



**1. Código:** 30044      **Nombre:** DISEÑO EDITORIAL. DEL LIBRO IMPRESO AL LIBRO DE ARTISTA

**2. Créditos:** 5,00      **--Teoría:** 2,50      **--Prácticas:** 2,50      **Caràcter:** Optativo

**Titulación:** 2033-MÁSTER UNIVERSITARIO EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**Módulo:** 8-ESPECIALIDAD

**Materia:** 16-ARTE Y TECNOLOGÍA

**Centro:** FACULTAD DE BELLAS ARTES

**3. Coordinador:** Alcaraz Mira, Antonio

**Departamento:** DIBUJO

#### 4. Bibliografía

#### 5. Descripción general de la asignatura

Estudio y práctica del diseño y la tipografía aplicados al libro de artista y ediciones especiales. Posibilidades y límites del lenguaje visual, en el marco de interacción entre palabras e imágenes (habitual en el diseño gráfico), y la particularidad del uso de la letra como signo visual por diseñadores y artistas contemporáneos. Prácticas en composición e impresión con tipos móviles de imprenta.

#### 6. Conocimientos recomendados

(30013) PROCESOS DE GRABADO: CALCOGRAFÍA Y XILOGRAFÍA

(30038) DISEÑO Y CREACIÓN ARTÍSTICA

Es recomendable haber cursado asignaturas de diseño gráfico en la licenciatura y estar, por tanto, familiarizado con el entorno gráfico, su historia, sus mecanismos conceptuales y de comunicación y, por supuesto, poseer cierto dominio técnico para la ejecución y resolución de los trabajos en el aula informática. También sería conveniente tener conocimientos de las técnicas de grabado y sistemas de impresión.

#### 7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

##### Competencia

01(G) Planificar y producir trabajos artísticos de alto nivel

19(E) Habilidad en el manejo de las tecnologías y procedimientos avanzados adecuados a las diversas prácticas

02(G) Conocer los materiales y técnicas propias de los lenguajes artísticos.

#### 8. Unidades didácticas

1. Los materiales de la escritura. Los tipos móviles de imprenta.
2. La revolución industrial. De los tipos móviles a la tipografía digital

1. La aparición de la litografía y su evolución
3. Aplicaciones de la tipografía en diferentes ámbitos artísticos.
  1. La letra en el libro

2. La letra como imagen

3. Otros sistemas de impresión.
  4. La obra gráfica original
4. El libro de artista
  1. La tipografía en el arte
  2. Sistemas de composición manual e impresión con tipos móviles
  3. El libro de artista en edición limitada.
5. Diseño editorial y edición de arte. El libro como soporte gráfico
  1. Libros, catálogos y revistas





## 8. Unidades didàcticas

2. El libro de artista en edici3n industrial.

3. Ediciones experimentales: nuevos formatos, materiales inusuales, sistemas de impresi3n.

## 9. M3todo de ense1anza-aprendizaje

UD	TA	SE	PA	PL	PC	PI	EVA	TP	TNP	TOTAL HORAS
1	5,00	--	--	--	--	--	--	5,00	10,00	15,00
2	3,00	--	--	--	--	--	--	3,00	15,00	18,00
3	5,00	--	--	10,00	--	--	--	15,00	15,00	30,00
4	6,00	--	--	10,00	--	--	--	16,00	20,00	36,00
5	6,00	--	--	5,00	--	--	--	11,00	20,00	31,00
<b>TOTAL HORAS</b>	<b>25,00</b>	--	--	<b>25,00</b>	--	--	--	<b>50,00</b>	<b>80,00</b>	<b>130,00</b>

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluaci3n. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

## 10. Evaluaci3n

Descripci3n	Nº Actos	Peso (%)
(10) Caso	2	60
(09) Proyecto	1	40

Proyecto Es una estrategia didáctica en la que los estudiantes desarrollan un producto nuevo y 3nico mediante la realizaci3n de una serie de tareas y el uso efectivo de recursos.

Caso Supone el análisis y la resoluci3n de una situaci3n planteada que presenta problemas de soluci3n m3ltiple, a trav3s de la reflexi3n y el diállogo para un aprendizaje grupal, integrado y significativo.

## 11. Porcentaje m3ximo de ausencia

Actividad	Porcentaje	Observaciones
Teoría Aula	15	
Práctica Laboratorio	15	
Práctica Campo	20	

