que un profesional debe enfrentar en el mundo del trabajo. Requiere:

- Lograr profundidad en el conocimiento
- Promover pensamiento de orden superior, como análisis, síntesis, aplicación, evaluación, resolución de problemas.
- Diseñar experiencias de aprendizaje activo (práctico), contextualizado (enfrentar situaciones reales), social (en interacción con otros) y reflexivo (evaluar el propio aprendizaje y generar estrategias para mejorar).
- Implementar estrategias de enseñanza variadas y auténticas (similares a las que se encuentran en el mundo del trabajo).

Diseño UDD ha definido un conjunto de metodologías de enseñanza que ofrecen una amplia gama de posibilidades para promover aprendizajes efectivos y relevantes en los estudiantes. Para esta asignatura se sugiere dar prioridad a las siguientes estrategias:

- Clase expositiva
- Esquemas y organizadores gráficos
- Uso de imágenes y análisis formal
- Estudio de casos
- Uso Software específicos y de vanguardia utilizados por la disciplina y la profesión para el procesamiento de datos e información, y el desarrollo proyectual.
- Ejercicio práctico
- Presentación oral y/o de proyectos
- Aprendizaje basado en problemas / proyectos / desafíos.
- Inteligencia Artificial: Uso de herramientas para generar contenido, conceptual, gráfico y/o audiovisual.
- Uso de herramientas tecnológicas propias de la disciplina: para generar modelos, prototipos y productos.

F. Estrategias de Evaluación

La evaluación debe estar presente a lo largo de todo el semestre, ya sea para identificar los conocimientos previos de los estudiantes (evaluación diagnóstica), monitorear la efectividad del proceso de enseñanza-aprendizaje (evaluación formativa), verificar el nivel de logro de los resultados de aprendizaje y calificar el desempeño de los estudiantes (evaluación sumativa).

- Los **procedimientos de evaluación** permiten evidenciar el desempeño de los estudiantes a través de la elaboración de distintos tipos de documentos o productos (textos escritos, presentaciones orales, pruebas, propuestas formales en soportes bi y tridimensionales, audiovisuales, desarrollo de proyectos, etc.). El profesor debe privilegiar aquellos que permitan integrar conocimientos y aplicarlos en función de resolver situaciones auténticas (similares a las que aborda un diseñador profesional). Se promueven evaluaciones que permitan evidenciar el uso/dominio de herramientas tecnológicas propias de la disciplina y la profesión. Se deben utilizar al menos 2 procedimientos de evaluación diferentes a lo largo del curso, de manera de abordar diferentes complejidades y profundidades de conocimiento.
- Los **instrumentos de evaluación** permiten analizar la producción de los estudiantes, mediante criterios claros, transparentes y objetivos; verificar en qué medida se cumplen los resultados de aprendizaje y cuantificar el nivel de logro a través de un puntaje y una nota. Dependiendo del tipo de contenido, se sugiere utilizar: listas de cotejo, escala de valoración o rúbrica. El instrumento de evaluación debe ser entregado al estudiante junto con los criterios de evaluación, a lo menos un mes antes de su aplicación.

Instancias de evaluación:

Se deberán realizar al menos 4 evaluaciones calificadas durante el semestre, que en su totalidad podrán:

- Sumar el 100% de la Nota de Presentación a Examen, donde a su vez ésta equivaldrá al 70% de la nota final de la asignatura. Dejando 30% para el Examen Final.
- Sumar el 70% como promedio de la asignatura previo al Examen, dejando 30% para el Examen Final.

Ninguna evaluación por sí sola podrá ponderar más del 25% de la nota total del curso.

Examen Final:

Se realizará un examen final, con una ponderación del 30% de la nota total del curso. La fecha de esta evaluación será fijada por el Calendario Académico de la Facultad de forma semestral.

A criterio de la Facultad de Diseño, se podrán establecer comisiones revisoras para calificar el examen final. En dicho caso, las calificaciones emitidas por estas comisiones equivaldrán al 70% de la nota del examen y el 30% restante será determinado por el o los profesores del curso.

G. Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Obligatoria:

- *Caldwell Cath, Zappaterra Yolanda.* (2016). Diseño editorial. Periódicos y revistas / Medios impresos y digitales. Barcelona: GG.
- *Elam, Kimberly* (2007). Sistemas reticulares. Principios para organizar la tipografía. Barcelona: GG.
- *Lewis, Angharad.* (2016). ¿Quieres publicar una revista?. Autoedición, diseño, creación y distribución de publicaciones independientes. Barcelona. GG.
- *Lupton, Ellen.* (2016). Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores.

- *Llop, Rosa* (2016). Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros. Barcelona. GG.
- *Müller-Brockmann, Josef* (2016). Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos. Barcelona. GG.



Bibliografía Complementaria:

- *Dondis, Donis.* (2014). La sintaxis de la imagen. Barcelona: GG.
- *Frutiger, Adrian.* (2015). Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona: GG.
- *Glaser, Milton.* (2015). Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves (más o menos sobre diseño) Barcelona: GG.
- *Jardí, Enric.* (2015). Pensar con imágenes. Barcelona: GG.
- *Jenny, Peter.* (2015). La mirada creativa. Barcelona: GG.
- *Julier, Guy.* (2015). La cultura del diseño. Barcelona: GG.
- *Leborg, Christian.* (2016) Gramática visual. Barcelona. GG.
- *Lupton, Ellen.* (2009). Diseño gráfico. Nuevos Fundamentos. Barcelona: GG.
- *Marc Andrews, Matthijs van Leeuwen, Rick van Baaren.* (2016) Persuasión. 33 técnicas publicitarias de influencia psicológica. Barcelona GG.
- *Munari, Bruno.* (2016). Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología proyectual. Barcelona. GG.
- *Leslie, Jeremy.* (2000) Nuevo Diseño De Revistas I Y II. Barcelona: GG.
- *De Buen, Jorge.* (2008) Manual De Diseño Editorial. Editorial Trea.
- *Sala, Marius .*(2007) Pages: Editorial Design. Index Book
- *Gimeno, Daniel.* (2010) Diseño De La Noticia. Editorial Sol 90