Universidad Zaragoza

Curso Académico: 2022/23

25330 - Diseño y edición de publicaciones impresas

Información del Plan Docente

Año académico: 2022/23
Asignatura: 25330 - Diseño y edición de publicaciones impresas
Centro académico: 103 - Facultad de Filosofía y Letras
Titulación: 272 - Graduado en Periodismo
Créditos: 6.0
Curso: 3
Periodo de impartición: Segundo cuatrimestre
Clase de asignatura: Obligatoria
Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos 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 concepto de la estética, de la legibilidad y del diseño en general diferente, tanto para el papel como para la publicación en red. El diseño se ha convertido en un testigo excepcional de la realidad desde la óptica informativa, acompañando procesos informativos y haciendo más fácil y atractiva la información. Con las herramientas y conocimientos adecuados se pueden 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 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 desde un punto informativo y gráfico.

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Los objetivos de la asignatura de Diseño van en consonancia con la titulación del 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 adecua al perfil de profesional actual de la información y de la comunicación que plantea el Grado.

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 y Proyecto de Comunicación en Prensa. Está vinculada además por su programa de contenidos con 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.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

Es necesario que los alumnos dispongan en sus ordenadores del programa Scribus -de maquetación con el que funcionaremos en clase a lo largo del periodo lectivo- y que puede bajarse gratuitamente. También es aconsejable saber manejar Indesign o Quark, si bien la Universidad no cuenta con estas licencias y el porgrama Scribus tiene algunas limitaciones. El alumno debe familiarizarse con el manejo de estos programas y tener en cuenta el diseño no es un apoyo del periodismo impreso sino una aportación fundamental para su desarrollo. De hecho, los diseñadores, diagramadores y maquetadores de los periódicos poseen una formación periodística.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

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

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.

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.

E2.1 - Capacidad para expresarse correcta y eficazmente en los diversos lenguajes y contextos. Esta es una competencia básica para un comunicador y comprende aspectos como el uso correcto, oral y escrito de la propia lengua, la capacidad para expresarse el lenguaje específico de la imagen y el dominio del lenguaje específico de los diferentes géneros del periodismo.

E2.2 - Capacidad de integración y adecuación a la organización, equipos, procesos y criterios de trabajo, en los contextos y medios propios de la actividad periodística.

2.2. Resultados de aprendizaje

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

Ser capaz de conocer las novedades en el campo de estudio del diseño a través de la bibliografía especializada.

Ser capaz de aplicar los conocimientos del diseño al tratamiento de la información

Ser capaz de trasmitir hechos e ideas a través de diseños gráficos.

Ser capaz de desarrollar habilidades de trabajo autónomo y colaborativo.

Ser capaz de expresar y exponer un mensaje con corrección y eficacia visual.

Ser capaz de integrar conocimientos técnicos a los medios periodísticos.

Ser capaz de incorporarse y participar en la organización, equipos, procesos y criterios de trabajo vinculados al diseño gráfico

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

Los estudiantes podrán desarrollar destrezas fundametales para su futuro profesional. Habilidades que les permitirán identificar usos incorrectos del diseño en la profesión periodística: técnicas y edición de imágenes; obtener un diseño en cualquier formato con un mínimo de calidad profesional; identificar qué diseño posee contenido periodístico; lograr diseños de contenido periodístico atractivo y funcional; señalar correctamente cuestiones de composición, efectos y color; reconocer los principales exponentes del diseño;saber establecer las diferencias entre los distintos medios impresos y el estilo que se persigue.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

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

EVALUACIÓN CONTINUA

Consiste en la realización de un examen teórico que supone en 25 por ciento de la nota y 3 prácticas que representan el 75 por ciento restante de la nota final de la asignatura.

1. Examen teórico (25 %). En esta prueba se evalúa que el estudiante haya adquirido los conocimientos teóricos y prácticos impartidos. El alumno deberá demostrar que conoce el papel que desempeña el diseño en la comunicación periodística y cuál es el significado y la aplicación de los términos utilizados. Además, deberá demostrar que sabe cuál es el papel del Departamento de diseño de un periódico o revista y el proceso que va desde la página en blanco con publicidad hasta que sale diseñada en la maqueta. La pre-impresión y la impresión. Un recorrido en el que el periodista redactor y el periodista diseñador tienen que hablar en el mismo nivel.

2. Tres prácticas (75 %) relacionadas con los conocimientos prácticos y teóricos, el manejo de programa de edición (Scribus). Para la evaluación se tendrán en cuenta las técnicas utilizadas, las normas aplicadas, el conocimiento del proceso desde la salida de la página hasta la rotativa y el manejo de los conceptos prácticos. Por supuesto en las 4 pruebas se valorará la correcta redacción y la eficacia comunicativa.

a) Practica 1ª (25 %). Consiste en diseñar una página, tras la visita a uno de los dos periódicos de Zaragoza (*El Periódico de Aragón* y *Heraldo de Aragón*), y elaborar sus contenidos (titular, subtítulo, fotografías, despieces,), con criterio periodístico de acuerdo con la información obtenida en la visita.

b) Práctica 2ª (25 %). Consiste en diseñar dos páginas con los textos y recursos gráficos facilitados en clase.

c) Práctica 3ª (25 %). Consiste en diseñar una publicación de ocho páginas. En un texto aparte, el alumno deberá explicar a quién va dirigida la publicación (edad, sexo, nivel cultural, dónde se va a editar (ciudad, barrio, comarca pueblo), Tema (político, social, deportivo, religioso, institucional, corporativo, asociativo).

LA NOTA ES LA MEDIA EXACTA ENTRE EL EXAMEN TEÓRICO Y LAS 3 PRUEBAS PRACTICAS, QUE ES OBLIGATORIO ENTREGAR EN LAS FECHAS SEÑALADAS, PARA APROBAR LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN GLOBAL

Alumnos que escojan la opción de la Evaluación global se someterán a un examen teórico final y tres trabajos prácticos presentados en la fecha fijada por el calendario académico para el citado examen final.

1. Examen teórico (25 %). En esta prueba se evalúa que el estudiante haya adquirido los conocimientos teóricos y prácticos impartidos. El alumno deberá demostrar que conoce el papel que desempeña el diseño en la comunicación periodística y cuál es el significado y la aplicación de los términos utilizados. Además, deberá demostrar que sabe cuál es el papel del Departamento de diseño de un periódico o revista y el proceso que va desde la página en blanco con publicidad hasta que sale diseñada en la maqueta. La pre-impresión y la impresión. Un recorrido en el que el periodista redactor y el periodista diseñador tienen que hablar en el mismo nivel.

2. Tres prácticas (75 %) relacionadas con los conocimientos prácticos y teóricos, el manejo de programa de edición (Scribus). Para la evaluación se tendrán en cuenta las técnicas utilizadas, las normas aplicadas, el conocimiento del proceso desde la salida de la página hasta la rotativa y el manejo de los conceptos prácticos. Por supuesto en las 4 pruebas se valorará la correcta redacción y la eficacia comunicativa.

a) Practica 1ª (25 %). Consiste en diseñar tres páginas siguiendo el modelo de algún periódico y elaborar sus contenidos (titular, subtítulo, fotografías, despieces,), con criterio periodístico.

b) Práctica 2ª (25 %). Consiste en diseñar dos páginas con los textos y recursos gráficos facilitados.

c) Práctica 3ª (25 %). Consiste en diseñar una publicación de ocho páginas. En un texto aparte, el alumno deberá explicar a quién va dirigida la publicación (edad, sexo, nivel cultural, dónde se va a editar (ciudad, barrio, comarca pueblo), Tema (político, social, deportivo, religioso, institucional, corporativo, asociativo).

LA NOTA ES LA MEDIA EXACTA ENTRE EL EXAMEN TEÓRICO Y LAS 3 PRUEBAS PRACTICAS, QUE ES OBLIGATORIO ENTREGAR EN LAS FECHAS SEÑALADAS, PARA APROBAR LA ASIGNATURA

II CONVOCATORIA Y SIGUIENTES

EVALUACIÓN GLOBAL

Alumnos que escojan la opción de la Evaluación global se someterán a un examen teórico final y tres trabajos prácticos presentados en la fecha fijada por el calendario académico para el citado examen final.

1. Examen teórico (25 %). En esta prueba se evalúa que el estudiante haya adquirido los conocimientos teóricos y prácticos impartidos. El alumno deberá demostrar que conoce el papel que desempeña el diseño en la comunicación periodística y cuál es el significado y la aplicación de los términos utilizados. Además, deberá demostrar que sabe cuál es el papel del Departamento de diseño de un periódico o revista y el proceso que va desde la página en blanco con publicidad hasta que sale diseñada en la maqueta. La pre-impresión y la impresión. Un recorrido en el que el periodista redactor y el periodista diseñador tienen que hablar en el mismo nivel.

2. Tres prácticas (75 %) relacionadas con los conocimientos prácticos y teóricos, el manejo de programa de edición (Scribus). Para la evaluación se tendrán en cuenta las técnicas utilizadas, las normas aplicadas, el conocimiento del proceso desde la salida de la página hasta la rotativa y el manejo de los conceptos prácticos. Por supuesto en las 4 pruebas se valorará la correcta redacción y la eficacia comunicativa.

a) Practica 1ª (25 %). Consiste en diseñar tres páginas siguiendo el modelo de algún periódico y elaborar sus contenidos (titular, subtítulo, fotografías, despieces,), con criterio periodístico.

b) Práctica 2ª (25 %). Consiste en diseñar dos páginas con los textos y recursos gráficos facilitados.

c) Práctica 3ª (25 %). Consiste en diseñar una publicación de ocho páginas. En un texto aparte, el alumno deberá explicar a quién va dirigida la publicación (edad, sexo, nivel cultural, dónde se va a editar (ciudad, barrio, comarca pueblo), Tema (político, social, deportivo, religioso, institucional, corporativo, asociativo).

LA NOTA ES LA MEDIA EXACTA ENTRE EL EXAMEN TEÓRICO Y LAS 3 PRUEBAS PRACTICAS, QUE ES OBLIGATORIO ENTREGAR EN LAS FECHAS SEÑALADAS, PARA APROBAR LA ASIGNATURA

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. 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.

Se orientará al alumno a focalizarse en la realidad social de Zaragoza y Aragón. Tanto en los acontecimientos más cercanos de la Universidad como en el ambiente cultural, social y periodístico de Aragón. La asignatura está 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 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 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.

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 .

4.2. Actividades de aprendizaje

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

1._CLASES EXPOSITIVAS en las que se abordan los contenidos teóricos de cada unidad temática. El profesor expondrá los más destacados principios por los que se rige el diseño periodístico, las reglas, normas, la importancia de la tipografía, el equilibrio entre titulares, imagen y textos, el papel del periodista diseñador, la función del diseño. En este marco en la clase se pondrán ejemplos de los diseños periodísticos actuales en prensa y revistas.

En las clases se expondrán casos para resolver con los alumnos en función de lo acontecido informativamente en la jornada. Se someterán a estudio y análisis los trabajos realizados. La clase funcionará lo más parecido posible a un departamento de diseño de un periódico. El profesor, mediante talleres en clase con la colaboración de diseñadores periodistas en activo, asistencia a exposiciones, salas de redacción y seminarios especializados, instruirá a los alumnos en el manejo de la técnica, las reglas del diseño y su aplicación en el papel.

4.3. Programa

La programación se ajusta a los siguientes temas:

1. IMPORTANCIA DEL DISEÑO, Buscando la definición. Exposición del concepto y del programa de asignaturas.

2. EL DISEÑO GRÁFICO Y LA VARIANTE PERIODÍSTICA. El diseño periodístico. Criterios de equilibrio.

Elementos del diseño. Composición.

3. GLOSARIO DE TÉRMINOS. Cabecera, título, capitular, cuerpo, familia, corondel, línea viuda, ladillo

4. TIPOGRAFÍA. De la tradición alfabética a la autoedición digital. Familias tipográficas. Rasgos tipográficos. Morfología gráfica del tipo y/o del bloque de texto.

5. PORTADA Y SECCIONES. Diseño de las diferentes páginas de la publicación.

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Véase el apartado de actividades y fechas clave de la asignatura

Esta asignatura se coordina con la asignatura de Proyecto de Comunicación en Prensa (25330) para su correcta articulación en fechas y evaluación. Las fechas para prácticas, salidas, exposiciones se anunciarán convenientemente:

Visitas a redacciones de periódicos aragoneses (HERALDO DE ARAGÓN, EL PERIÓDICO DE ARAGON) y, en virtud de las posibilidades se visitará además un medio de Madrid (EL PAIS, EL MUNDO) o de Barcelona (LA VANGUARDIA o EL PERIÓDICO DE CATALUÑA).

Visitas a exposiciones de diseño de publicaciones, el salón del cómic, muestras de dibujo o de ilustraciones y de arte en general.

Asistencia a la Jornada de Divulgación Científica de la Universidad de Zaragoza en una actividad coordinada con el profesor de Proyecto de Comunicación en Prensa. Los alumnos elaborarán el contenido y el diseño de una publicación.

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 Proyecto de Comunicación en prensa (tercer curso de Periodismo).

4) Invitación a profesores, diseñadores y expertos a la clase que puedan aportar riqueza de experiencia profesional y diálogo con el alumno. Las clases pueden convertirse en talleres.

5) Participación, lectura y comentarios a través de foros (herramienta de edición en línea) interna.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

- http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25330