

Grado en Periodismo

25330 - Diseño y edición de publicaciones impresas

Guía docente para el curso 2013 - 2014

Curso: 3, Semestre: 2, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Mariela Ruth Gómez Ponce** mrgomez@unizar.es

Recomendaciones para cursar esta asignatura

Actividades y fechas clave de la asignatura

Las fechas para las prácticas, salidas, exposiciones. Esta asignatura se coordina con la asignatura de Proyectos para su correcta articulación en fechas y evaluación.

Visitas a exposiciones de diseño y de arte en general

Prácticas coordinadas para:

- 1) El uso de los programas (más tutorías en caso de ser necesario)
- 2) Diseño y planificación general de la publicación; logos, colores, identidad y estrategia de comunicación
- 3) Diseño de la publicación coordinada con la asignatura de Proyectos (Tercer año de Periodismo) Prof: Maite Gobantes
- 4) Invitación a profesores, diseñadores y expertos a la clase que puedan aportar riqueza de experiencia profesional y diálogo con el alumno.

Participación, lectura y comentarios a través de Foros (herramienta de edición en línea) interna de Moodle

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:

Ser capaz de analizar un Diseño Periodístico con criterio de composición y legibilidad. El alumno tendrá la capacidad técnica, estética y periodística que le permitirá reconocer si un Diseño es de calidad.

1:

Realizar Diseños periodísticos: El alumno conocer los elementos necesarios para relizar un Diseño Periodístico y lo diferencia de la Publicidad. Será capaz de reconocer los límites éticos del recorte o rediseño de imágenes.

- 1:** Reconocer a los principales exponentes del Diseño a nivel nacional e internacional: el alumno sabe quién es Mario García, le habrá leído en inglés y sabrá cuál ha sido su contribución al Diseño.
- 1:** Utilizar recursos en linea (software libre) para diseñar: el alumno sabe y conoce las funciones de un programa de diseño como Scribus o Quark Express, GIMP o Photoshop.
- 1:** Identifica usos incorrectos del Diseño: reconoce las prácticas poco éticas de edición y composición en Diseño así como también prácticas manipuladoras en el retoque de fotografías o de imágenes informativas.
- 1:** Reconoce los diferentes los diferentes formatos de composición así como también las diferentes tipografías o el significado del color según el tipo de Diseño que se busca.
- 1:** Raliza el diseño completo de una revista en coordinación con otra asignatura : los alumnos identifican el objetivo de diseño de su publicación y realizan los bocetos y la composición necesaria para la pieza informativa
- 1:** Maquetar cada pieza periodística según sean: reportajes, noticias, entrevistas, portada, retiro de portada y contraportada.
- 1:** Analizar la situación del Diseño actual con criterio y conocimiento: el alumno posee elementos teóricos que le permiten analizar la nueva situación de la profesión con visión crítica y perspectiva de futuro.
- 1:** Conoce las tendencias del Diseño: El alumno conoce cuáles son las publicaciones referentes del diseño en el mundo.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

La asignatura práctico-teórica en la que el alumno deberá aplicar los principios teóricos impartidos para analizar la importancia del Diseño de Publicaciones en el mercado de Comunicación actual así como también desarrollar destrezas y habilidades que le permitan:

- Identificar usos incorrectos del Diseño en la profesión periodística: trucos y edición de imágenes
- Obtener un Diseño en cualquier formato con un mínimo de calidad profesional
- Identificar qué Diseño posee un contenido periodístico y cuál no
- Ser capaces de obtener diseños de contenido periodístico atractivo y funcional
- Identificar las características de un Diseño de máxima calidad
- Señalar correctamente cuestiones de composición, efectos y color
- Reconocer los principales exponentes del Diseño a nivel nacional e internacional

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

El Diseño de Publicaciones en Papel tuvo su auge en los años 80` pero nadie puede negar que la nueva revolución digital ha producido un nuevo concepto de la estética, de la legibilidad y del diseño en general tanto en papel como en la red. El diseño, se ha convertido en un testigo excepcional de la realidad desde la óptica informativa, acompañando procesos informativo y haciendo más fácil y atractiva la información. Con las herramientas y conocimientos adecuados se puede conocer los elementos básicos de esta nueva estructura de la información.

El periodista actual asume el papel de editor para hacer su trabajo con mayor adecuación a las demandas y requerimientos del mercado. Por eso ha de ser conocedor de la técnica básica del diseño, de la composición, del equilibrio y el color.

La formación del periodista en el campo del Diseño le confiere valores añadidos de valor a la hora de realizar su labor informativa ya que incluso el análisis más somero de la prensa actual pone de manifiesto que la información es contenido y forma, es escritura y es imagen convertida en información: infografía, fotografía, composición y diseño.

Esta asignatura consta de dos partes fundamentales que son complementarias. Los alumnos adquieren una base de técnica de diseño, así como también nociones de composición a fin de lograr piezas capaces de transmitir lo que está aconteciendo en un punto informativo y gráfico. Además de transmitir correctamente el hecho informativo.

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Los objetivos de la asignatura de Diseño van en consonancia con la titulación de Graduado en Periodismo ya que ofrece la posibilidad de una formación técnica y profesional sin descuidar los aspectos más importantes de la teoría y la deontología periodística. Diseño de Publicaciones Impresas es una asignatura cuyo objetivo de formación tanto en habilidades como en competencias se adapta al perfil de Profesional actual de la información y de la comunicación que plantea la Facultad.

El futuro profesional conocerá a través del Diseño una nueva forma de transmitir la información pero también de analizar y comprender la información para ponerla a disposición de diferentes públicos y en diferentes soportes, en particular acercándose al ámbito digital, nuevo escenario de medios. Dar a conocer la información con eficacia, objetividad y calidad es un objetivo del Diseño que coincide plenamente con la planificación de la carrera.

Las asignaturas directamente relacionadas con ésta de las que se nutre e interrelaciona son: Fotoperiodismo, Proyecto de Comunicación en Prensa. Están directamente relacionadas con su programa de contenidos pero también Historia del Periodismo, Teoría de la Comunicación, Bases Culturales de la Comunicación, Infografía, Narrativa audiovisual: reportaje y documental y Comunicación e información digital y Proyecto de comunicación digital son asignaturas relacionadas con contenidos de Diseño de Publicaciones Impresas.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

Realizar diseños con una mínima calidad profesional: Se aleja del diseño centrado sólo en el diseño para equilibrar contenido y diseño en una composición moderna y dirigida a un público en concreto.

1:

Realizar Diseños periodísticos: el alumno es capaz de reconocer transmitir gráficamente un hecho noticioso y de captar en un diseño, su esencia. Conoce la diferencia entre un Diseño de contenido informativo y uno publicitario.

1:

Diseñar una revista: es capaz de elegir una identidad para una publicación en papel, reconocer su público objetivo y componer cada página de la publicación de forma profesional.

1:

Utilizar recursos en línea para editar y componer sus diseños: conoce y aplica las herramientas en línea de edición, tratamiento de la imagen y publicación imprescindibles para la profesión periodística

1:

Analizar material diseño con criterio y conocimiento: conoce las reglas de composición, de tratamiento de la

imagen y de mensaje periodístico y está en condiciones de emitir una opinión cualificada.

- 1:** Organiza los elementos en la página (tipografía, fotografía y espacio en blanco) para construir piezas periodísticas o artísticas: sabe componer y ha de tener siempre como objetivo la eficaz comunicación con el lector.
- 1:** Capacidad y habilidad para comunicar en el lenguaje propio de la fotografía: es capaz de transmitir el mensaje que desea y no otro a través de una pieza fotográfica.
- 1:** Reconoce y maneja las principales bases de datos de los hechos históricos (técnicos y tecnológicos), de Fotógrafos y obras que han influido directamente en el Fotoperiodismo.
- 1:** Reconocer los diferentes objetivos de una cámara y sus funciones: Es muy importante conocer el alcance de las nuevas aplicaciones de cámaras digitales de fotografía respecto a sus predecesoras analógicas.
- 1:** Capacidad para relacionar la historia y evolución de la fotografía, con la historia del cine y la televisión a través de sus propuestas estéticas e industriales.

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

Es importante que el alumno vea en la asignatura Diseño de Publicaciones Impresas no sólo una forma de expresar la información sino también una tendencia importante en su futuro laboral ya que cualquier trabajo que involucre la realización de contenidos en prensa, en televisión e en internet está estrechamente relacionado con el Diseño. Con cómo tratamos, difundimos y analizamos la imagen. En este caso, la imagen periodística. El Diseño se ha convertido en parte indispensable para la información y el periodismo en general y conocer básicamente su funcionamiento será una clave importante para el futuro laboral del comunicador, y el futuro periodista.

Los resultados le aportarán además, herramientas para desarrollar y potenciar su creatividad y su potencial creador.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- 1:** Existe la posibilidad de realizar una Evaluación Continua que consiste en prácticas evaluadas y trabajo Final evaluado (nota práctica) y examen final como nota teórica. Cada una depende de las demás y su resultado será la nota final.

El alumno podrá optar por la Evaluación Continua y realizar las prácticas u optar por presentarse directamente al examen final en cuyo caso, la presentación de las prácticas es obligatoria pero no evaluable.

Sistema de Evaluación de las prácticas:

Aprobado o no Aprobado

Sistema de Evaluación del examen: Numérica

En el sistema de Evaluación Continua: realización de prácticas que consisten en analizar textos, analizar diseños pero también en diseñar cada una de las páginas de la publicación coordinada con la asignatura de Proyectos.

La nota se divide en:

- 1) Prácticas Evaluables de corte práctico: Realización de una publicación de ocho páginas (valor 40% de la nota final)
- 2) Contenidos teóricos de la asignatura (valor 40% de la nota final)
- 3) Manejo correcto de programas de diseño: autoaprendizaje (valor 20% de la nota final)

Nota final de Evaluación Continua: La suma de las evaluación. Promedio general. Siempre y cuando se hayan aprobado las dos partes, teórica y práctica

1:

Alumnos que escojan la opción de la Evaluación Continua se presentación en la fecha fijada por el calendario académico con la presentación de la revisita diseñada y realización del examen final

Alumnos que opten por la Evaluación Global deberán realizar un examen general del contenido teórico y práctico. Además deberán presentar las prácticas realizadas.

Características: El exámen general será teórico pero en el mismo se preguntarán cuestiones prácticas de la asignatura y también cuestiones relacionadas con el manejo del programa Scribus utilizado en clase.

Criterios de evaluación PRÁCTICA:

- . Correcta relación entre la identidad de la publicación y su público potencial
- . Tipografía correcta adecuada al tema
- . Correcto equilibrio de elementos: fotografía, tipografía y espacio en blanco
- . Innovación y correcto uso de la tecnología
- . Correcto uso del color
- . Uso de Logotipo e isotipo
- . Trabajo en equipo y autonomía individual
- . Etica y respeto
- . Presentación a tiempo

1:

Los alumnos que no aprobaran la Evaluación Continua se examinarán sólo del área suspendida: teórica o práctica.

Para los alumnos que no realizaran la Evaluación Continua, se realizará el examen general de contenido teórico y práctico.

Los criterios TEÓRICOS de evaluación serán que responda correctamente los apartados expuestos en el examen.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

Los alumnos realizarán prácticas como simulaciones de un diseño formal profesional. Una serie trabajos de dificultad y complejidad crecientes hasta concluir en la revista completa de ocho páginas completamente diseñada por el alumno. Además de cualquier recurso informativo real que necesite la FACULTAD: folletos para charlas, panfletos, carteles informativos de conferencias, etc.

Se orientará al alumno a focalizarse en la realidad social de Zaragoza y Aragón. Tanto en los acontecimientos más cercano de la Universidad como en el ambiente cultural, social y periodístico de Aragón. La asignatura está perfectamente COORDINADA con los trabajos de otras asignaturas y trabajos que los alumnos estén realizando de forma personal y particular. Además los mejores trabajos que tengan una utilidad a la comunidad universitaria así como también una repercusión real fuera del aula, servirán de ejemplo y aprendizaje y serán estimulados con una mejor nota.

Los ejercicios prácticos pretenden la familiarización del uso de diferentes tipos de software, técnicas y tendencias de diseño. Además de favorecer los comportamientos y actitudes en los diferentes contextos en los que se produce la información. Se favorecerá la cooperación, el compañerismo, la colaboración y el trabajo en equipo así como también la autonomía y la capacidad de decisión.

Se enseñará al alumno a dominar el miedo escénico que produce presentar sus diseños frente a otros compañeros o diferentes públicos.

Los diferentes diseños serán visionados en clase y se realizará un análisis crítico con el fin de adquirir criterios que ayuden a la perfección de los futuros trabajos.

Al finalizar el curso se propondrá la realización de una exposición con los mejores trabajos de los alumnos

Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar

La metodología utilizada preferentemente en las clases teóricas y prácticas será de tipo Afirmativo. Las dos vertientes fundamentales de la metodología afirmativa son:

* El método expositivo, que se caracteriza por la comunicación de unos contenidos, generalmente teóricos, por parte del docente. Se utilizará preferentemente este método cuando los alumnos no posean conocimientos previos que permitan una elaboración participativa, o bien cuando se trate de conceptos o relaciones de tipo complejo, que requieran una gran precisión formal. Por ejemplo, la introducción al uso de SCRIBUS o cualquier otro programa que requiera cierta dificultad, además de los contenidos teóricos generales de la asignatura.

* El método demostrativo, en el cual el docente pretende enseñar al alumno por medio de la demostración coordinada de una tarea o protocolo. Es decir, el docente enseña al alumno a través de una señal externa.

La estructura tipo del método expositivo es:

- * Motivación
- * Información inicial
- * Razonamientos siguientes

* Consecuencias o conclusiones

La estructura tipo del método demostrativo es:

- * Preparación del alumno
- * Explicación de la tarea
- * Realización del trabajo o protocolo por parte del docente
- * Actuación del alumno

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE RECOMENDADA PARA EL ALUMNO

La metodología recomendada para el alumno será mayoritariamente por elaboración, con refuerzos puntuales de tipo afirmativo (esto es, metodología de tipo expositivo y demostrativo). Las dos vertientes fundamentales de la Metodología por Elaboración son:

* Método Interrogativo, haciendo uso de preguntas por parte del docente que va guiando al alumno para el descubrimiento de los contenidos. Este tipo de metodología aumenta el estímulo del alumno en los procesos de aprendizaje práctico. La elaboración de las preguntas será previa a la clase y se emplearán tanto preguntas abiertas como cerradas, todas ellas orientadas al favorecer el proceso de aprendizaje individual.

* Método Activo, en el cual el alumno se convierte en el sujeto agente de su propia formación a través de la investigación personal, el contacto directo con la realidad y las experiencias con el grupo de trabajo en el cual está incorporado. Este método se fundamenta en:

- o Una fuerte motivación para el aprendizaje,
- o Cada alumno ha de comenzar el aprendizaje con cuestiones que irán aumentando de dificultad de manera creciente,
- o Se trata de crear un puente entre la abstracción académica teórica y la realidad de la praxis,
- o Facilita la autodetección de errores,
- o Resulta un gran estímulo para el ejercicio de la memoria.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1:

Visitas a exposiciones de Diseño de interés periodístico y cultural

1: Salidas: clases prácticas para apreciar el trabajo de diferentes diseñadores y artistas.

1: Participación, lectura y comentarios de diferentes blogs, artículos y revistas en foros on

line de la asignatura.

- 1:** Actividades propuestas por los alumnos y evaluadas como de interés para la asignatura

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

TEMA 1: IMPORTANCIA DEL DISEÑO (semana 1, 2, 3)

- 1.1. Buscando la definición.
- 1.2. Exposición del concepto y del programa de asignaturas
- 1.3. El Diseño como tendencia: el caso de Apple

Primera práctica: Creación de una cuenta en Issuu

TEMA 2: EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE PERIODÍSTICA. (semana 3,4)

- 2.1. El diseño periódistico
- 2.2. Criterios de equilibrio
- 2.3. Elementos del diseño
- 2.4. Composición

Práctica 2: Análisis de un post de blog (Fernando Robato, director de infografía y diseño del diario AS)

TEMA 3. HISTORIA DEL DISEÑO: DESDE EL SIGLO XIX HASTA LA ACTUALIDAD (semana 5, 6, 7)

- 3.1. Predecesores del Diseño
- 3.2. Grabados y otros sistemas de reproducción de imágenes y su influencia sobre el Diseño
- 3.3. Diseño digital, usabilidad y aplicaciones en red

Práctica 3: La planificación en el diseño: boceto de la portada

TEMA 4. TIPOGRAFÍA. (semana 8, 9)

- 4.1. De la tradición alfabética a la autoedición digital

4.2. Familias tipográficas.

4.2. Tipografía aplicada a las nuevas tecnologías.

4.3. Elección tipográfica para documentos web.

4.4. Rasgos tipográficos. Morfología gráfica del “tipo” y/o del bloque de texto

Práctica4: Primera página diseñada y siguientes prácticas, 5, 6, 7 y 8 el diseño de las diferentes páginas de la publicación

TEMA 5. TÉCNICAS Y TECNOLOGÍAS DE PRODUCCIÓN (semana 9)

5.3. Sistemáticas tradicionales y digitales adoptadas en el proceso de diseño de publicaciones impresas

5.4. Grandes publicaciones. Tendencias en el diseño

5.4. Usabilidad y diseño en la red

TEMA 6. EL DISEÑO DE LA PUBLICACIÓN (semana 10)

6.1. Exposición de trabajos

6.2. Visitas a exposiciones de diseño.

6.3. Corrección de diseños y revisión de trabajos

TEMA 9. LEGISLACIÓN Y ÉTICA DEL PERIODISMO (semana 14)

9.1. Actitudes del fotógrafo frente a la realidad.

9.2. Legislación. Derecho a la intimidad. Los paparazzi.

9.3. Derechos de autor y propiedad intelectual.

9.4. Las manipulaciones en la fotografía.

9.5. Las políticas de los medios y las normas de estilo.

Trabajo final: Presentación de la revista totalmente y correctamente diseñada

Sesiones teóricas

Consistirán en lecciones expositivas y participativas. De forma complementaria, al final de algunas de las unidades didácticas, se propondrá a los estudiantes diferentes actividades dirigidas que serán presentados durante las propias sesiones teóricas. Estas actividades serán variadas y podrán abarcar trabajos académicamente dirigidos sobre alguno de los aspectos de la unidad didáctica, análisis de datos o casos, resolución de problemas, seminarios, o debates, entre otras. A lo largo del desarrollo de la teoría se podrán proponer evaluaciones estímulo -tests teórico-prácticos- a los estudiantes.

Seminarios y prácticas

Se tratará de actividades de tipo demostrativo- activo -interrogativo en las que los estudiantes aprenderán diversas técnicas y procedimientos y entrenaran su capacidad de observación, análisis y sentido crítico. Al final de cada sesión deberán realizarán una memoria de la práctica realizada y resultados obtenidos, que incluye la respuesta a preguntas planteadas por el profesor para que el alumno profundice en la materia tratada, encuentre otras soluciones o aplicaciones, o se cuestione la bondad de los resultados.

Actividades No Presenciales

Consisten en la lectura y compresión del material de conocimiento teórico y la resolución de los ejercicios propuestos durante las sesiones de teoría, prácticas y campo. Estas actividades se realizarán con plena libertad horaria.

Teoría

Estudio de la materia impartida en clase: se dedicará aproximadamente 1.5 horas de estudio por cada hora de clase de teoría presencial. Es el tiempo necesario para que el estudiante repase, diaria o semanalmente, los conceptos explicados en clase, consulte referencias y complete contenidos.

Prácticas

Elaboración de los informes de prácticas. Se dedicarán entre 0.75 y 1 hora por cada sesión de práctica de gabinete. En ellos, el estudiante debe interpretar los resultados obtenidos y las observaciones realizadas durante la sesión de prácticas y añadir sus comentarios personales, destacando los aspectos que considere más interesantes de lo aprendido.

Salidas

Se estima una dedicación de entre 1,30 horas por salida. Lo que demanda realizar una visita a una exposición completa.

Trabajo de investigación y exposición

Comentarios y revisión de los trabajos de diseño.

Exámenes

Preparación y realización de exámenes. Se dedicarán 15 horas, la mayor parte de las cuales estarán destinadas a la revisión total de lo aprendido a lo largo del cuatrimestre y una mínima parte a la realización de los exámenes (unas 2 horas).

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada