

Guía docente

Tipografía y Maquetación Digital

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2024-2025

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

[6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE](#)

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Tipografía y Maquetación Digital
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403120
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. IV semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo V. Tecnologías, herramientas y nuevas tendencias en la comunicación
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Pablo Martín Ramallal
EMAIL	pmartin@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

Las nuevas tecnologías desempeñan un papel esencial en la Comunicación Social por lo que es indispensable su conocimiento y dominio por parte de los profesionales de la Comunicación. El eje central de la asignatura se moverá en torno a las aplicaciones informáticas de diseño, tipografía y maquetación digital, cuyo uso está más que extendido y consolidado en el sector de la comunicación.

Tiene como objetivo proporcionar al alumnado un conjunto de conceptos y habilidades básicas en el uso de los programas citados, estimándose elementales en la realización de su actividad futura en los medios impresos, digitales, audiovisuales y publicitarios.

En definitiva se pretende que el alumnado sea capaz de comprender la teoría que se le enseña y la ejecute de forma adecuada, usando las herramientas informáticas de hardware y software que se ponen a su disposición para alcanzar un uso óptimo y eficaz de los recursos. De esta forma, el alumnado adquirirá con la práctica unos conocimientos y unas habilidades que podrá utilizar y desarrollar tanto en su vida académica como en su futuro profesional.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

- Establece la planificación, diseño y ejecución de actividades sobre la base de diferentes formas icónicas y simbólicas, partiendo de la simbología y aplicación del color, texto y tipografía más adecuada, así como el uso correcto de las imágenes (fotografía e ilustración),.
- Elige la estructura y composición más adecuada del espacio visual atendiendo a los principios de percepción del público.,
- Asimila las técnicas aplicables a la finalización del proceso tanto en papel como en digital así como los pasos para su envío a imprenta o rotativas.,
- Determina y analiza distintos planteamientos y enfoques para la realización de una buena imagen, ya sea fotográfica o una ilustración.,

- Conoce la organización del trabajo y de las fases de edición (ajustes de la imagen; ruido, enfoque y desenfoque; métodos de dibujo y pintura avanzados; optimización avanzada para la web; etc.),.
- Reconoce las bases operativas más adecuadas en función de las características de cada proyecto de comunicación.,
- Conoce las bases de la maquetación tanto para su versión impresa como en web.,
- Elige el formato óptimo de trabajo en diseño y maquetación para su adaptación a las diferentes plataformas existentes.

Prerrequisitos

Se necesitan conocimientos básicos sobre adobe illustrator y adobe photoshop (obtenidos en el curso anterior).

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los/las alumnos/as leer artículos y bibliografía referidos a estos contenidos, para que de este modo puedan identificar la aplicabilidad de los contenidos tratados en esta materia. "Principios básicos de la tipografía y la maquetación en el diseño editorial" Revista: Design & Layout Magazine Autor: Carlos Martínez Resumen: En este artículo se abordan los principios básicos de la tipografía y la maquetación en el diseño editorial. El autor explora la importancia de seleccionar fuentes tipográficas adecuadas para transmitir el tono y la personalidad deseados, así como la manera de establecer una jerarquía visual efectiva mediante el tamaño, el peso y la colocación de los elementos tipográficos. Además, se discuten aspectos esenciales de la maquetación, como la estructura de la página, el flujo de lectura y el espaciado entre elementos. El artículo incluye ejemplos prácticos y consejos útiles para mejorar el diseño editorial, la cultura visual y tipográfica.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el cuarto semestre del segundo curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del módulo V "Tecnologías, Herramientas y Nuevas Tendencias de la Comunicación".

El alumnado deberá adquirir el conocimiento y dominio de las aplicaciones informáticas de diseño, infografía y maquetación digital, cuyo uso está consolidado en el sector de la comunicación.

Esta asignatura tiene una relación directa con estas otras: “Diseño Vectorial”, “Diseño Gráfico y Cultura Visual”, “Diseño Gráfico y Tratamiento Digital de las Imágenes”, “Realidad Aumentada” y “Desarrollo de Aplicaciones Móviles” del Módulo V; así como con “Diseño Web” del Módulo VI.

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) 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.

b) Competencias generales

CG10. Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.,

CG13. Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.,

CG14. Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, el diseño gráfico y los contenidos digitales.

c) Competencias transversales

CT01. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.,

CT02. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.,

CT05. Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.,

CT07. Adquirir habilidades para liderar un equipo.,

CT09. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.,

CT10. Localizar y gestionar documentación e información.,

CT11. Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.,

CT13. Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.,

CT15. Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE06. Capacidad analítica de la realidad informativa, la estructura, los procesos y técnicas de la información y habilidades instrumentales en dichos procesos y técnicas.,

CE19. Habilidad para utilizar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir información mediante el diseño gráfico e infografía.,

CE21. Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para su aplicación a la Comunicación Digital.,

CE22. Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico, publicitario y audiovisual.,

CE23. Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.,

CE26. Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

5. Contenidos de la asignatura

1. DEFINICIÓN E HISTORIA DEL DISEÑO Y LA MAQUETACIÓN

- 1.1 Nociones generales. El diseñador.
- 1.2 Historia del diseño editorial y la maquetación.
- 1.3 Conceptos y principios básicos del diseño editorial.
- 1.4 Información y diseño: contenido y forma.

2. LA ELABORACIÓN DE UN PROTOTIPO

- 2.1 Principales formatos de página: márgenes y modulaciones. La mancha.
- 2.2 Adaptación del modelo informativo a los públicos potenciales.
- 2.3 El planillo.
- 2.4 La retícula como piedra angular del diseño en prensa. El interlineado.
- 2.5 Legibilidad. Elementos de primera y de segunda lectura.
- 2.6 Elementos ordenadores: filetes, corondeles y tramas.
- 2.7 El uso de los blancos.
- 2.8 Secciones y subsecciones: El concepto de ritmo visual.
- 2.9 Diseño según el género: noticias, reportajes, crónicas y entrevistas.
- 2.10 Vocabulario del diseño periodístico.
- 2.11 La cabecera.
- 2.12 Portadas y portadillas.
- 2.13 Contraportada.
- 2.14 El libro de estilo y los maqueteros.
- 2.15 El ritmo visual.
- 2.16 Párrafos y alineaciones

3. TIPOGRAFÍA

- 3.1 Imprenta y tipografía: origen y nacimiento.
- 3.2 Diferentes partes de un tipo metálico.
- 3.3 Medidas tipográficas: el punto, el cícero y sus correspondencias.
- 3.4 Los textos y sus categorías: tipos de párrafos y alineaciones. La Legibilidad.
- 3.5 Elección de la tipografía correcta para cada caso.
- 3.6 Uso de variantes tipográficas.
- 3.7 Símbolos y propiedades.
- 3.8 Iconos y formas.
- 3.9 Abstracción y figuración.

3.10 Composición.

3.11 Equilibrio.

3.12 Cuándo y dónde utilizar la infografía.

3.13 Planificación, desarrollo y plasmación del gráfico periodístico.

4. FOTOGRAFÍA

4.1 Definición y funciones.

4.2 Fotografía y diseño. Colocación, tamaños y reglas básicas.

4.3 Trabajo con imágenes digitales: resoluciones y formatos.

4.4 La fotografía informativa y su importancia.

4.5 La ilustración.

5. EL COLOR EN LA PRENSA ACTUAL

5.1 Teoría básica del color y significados.

5.2 Funciones del color en el diseño de prensa.

5.3 Aplicación del color en prensa. Uso en la tipografía.

5.4 Paletas de color.

6. PRODUCCIÓN EDITORIAL, PREIMPRESIÓN E IMPRESIÓN

6.1 Sistemas de producción editorial.

6.2 Lenguaje PostScript.

6.3 Impresión en offset.

6.4 Resolución.

6.5 Filmación y fotomecánicas.

6.6 Imprentas

6.7 Acabados.

6.8 Tintas.

6.9 Papel.

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS	HORAS	PRESENCIALIDAD
---	-------	----------------

<p>Actividades Presenciales (AP)</p> <p>Clases magistrales/expositivas (AP), Conferencias (AP), Realización de presentaciones en clase (AP), Ejemplificación y estudio de casos (AP), Prácticas de aula (AP), Prácticas en talleres y laboratorio (AP), Exposición de trabajos en grupo (AP).</p>	<p>Actividades Básicas (EB)</p> <p>Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.</p> <p>El estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.</p>	23	30%
	<p>Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD)</p> <p>Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante.</p> <p>Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.</p>	22	
<p>Actividades Autónomas (AA)</p> <p>Revisión de trabajos de la carpeta del estudiante/portfolio (AA), Preparación de trabajos de curso (AA), Estudio personal (AA), Realización de actividades prácticas (AA), Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA), Preparación de presentaciones (AA), Campus virtual (AA), Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>El alumnado realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura.</p> <p>El alumnado dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>	90	0%
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0%

evaluación del progreso de cada estudiante (AE).			
--	--	--	--

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> a) Si el estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) El alumnado que no haya seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la

	<p>guía docente, a través del formato de prueba única.</p> <p>c) El alumnado que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.</p>
<p>Convocatoria extraordinaria</p>	<p>Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación del alumnado de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.</p>

Los estudiantes inmersos en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	Esta prueba integra todos los conocimientos prácticos y la mayor parte de los teóricos adquiridos en el semestre. Se trata de maquetar un prototipo con contenidos de interés (Comunicación) facilitados por el profesor, haciendo uso de fuentes tipográficas seleccionadas por el alumnado en base a las necesidades del proyecto, Igualmente incluye la preparación para impresión y el arte final así como una parte teórica sobre el vocabulario y terminología aplicada de la asignatura.	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
IM_01 Diseño publicitario básico	Para aplicar los conceptos y principios básicos del diseño en maquetación, el alumnado debe maquetar un flyer publicitario a doble cara de dos página, incluyendo los elementos usuales que conforman este tipo de piezas (marca, slogan, dirección. Todo ello teniendo muy presentes los principios de diseño fijados en el aula.	5%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
IM_02 Diseño periodístico	Tras la realización de una práctica guiada consistente en la maquetación de una doble página de periódico, el alumnado deberá añadir otra doble página completa con información recopilada a través de Internet o generada con IA. Incluirá todos	5%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15

	los elementos propios de un periódico.		CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
IM_03 A Tipografía	Tras la realización de una práctica guiada para mejorar las capacidades técnicas, el alumnado deberá realizar un cómic usando técnicas de IA junto con el programa conducente de la asignatura, dando especial énfasis a la tipografía. El resultado final será presentado por el alumnado el día señalado en el aula en horario lectivo coincidente con la asignatura.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
IM_03 B Tipografía	El ejercicio consiste en la maquetación y montaje de un catálogo tipográfico a través del uso de gráficos y la adecuada gestión de las tipografías en función al espacio definido, a partir de un texto aportado por la profesora.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
IM_05 Fotografía	El ejercicio consiste en identificar y recopilar, dentro de un mismo ejemplar de revista proporcionado por el profesor, unas imágenes por cada tipo de función, tamaño y posición explicados en clase. En definitiva, diseñar una revista.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		20%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Bloque participación 01	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de prácticas grupales de aula y resolución de problemas planteados - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	5%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT02, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26

Bloque participación 02	<ul style="list-style-type: none"> - Test de control final de los temas que componen el temario de la asignatura. - Descripción completa: consultar el campus virtual. 	15%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
-------------------------	--	-----	--

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.
- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

El alumnado deberá tener en cuenta los compromisos establecidos en la Agenda 2030 para orientar las prácticas de clase y abordar los problemas relacionados con el entorno académico y profesional.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		PORCENTAJES	COMPETENCIAS
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		100%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
Prueba objetiva final	<ul style="list-style-type: none"> - La prueba escrita integra los contenidos de los temas 1 - 7. Consiste en un examen tipo test con dos preguntas de desarrollo. Se debe aprobar el 	40%	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5 CG06, CG11, CG13, CG14, CG18, CG21 CT01, CT09, CT11,

	examen para superar la asignatura.		CT13, CT15
Entrega práctica final	En el ejercicio 01_A se realizará la entrega de todos los ejercicios prácticos realizados a lo largo del curso. El ejercicio se realizará de forma individual.	40%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE03, CE05, CE06, CE07, CE18, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26
Prueba práctica final	En el ejercicio 02_B se realizará una prueba práctica presencial el día de la prueba, consistente en la reproducción con exactitud de una maqueta aportada por el profesorado. Incluyendo búsqueda y gestión de tipografías, gráficos y retícula.	20%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE06, CE19, CE21, CE22, CE23, CE26

8. Bibliografía

- AA.VV. (2005). *Color. La guía más completa*. Evergreen.
- AA.VV. (1996). *25 años de diseño gráfico español 1970-1995*. Experimenta.
- AA.VV. (1996). *El periodismo electrónico*. Ariel.
- AA.VV. (2003). *Manual de tipografía. Del plomo a la era digital*. Campgràfic.
- AA.VV. (2005). *Tipografía. Función, forma y diseño*. Gustavo Gili.
- ARMENTIA, J. Y. (1993). *Las nuevas tendencias en el diseño de prensa*. Universidad País Vasco.
- BERTOLA-GARBELLINI, A. & MARTÍN-RAMALLAL, P. (2022). Museos e identidades visuales dinámicas. Mecanismos de las marcas gráficas como vehículo de transmisión cultural. *ArtsEduca*, 32, 240-253. <https://doi.org/10.6035/artseduca.6355>
- BERTOLA-GARBELLINI, A., POLO-SERRANO, D. & MARTÍN-RAMALLAL, P. (2021). Fake brand gamification. Ludificación de las marcas visuales cómo estrategia de advertainment. *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 22, 137-162. <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.9>
- BLATNER, D. & TAUB, E. (1994). *El libro de QuarkXpress*. Página Uno.
- BRINGHURST, R. (2020). *The Elements of Typographic Style: Version 5.1*. Hartley & Marks Publishers.

- BURKHARDT R. (2019). *El Abc del diseñador. Un glosario (In)Útil de términos y conceptos del universo creativo*. Hoaki.
- CASTELL, M. (1997). *La era de la información*. Alianza.
- CAIRO, A. (2008). *Infografía 2.0: Visualización interactiva de información en prensa*. Alamut.
- CAIRO, A. (2011). *Infografía El Arte funcional - infografía y visualización de información*. Alamut.
- CALDWELL C., & ZAPATERA Y. (2014). *Diseño editorial*. Editorial GG.
- ETAM KIMBERLY (2004). *Grid Systems. Principles of organizing type*. Lennytaka.
- EVANS, H. (1985). *Diseño y compaginación de la prensa diaria*. Gustavo Gili.
- GARCÍA, M. (1983). *Diseño y remodelación de periódicos*. Univ. de Navarra.
- GARCÍA, M. (2002). *Pure Design*. Miller Media.
- GAVIN AMBROSE- H. (2007). *Bases del Diseño Layout*. Parramón.
- GONZALEZ DÍEZ, L., & Pérez Cuadrado, P. (2007). *30 años de diseño periodístico en España (1976-2006)*. Zona Impresa.
- GONZALEZ DÍEZ, L., & Pérez Cuadrado, P. (2004). *Tipos A Diario. Prensa y Texto Fuera De Contexto, 1CT*. Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana.
- HENESTROSA, MESEGUER, S. (2012). *Cómo crear tipografías: del boceto a la pantalla*. Tipo e Editorial.
- HARROWER, T. (1998). *The Newspaper Designer's Handbook*. McGraw Hill.
- JUTE, A. (1997). *Retículas. La estructura del diseño gráfico*. RotoVisión.
- LANKOW JASON (2013). *Infografías: El poder del storytelling visual*. Grupo Planeta.
- LOCKWOOD, R. (1992). *El diseño de la noticia*. Ediciones B.
- MARTÍN AGUADO, J. A. (1991). *Proyecto y diseño de un diario*. Edt. Ciencia 3. MEIRELLES, I. (2014). *La información en el diseño (Diseño de la información)*. Parramón.
- MÜLLER BROCKMANN, J. (2012). *Sistema de retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. Editorial GG.
- NEGROPONTE, N. (1995). *El mundo digital*. Ediciones B.
- PÉREZ CUADRADO, P. (2004). *El reto tecnológico de un diario 'de diseño': El Sol 1990-1992*. Zona Impresa, S.L.
- REINHARD GÄDE. *Diseño de periódicos. Sistema y método*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SANZ, J.C. (1993). *El libro del color*. Madrid: Alianza editorial.
- SERRANO TELLERIA, A. (2007). *Diseño Periodístico en Internet*. Universidad del País Vasco.
- SHAOQUIANG W. (2017). *Diseño y visualización de la información*. Promopress.
- SUÁREZ CARBALLO, F. (2008). *Fundamentos del Diseño Periodístico: Claves para Interpretar el Lenguaje Visual del Diario*. Eunsa Ediciones. TONDREAU, B. (2009) *Principios fundamentales de composición: 100 proyectos de diseño con retículas*. Blume.
- VILCHEZ DE ARRIBAS, J. F. (2011). *Historia gráfica de la prensa diaria esp: (1758 - 1976)*. RBA.
- VV.AA. (2015). *Presentaciones de infografías y datos (Diseño de la información)*. Parramón.
- WIEDEMANN J.. (2018). *Information Graphics: I (Diseño)*

ZAPPATERRA, Y. (2007). *Diseño Editorial. Periódicos y Revistas*, Gustavo Gili, 2007.

SANZ-MARCOS, P., & MICALETTO-BELDA, J. P. (2019). Análisis semiótico de los valores de marca representados en el formato de branded content en los festivales publicitarios españoles. *Sphera Publica*, 1(19), 47–71. <https://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/360>

SAMARA, T. (2020). *Typography Workbook: A Real-World Guide to Using Type in Graphic Design* (4th ed.). Rockport Publishers.

SPIEKERMANN, E., & GINGER, E. M. (2020). *Stop Stealing Sheep & Find Out How Type Works* (4th ed.). Adobe Press.

WOO, T. (2020). *Designing for Emotion* (2nd ed.). A Book Apart.

SWANSON, G. (2020). *Graphic Design and Print Production Fundamentals* (2nd ed.). BCcampus.

ZORRILLA RUIZ, J. (1997): *Introducción al diseño periodístico*. Eunsa.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio [catálogo online](#) de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: [OLABOOK](#) y [ELIBROS](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		Presentación de la asignatura Inicio del tema 01
02	1	x		Desarrollo del tema 01
03	1	x		Finalización del tema 01
04	2	x	x	Inicio del tema 02 Ejercicio 01
05	2	x	x	Finalización del tema 02 Ejercicio 01
06	3	x	x	Inicio del tema 03

				Ejercicio 02
07	3	x	x	Finalización del tema 03 Ejercicio 02
08	4	x	x	Inicio del tema 04 Ejercicio 03
09	4	x	x	Finalización del tema 04 Ejercicio 03
10	5	x	x	Inicio del tema 05 Ejercicio 04
11	5	x	x	Finalización del tema 05 Ejercicio 04
12	6	x	x	Inicio del tema 06 Ejercicio 05
13	6	x	x	Finalización del tema 06 Ejercicio 05
14	7	x	x	Inicio del tema 07 Finalización de ejercicios y bloques de participación
15	1-7	x		Finalización del tema 07 Repaso

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.:** Enseñanzas Básicas / **E.P.D.:** Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo