

Guía docente

Maquetación digital

Grado, centro y curso académico

GRADO	Diseño Gráfico y Creatividad Digital
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

[1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA](#)

[2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA](#)

[3. CONTEXTO](#)

[4. RESULTADOS DEL PROCESO DE FORMACIÓN Y APRENDIZAJE](#)

[5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA](#)

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

[7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE](#)

[8. BIBLIOGRAFÍA](#)

[9. CRONOGRAMA](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Maquetación digital		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	409013		
CURSO Y SEMESTRE	2º curso. III semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo 3: Diseño gráfico, web y creatividad digital		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	OB (Obligatoria)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	C1 (50% - 50%)		
HORAS	HORAS TOTALES: 150	PRESENCIALES: 45	Enseñanzas Básicas (EB): 22,5 Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Norberto Álvarez Gil
EMAIL	nalvarez@centrosanisidoro.es

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura.

La asignatura de Maquetación Digital introduce al alumnado en los fundamentos teóricos y prácticos del diseño editorial y la organización visual de contenidos para medios impresos y digitales. A través del estudio de la tipografía, la composición de página, las retículas, la integración de imágenes y gráficos, así como los procesos de producción editorial, el estudiante desarrollará proyectos de maquetación aplicando herramientas profesionales y criterios de comunicación visual. La materia aborda tanto los aspectos creativos como técnicos del diseño editorial, incluyendo la preparación de archivos para impresión y publicación digital, con el objetivo de capacitar al alumnado para concebir, desarrollar y presentar productos editoriales coherentes, funcionales y visualmente eficaces.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumnado:

Al finalizar la asignatura, el alumnado será capaz de:

- Conocer los fundamentos de la maquetación digital, el diseño editorial y la organización visual de la información en publicaciones impresas y digitales.
- Aplicar principios de composición, jerarquía visual, retícula, tipografía y legibilidad en el desarrollo de proyectos editoriales.
- Utilizar herramientas y software profesional de diseño gráfico y maquetación para la creación, edición y producción de documentos editoriales.
- Integrar imágenes, ilustraciones, infografías y elementos gráficos informativos en publicaciones, garantizando su coherencia visual y comunicativa.
- Desarrollar proyectos de maquetación digital para distintos soportes y formatos, evaluando su eficacia comunicativa y funcional.
- Gestionar adecuadamente los procesos de producción editorial, preparación de archivos, preimpresión y publicación para medios impresos y digitales.
- Aplicar criterios de creatividad, sostenibilidad, accesibilidad, inclusión y pensamiento crítico en el diseño y desarrollo de proyectos editoriales.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Interés e inquietud por la cultura y el diseño gráfico. Disposición para el trabajo en equipo, pensamiento divergente y análisis crítico de referentes.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el primer semestre del segundo curso del Grado en Diseño Gráfico y Creatividad Digital, dentro del Módulo 3: Diseño gráfico, web y creatividad digital.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tener estos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

4. Resultados del Proceso de Formación y Aprendizaje

a) Conocimientos

C04. Conoce las familias tipográficas y los fundamentos de la caligrafía, identificando sus características y aplicaciones a nivel compositivo.

C05. Conoce y distingue las distintas herramientas y técnicas del diseño vectorial y del tratamiento digital de la imagen, y comprende su aplicación en proyectos de diseño gráfico en distintos ámbitos de la comunicación.

C06. Conoce y comprende los principios y técnicas de la ilustración, la infografía y la animación 2D y 3D, reconociendo su impacto en la transmisión de mensajes comunicativos y en proyectos de diseño.

C07. Conoce e identifica los principios básicos de la tecnología audiovisual y multimedia y comprende su aplicación en el diseño gráfico y la creatividad digital.

C08. Conoce y comprende los principios de la creatividad, la innovación, los procesos y las técnicas creativas en proyectos de diseño gráfico.

C09. Conoce y analiza el impacto de las tecnologías digitales en la evolución del diseño gráfico y cómo la digitalización ha transformado las prácticas desde la creación de imágenes hasta la producción final.

C10. Conoce y comprende los fundamentos del diseño sostenible y accesible, así como la necesidad de la comunicación inclusiva y respetuosa con los principios de igualdad y no discriminación, evitando lenguajes e imágenes sexistas que perpetúen estereotipos de género y fomenten o normalicen las violencias sexuales contra las mujeres.

b) Competencias

COM01. Actuar de acuerdo con los principios y valores democráticos y los Objetivos de Desarrollo Sostenible, atendiendo a la normativa que en todo momento resulte de aplicación y, en particular: (a) el respeto a los derechos humanos y derechos fundamentales; los valores democráticos –la libertad de pensamiento y de cátedra, la tolerancia y el reconocimiento y respeto a la diversidad, la equidad de todas las ciudadanas y de todos los ciudadanos, la eliminación de todo contenido o práctica discriminatoria, la cultura de la paz y de la participación, entre otros–; (b) el respeto a la igualdad de género e igualdad efectiva de mujeres y hombres atendiendo al principio de igualdad de trato y no discriminación por razón de nacimiento, origen nacional o étnico, religión, convicción u opinión, edad, discapacidad, orientación sexual, identidad o expresión de género, características sexuales, enfermedad, situación socioeconómica o cualquier otra condición o circunstancia personal o social; (c) el respeto a los principios de accesibilidad universal y diseño para todas las personas, considerando los derechos de las personas con discapacidad y su inclusión social; (d) el tratamiento de la sostenibilidad y del cambio climático.

COM03. Producir y presentar proyectos de diseño gráfico que integren distintos conceptos, técnicas y herramientas, asegurando la coherencia comunicativa y considerando la perspectiva de género, la libertad sexual, la inclusión y el desarrollo sostenible.

COM05. Evaluar la efectividad de las soluciones de diseño gráfico en diversos contextos, analizando su capacidad para comunicar mensajes en distintos canales tradicionales o web.

COM07. Desarrollar y evaluar proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos aplicando técnicas tipográficas y de maquetación en medios impresos y digitales.

COM09. Desarrollar proyectos de creatividad digital, utilizando las técnicas de diseño gráfico en movimiento, animación 2D y 3D.

COM13. Aplicar el pensamiento crítico y capacidad para resolver problemas, gestionando eficientemente el tiempo y los recursos, con una sólida base ética y deontológica en la actividad profesional.

c) Habilidades

HD01. Maneja software de diseño gráfico para crear, editar y manipular gráficos vectoriales, imágenes y contenidos digitales innovadores en entornos creativos.

HD03. Simula y produce animaciones 2D y 3D y gráficos en movimiento, aplicando técnicas de modelado y software especializado para generar contenido audiovisual dinámico, narrativo e innovador.

HD04. Elabora composiciones tipográficas y maquetaciones que optimicen la legibilidad y la estética en publicaciones impresas y digitales.

HD05. Utiliza herramientas de edición digital para retocar imágenes y vídeos, asegurando la calidad visual y la coherencia estética en proyectos multimedia.

HD06. Construye y desarrolla sitios web interactivos con enfoque en la experiencia del usuario (UX) y la interfaz (UI), garantizando funcionalidad y atractivo visual.

HD07. Realiza infografías, ilustraciones y elementos gráficos informativos en proyectos de diseño gráfico y mensajes comunicativos.

5. Contenidos de la asignatura

La asignatura aborda los fundamentos teóricos, metodológicos y técnicos de la maquetación digital como disciplina esencial dentro de la comunicación visual y el diseño editorial contemporáneo. A través del estudio de los principios de composición, la organización de la información, la tipografía, la integración de imágenes y la producción editorial, el alumnado adquirirá los conocimientos necesarios para concebir, desarrollar y presentar proyectos de maquetación en soportes impresos y digitales. Combina el análisis conceptual con la aplicación práctica de herramientas y procesos profesionales, prestando especial atención a la planificación visual, la construcción de jerarquías informativas, la gestión de contenidos gráficos y textuales, y la preparación técnica de documentos destinados a diferentes sistemas de reproducción y publicación. Asimismo, se abordarán criterios de accesibilidad, sostenibilidad, comunicación inclusiva y adaptación multiplataforma, favoreciendo una visión integral de la maquetación como herramienta estratégica de comunicación visual.

TEMA 1. FUNDAMENTOS DE LA MAQUETACIÓN Y DEL DISEÑO EDITORIAL.

- 1.1. Concepto y evolución histórica de la maqueta.
- 1.2. Principios de composición visual y organización de la información.
- 1.3. La retícula como sistema estructural.
- 1.4. Jerarquía visual, ritmo y recorrido de lectura.
- 1.5. Tipos de publicaciones impresas y digitales.
- 1.6. Diseño editorial y comunicación visual.
- 1.7. Creatividad aplicada a la maqueta.
- 1.8. Diseño accesible, inclusivo y sostenible.

TEMA 2. TIPOGRAFÍA, COMPOSICIÓN Y DISEÑO DE PÁGINA.

- 2.1. Familias tipográficas y fundamentos de la caligrafía.
- 2.2. Legibilidad y lecturabilidad.
- 2.3. Jerarquías tipográficas.
- 2.4. Composición de textos y bloques de información.
- 2.5. Interlineado, espaciado y alineaciones.
- 2.6. Integración de tipografía e imagen.
- 2.7. Diseño de cubiertas, portadas y elementos editoriales.
- 2.8. Sistemas de grid y layout.

TEMA 3. IMAGEN, ILUSTRACIÓN E INFOGRAFÍA EN MAQUETACIÓN.

- 3.1. Integración de imágenes en publicaciones impresas y digitales.
- 3.2. Tratamiento digital de imágenes aplicadas a proyectos editoriales.
- 3.3. Diseño vectorial aplicado a la maqueta.
- 3.4. Ilustración digital en publicaciones.
- 3.5. Infografía y visualización de información.
- 3.6. Elementos gráficos informativos.
- 3.7. Relación imagen-texto.
- 3.8. Narrativa visual en publicaciones editoriales.

TEMA 4. SOFTWARE Y PRODUCCIÓN DE PROYECTOS DE MAQUETACIÓN.

- 4.1. Software profesional de maqueta digital.
- 4.2. Flujo de trabajo editorial.
- 4.3. Gestión de documentos multipágina.
- 4.4. Vinculación de imágenes y recursos gráficos.
- 4.5. Integración con software de ilustración y tratamiento de imagen.
- 4.6. Publicaciones digitales interactivas.

- 4.7. Recursos multimedia y creatividad digital.
- 4.8. Organización y gestión profesional de proyectos editoriales.

TEMA 5. PRODUCCIÓN, PUBLICACIÓN Y PRESENTACIÓN PROFESIONAL.

- 5.1. Preparación de archivos para impresión.
- 5.2. Resolución, formatos y gestión del color.
- 5.3. Exportación para medios impresos y digitales.
- 5.4. Publicación de revistas, libros y documentos digitales.
- 5.5. Adaptación multiplataforma y responsive.
- 5.6. Evaluación de la eficacia comunicativa de una publicación.
- 5.7. Presentación profesional de proyectos editoriales.
- 5.8. Portfolio y difusión profesional.

6. Actividades formativas / Metodologías docentes

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

METODOLOGÍAS DOCENTES	
MD1	Clases magistrales/expositivas presenciales en el aula
MD2	Clases magistrales/expositivas presenciales en aula
MD3	Estudio y presentaciones de casos
MD4	Clases prácticas presenciales en taller, laboratorio o grupo reducido
MD5	Tutorías programadas
MD6	Trabajo individual o en grupo en talleres y laboratorios
MD7	Presentaciones y exposiciones
MD8	Trabajo autónomo del estudiante
MD9	Conferencias, seminarios y salidas de campo
MD10	Elaboración del portfolio

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
AF1-EB	Enseñanzas Básicas. Actividad presencial que se imparte sobre el grupo completo, e incorpora la enseñanza teórica, los fundamentos metodológicos y los conceptos esenciales de la disciplina. Esta enseñanza comprende la lección magistral del profesor y el proceso de debate y el análisis de supuestos. Podrán incorporarse: conferencias, proyección, visitas, etc.	22,5
AF2-EPD	Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo (EPD). Actividad presencial que se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre las prácticas de índole tecnológico y, fundamentalmente, sobre el desarrollo de supuestos prácticos y procesos que faciliten la adquisición de competencias por parte del estudiante. Estas actividades se impartirán habitualmente en los laboratorios de prácticas.	22,5

7. Sistema de evaluación

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, de 3 de junio de 2014](#).

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	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 prueba objetiva de evaluación final tendrá la valoración descrita en el sistema de evaluación. d) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	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. b) Los alumnos/as que no hayan 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 guía docente, a través del formato de prueba única. De este modo, para superar la asignatura, el alumnado tendrá que aprobar y autenticar la autoría de los ejercicios prácticos planteados en la plataforma virtual, además de un examen final que tendrá la misma estructura que el de la convocatoria de curso. c) Aunque el estudiantado haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesorado responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los alumnos/as 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.
Convocatoria extraordinaria	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 de los alumnos/as 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.

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 (Evaluación continua)		PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA OBJETIVA FINAL		40%	
Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SEV01	Prueba teórico - práctica en la que el alumnado demostrará las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test y de enfoque teórico (40%) - Prueba práctica (60%)	40%	C01, C02, C04, C05, C07, C10, COM01, COM02, COM03, COM04, COM05, COM06, COM07, COM08, COM13, HD09
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL ALUMNADO DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		60%	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Conocimientos, Competencias y Habilidades
Bloque 01. Diseño y maquetación de un díptico publicitario SEV02 SEV04	El alumnado deberá diseñar y maquetar un díptico publicitario corporativo aplicando principios de composición, jerarquía visual, retícula, integración de imágenes y organización tipográfica. Se valorará la correcta estructuración de la información y la coherencia visual de la pieza.	10%	C05, C08, COM03, COM05, COM13, HD01, HD05.
Bloque 02. Diseño periodístico y doble página informativa. SEV02 SEV03 SEV04	Tras una práctica guiada, el alumnado desarrollará una doble página de periódico incorporando noticias, imágenes, destacados, titulares, subtítulos, sumarios y elementos gráficos informativos. El ejercicio permitirá aplicar criterios de diseño editorial y maquetación de contenidos.	10%	C05, C06, COM03, COM07, HD04, HD07.
Bloque 03. Catálogo y composición editorial. SEV02 SEV04	El alumnado realizará un catálogo en el que analizará y aplicará distintas familias tipográficas, jerarquías visuales, alineaciones, interlineados y recursos compositivos. El proyecto permitirá desarrollar competencias vinculadas a la tipografía y la legibilidad.	10%	C04, C06, COM07, COM13, HD04, HD07.
Bloque 04. Diseño editorial de revista. SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	Diseño y maquetación de una revista compuesta por portada, índice y páginas interiores. El alumnado deberá integrar imágenes, textos, elementos gráficos e infografías aplicando sistemas de retícula y criterios editoriales profesionales.	15%	C05, C06, C08, C09, COM03, COM05, COM07, COM13, HD01, HD04, HD05, HD07.
Bloque 05. Proyecto editorial multiplataforma.	Desarrollo de un proyecto editorial completo que incluya adaptación para impresión y soporte digital. El alumnado deberá preparar los archivos finales,	10%	C07, C09, C10, COM01, COM05, COM09, COM13, HD01, HD03, HD05,

SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	optimizar imágenes, gestionar perfiles de color, exportar documentos y presentar el proyecto mediante un portfolio profesional.		HD06.
Bloque 06. Participación y seguimiento de actividades. SEV06	Se valorará la implicación en las actividades desarrolladas en el aula, la asistencia, la participación activa en debates y correcciones, así como la presentación y defensa de los proyectos realizados durante el curso.	5%	COM01, COM03, COM13.

Alineados con el compromiso del Centro en la obtención de los ODS de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible, el alumnado deberá tenerlos en cuenta para enfocar las prácticas de clase y la valoración de los problemas vinculados al entorno académico y profesional, en especial el 3 (salud y bienestar), 4 (educación de calidad), 5 (igualdad de género), 8 (trabajo decente y crecimiento económico), 9 (industria, innovación e infraestructura), 10 (reducción de las desigualdades) y 12 (producción y consumo responsables).

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.

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Convocatoria ordinaria de recuperación)	PORCENTAJES	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)	100%	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Contenidos Competencias y Habilidades
Prueba objetiva final SEV01	Prueba teórico práctica en la que el alumno o la alumna demostrarán las capacidades adquiridas asociadas a la materia impartida durante el curso a lo largo de todo el temario. Integra los contenidos de las Unidades Didácticas. Se compone de: - Preguntas tipo test y preguntas con enfoque teórico. (20%) - Casos prácticos y defensa. (20%)	40%	C04, C05, C06, C07, C08, C09, C10, COM01, COM03, COM05, COM07, COM13, HD01, HD04, HD05.
Bloque trabajos SEV02 SEV03 SEV04 SEV05	- El alumnado deberá: Resolver cuestiones teóricas relacionadas con el diseño editorial, la maquetación, la tipografía, la composición visual, la fotografía, la ilustración, la infografía, el color y los procesos de producción editorial. - Diseñar y maquetar una publicación editorial propuesta por el profesorado, aplicando principios de jerarquía visual, retícula, composición, legibilidad, tratamiento tipográfico e integración de imágenes. - Elaborar y presentar diferentes piezas editoriales relacionadas con el proyecto planteado, demostrando la correcta aplicación de los procesos de producción gráfica y publicación. - Preparar correctamente los archivos finales para impresión y difusión digital, aplicando criterios de resolución, formatos, gestión del color, preimpresión y exportación	60%	C05, C06, C07, C08, C09, C10, COM01, COM03, COM05, COM07, COM09, COM13, HD01, HD03, HD04, HD05, HD06, HD07.

	profesional. - La prueba podrá requerir la realización de varios ejercicios prácticos vinculados a los distintos bloques temáticos de la asignatura y permitirá evaluar de forma integrada la totalidad de los resultados de aprendizaje previstos en la ficha técnica.		
--	--	--	--

8. Bibliografía

Bringhurst, R. (2020). *The elements of typographic style* (5th ed.). Hartley & Marks Publishers.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). *Diseño editorial*. Gustavo Gili.

Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistema de retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili.

Samara, T. (2007). *Diseñar con y sin retícula*. Gustavo Gili.

Zappaterra, Y. (2007). *Diseño editorial: Periódicos y revistas*. Gustavo Gili.

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](#)
- Herramienta de búsqueda simultánea: [EUREKA](#)

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	0-1	x		- Presentación general de la asignatura a través de la guía docente: resultados de aprendizaje, contenidos, actividades formativas, metodologías, sistemas de evaluación y cronograma

				- Tema 1
02	1	x	x	- Tema 1
03	1	x	x	- Tema 1
04	2	x	x	- Tema 2
05	2	x	x	- Tema 2
06	2	x	x	- Tema 2
07	3	x	x	- Tema 3
08	3	x	x	- Tema 3
09	3	x	x	- Tema 3
10	4	x	x	- Tema 4
11	4	x	x	- Tema 4
12	4	x	x	- Tema 4
13	5	x	x	- Tema 5
14	5	x	x	- Tema 5
15	1-5	x		- Repaso de los temas 1 al 5

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