



Máster en Diseño Editorial

ELISAVA

→ elisava.net

MÁSTER EN DISEÑO EDITORIAL

Inicio

Septiembre

Créditos ECTS

60

Duración

400 horas

Idioma

Los contenidos se imparten en castellano. La mayoría de los workshops se realizan en inglés y prácticamente la totalidad de las conferencias y algunos showcases o case studies.

Titulación

Máster en Diseño Editorial, título propio expedido por la Universidad Pompeu Fabra (UPF).

Horario

Martes, miércoles y jueves, de 17 h a 21:15 h. Los workshops se realizarán de lunes a viernes.

Ediciones

Cada año académico se realizan dos ediciones del Máster, una en español (MDE) y otra en inglés (MED). Este es el programa de la edición en español del Máster, el MDE*.

Dirección

MARC PANERO

Director.

Barcelona, 1970. Estudios de diseño gráfico en Eina. Fundador de Base Design en 1997, socio y director creativo hasta 2014. Premio Ciutat de Barcelona de Disseny en 2007. Desde el 2010 dirige los másters en diseño gráfico y diseño editorial en Elisava. En 2015 inicia nueva etapa profesional como outcome. En 2018, funda ZuluPress junto a ArnoBaudin donde realizan publicaciones y ediciones de artistas contemporáneos.

THAIS CABALLERO

Coordinadora.

Destinatarios

Preferentemente a graduados superiores en diseño gráfico y a perfiles profesionales con experiencia acreditada. Excepcionalmente, de acuerdo con su portfolio y trayectoria, se aceptarán licenciados en comunicación, bellas artes y publicidad.

Los candidatos deben ser eficientes y autónomos en el manejo de software de diseño gráfico.

Participantes

En cada edición del Máster se seleccionarán un máximo de 20 estudiantes.

Una vez abierta la inscripción se irán seleccionando los candidatos a medida que hagan efectivas las preinscripciones.

Presentación

¿Cómo pueden los diseñadores lidiar con el contenido, lo impreso y lo digital? Explora las posibilidades de las experiencias editoriales más allá del formato.

Hay quien afirma que el medio impreso está acabado y que el futuro será estrictamente digital. Sin embargo, la realidad resulta mucho más compleja y vibrante. En vez de asistir a la desaparición de los formatos tradicionales, la nueva práctica los armoniza y los potencia, le propone al usuario una experiencia más dinámica y transversal.

Este contexto plantea grandes desafíos y oportunidades para los diseñadores dedicados al diseño editorial. El rol de estos profesionales va más allá de lo tradicional; se han convertido en estrategias de contenido y en narradores, siempre desde el conocimiento de la tecnología. Se trata de encontrar la conexión entre contenido, contexto y formatos.

En el Máster aprenderás perspectivas diversas de la mano de expertos internacionales en el campo del diseño editorial. Juntos, exploraremos este nuevo paradigma a través de proyectos, workshops y charlas. No solo descubrirás algunas respuestas a los retos de hoy, sino que aprenderás a superar los del futuro.

El Máster en Diseño Editorial reivindica la investigación, la creatividad y la imaginación en la creación de productos editoriales.

Este Máster está dirigido a estudiantes curiosos, dinámicos y proactivos que quieran explorar la compleja relación entre diseño y contenido, y también la simbiosis entre lo impreso y lo digital.

Metodología

La práctica del diseño requiere profesionales con mentalidad resolutiva, con criterio propio y con una amplia perspectiva del diseño contemporáneo. Queremos que el programa de este Máster facilite estas cuestiones a través de la experimentación y de un aprendizaje activo y práctico, con el apoyo de grandes profesionales.

Los estudiantes trabajarán en tres proyectos que desarrollarán en todos sus aspectos: un libro, una revista y una plataforma digital. Los profesores colaborarán en este proceso y propiciarán que los alumnos vayan más allá, que entren en el detalle sin perder la perspectiva mediante una combinación equilibrada de pensamiento, planificación y acción.

Más allá de las cuestiones técnicas, el programa del Máster se ha desarrollado para animar a los estudiantes en la búsqueda del desarrollo personal y profesional.

Fundamentos

Trabajo en equipo

Actualmente, la práctica del diseño se desarrolla de manera colectiva y queremos que esta transformación también se refleje en este Master. Trabajar con eficacia, calidad y de un modo inteligente implica contrastar, colaborar y compartir, por eso, durante el Máster, cada estudiante trabajará formando equipo con otro estudiante en busca de una colaboración significativa y fructífera.

La práctica es la clave

Trabajar con eficacia, calidad y de un modo inteligente implica contrastar, colaborar y compartir. El Máster incide directamente en esta realidad y se desarrolla desde una perspectiva eminentemente práctica: la experiencia nos ofrece la mayoría de las claves del diseño.

Cerca de la realidad

Este Máster se ha desarrollado como un proceso de transición fluida entre el mundo académico y el profesional. Por eso, queremos que los estudiantes desarrollen lo mejor de sí mismos, que mantengan su motivación y generen un ambiente de trabajo cercano al que se experimenta en un entorno profesional.

Profesores y estudiantes: una colaboración

El profesorado del máster está formado por prestigiosos profesionales del diseño que juegan un papel activo en el desarrollo de los estudiantes. Su experiencia y conocimientos permitirán que los estudiantes cuenten con una asesoría constante en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones propias y en el desarrollo de su criterio.

Aprende mientras desarrollas proyectos con el apoyo de los profesionales que hoy están definiendo qué es el diseño editorial.

Programa

El Máster aborda la práctica del diseño editorial desde múltiples perspectivas y a través de distintos formatos. El diseñador editorial debe tener la capacidad para adaptarse a una industria cambiante, para jugar cada vez más roles distintos.

El curso se estructura alrededor de distintos proyectos y formatos lectivos.

1. FORMACIÓN DE EQUIPO

Antes de empezar a trabajar con los contenidos del programa, los estudiantes tendrán tiempo para conocerse mediante ejercicios prácticos. Esta es la fase inicial para elegir a los diferentes compañeros de equipo para cada proyecto.

Se trata de proporcionar a los estudiantes técnicas y herramientas de colaboración y creación conjunta que puedan utilizar a lo largo del año.

2. PROYECTOS MÁSTER

Tomando como punto de partida la dinámica del problem-solving, habitual en el ámbito profesional, los estudiantes desarrollarán tres proyectos a lo largo de todo el curso que les permitirán profundizar en las tres áreas fundamentales del diseño editorial: libro, publicaciones periódicas y entorno editorial digital. En cada proyecto los estudiantes trabajaran con un pareja distinta para enfatizar la importancia del trabajo en equipo y de la complementariedad de talentos.

- Diseño de un libro: el diseño editorial desde la perspectiva del contenido. Este proyecto propone concebir y diseñar libros mediante la exploración de todos sus aspectos comunicativos: desde la edición y la dirección de arte (el desarrollo de contenidos) hasta la gráfica estricta. Para ello es necesario aprender a estructurar y jerarquizar los contenidos de una forma lógica y clara para el lector, a diseñar objetos editoriales coherentes con el contexto actual y las necesidades específicas del proyecto.

- Diseño de publicaciones periódicas: el diseño editorial desde la perspectiva de la estructura. Se trata de comprender el proceso que subyace tras el desarrollo de una publicación periódica, de analizar cada uno de los pasos del proceso creativo, desde la creación de un concepto editorial, hasta la elaboración y edición de los contenidos, la dirección de arte, el proceso de diseño y la importancia de la fisicidad del objeto.
- Entorno editorial digital: trataremos de responder a una pregunta clave, ¿qué es un proyecto editorial digital en la actualidad? La industria editorial ha cambiado drásticamente y, en consecuencia, se ha transformado la figura del diseñador. Ahora, el diseñador debe implicarse en todos los aspectos de un proyecto, desde el concepto hasta la forma; la idea del proyecto editorial es mucho más abierta y tiene más potencial que nunca.

A través de este Proyecto los estudiantes desarrollarán una idea como editores, crearán o encargarán contenidos como directores de arte y les darán forma como diseñadores. Además de ocuparse del concepto y el diseño, los estudiantes producirán todo el contenido: fotografía, vídeo, ilustración, texto, etc.

3. PROYECTOS TRIMESTRALES

Son ejercicios prácticos que profundizan en distintas áreas específicas del diseño editorial. En este caso los estudiantes explorarán su potencial creativo en colaboración con los profesionales que también participan del ámbito del diseño editorial: fotógrafos, ilustradores, etc. Los estudiantes también deberán desarrollar nuevas versiones de proyectos ya existentes mediante parámetros preestablecidos.

- Dirección de arte: los estudiantes aprenderán a analizar la información, a fusionar ideas y conceptos capaces de generar imágenes y contenido. Descubrirán las herramientas necesarias para poner en práctica la dirección de arte de un proyecto editorial, así como el imaginario capaz de influenciarlo. También trabajarán en el ámbito de la toma de decisiones y en la dirección de equipos.
- Rediseño: en la actividad profesional, algunos de los proyectos se conciben desde cero; pero la mayoría arrancan de

una definición anterior. Son proyectos que tienen una historia, un pasado más o menos determinante. ¿Cómo debemos abordar la nueva etapa de estos proyectos? ¿Qué deberíamos mantener y qué cambiaríamos en nuestra nueva propuesta? Descubriremos como un rediseño no implica una transformación meramente formal, sino que también tiene que ver con la función y/o el contenido.

4. CONSULTORÍAS

Proporcionan a los estudiantes una serie de conocimientos esenciales para el diseñador editorial y, al mismo tiempo, les permiten mejorar sus tres Proyectos desde distintos puntos de vista, ya sea la edición correcta del contenido escrito, la definición de un aspecto de la producción o el detalle de la ejecución tipográfica.

- **Tipografía:** buscar la excelencia en la elección y ejecución tipográfica es clave en el diseño editorial. Se trata de desarrollar un criterio y un uso tipográfico propio, adaptado a las características conceptuales, funcionales, técnicas y estéticas de cada proyecto editorial. Igualmente, consolidaremos los conocimientos tipográficos de los estudiantes, estimularemos su capacidad crítica a la hora de seleccionar y aplicar la tipografía, y desarrollaremos las herramientas que nos permitan ser más autónomos en este ámbito.
- **Producción gráfica:** el diseño editorial no puede entenderse sin la producción gráfica: pre impresión, impresión, encuadernación, papel, acabados, etc. Un buen diseñador editorial conoce la industria gráfica y su potencial en el desarrollo de objetos editoriales y productos que optimicen el contexto económico de cada proyecto.
- **Edición y ortotipografía:** para el diseñador editorial es fundamental conocer el funcionamiento de una editorial y sus procesos. En este sentido ofrecemos sesiones específicas sobre propiedad intelectual y derechos de autor, así como sobre ortotipografía, normas y convenciones para un uso correcto de los elementos tipográficos.

5. WORKSHOPS

Los workshops nos permiten complementar y profundizar en otras competencias y disciplinas del diseño editorial. Los desarrollamos

como encuentros con especialistas y profesionales reconocidos.

Habitualmente están programados de lunes a viernes.

- **Experiencia:** la investigación, la experimentación y la observación son esenciales para nutrir el talento. En este sentido, proponemos a los estudiantes que compartan y aprendan durante una semana con una figura de la escena del diseño internacional que haya desarrollado un lenguaje visual distintivo y reconocible.
- **Creación de contenido:** generalmente, el diseñador trabaja con materiales que le proporcionan otros profesionales, como imágenes o textos. ¿Qué pasaría si, en una intervención concreta, el diseñador editorial se convirtiera en hombre orquesta y creara personalmente todos los contenidos que necesitara? De esto trata este workshop, de explorar y analizar el papel del diseñador como productor o autor.
- **Publicaciones de artista:** las publicaciones que se inscriben en el ámbito cultural o artístico exigen un proceso particular. Responderemos a distintas cuestiones. ¿Qué relación se establece entre el diseñador gráfico y el artista o la institución? ¿Cómo se transcriben los contenidos y conceptos artísticos al lenguaje gráfico e impreso?
- **Fotolibro:** una aproximación al mundo del fotolibro a partir de sus fundamentos y desarrollo. Trabajando con un autor, los estudiantes descubrirán su proceso de creación específico y como desarrollar su narrativa, ritmo y secuencia en un libro.
- **Degree Show:** el último workshop del Máster consiste en mostrar al público las experiencias del curso a través de distintos formatos. En este caso los estudiantes se enfrentan a un proyecto expositivo y editorial, real y completo, un proceso intenso que se desarrolla en un tiempo muy ajustado y que culmina en el Degree Show.

6. CLINICS

Son cursos compactos que plantean ejercicios prácticos destinados a mejorar las competencias del diseñador editorial. Abarcan multitud de temas, desde el nuevo software hasta los retos que plantea el futuro de la disciplina.

- **UX/UI:** fundamentos del diseño digital.
- **Software:** nuevas herramientas para el diseño editorial digital.
- **Video:** creación de contenido en movimiento.
- **Fotografía:** imagen y representación del producto digital.
- **Interacción:** construir puentes entre lo analógico y lo digital.

7. CÁPSULAS

Además de trabajar sobre ideas, conceptos, formas, colores y fuentes, el diseño editorial también trata sobre la calidad de los textos y la capacidad para presentar proyectos a los clientes.

- **Redacción:** para el diseñador también es necesario valorar la calidad, intención y tono de un texto. A partir de las herramientas periodísticas y narrativas clásicas, descubriremos el potencial creativo de los textos, analizaremos ejemplos prácticos de diseñadores que se han enfrentado a textos ininteligibles y a las soluciones que han aplicado, y exploraremos las estructuras textuales básicas y su translación en diseño, de tal modo que forma y contenido vayan de la mano.
- **Técnicas de presentación en público:** ¿Cómo estructurar la información usando el storytelling cuando presentamos un proyecto? ¿Cómo captar el interés del oyente utilizando técnicas de pitching? ¿Cuál es la importancia del lenguaje corporal en nuestra relación con los clientes? Esta cápsula intentará responder a todas estas cuestiones.

8. SHOWCASES Y CASE STUDIES

Regularmente, organizamos encuentros con diseñadores locales que nos permiten compartir experiencias y fenómenos del diseño, y obtener nuevos puntos de vista, reflexiones y referencias que enriquezcan nuestra perspectiva sobre el ejercicio de la profesión.

9. CONFERENCIAS INTERNACIONALES

Invitamos a prestigiosos diseñadores internacionales a dar una conferencia que permita a los estudiantes aprender de primera mano sobre experiencias, proyectos y casos de estudio en diferentes campos del diseño editorial.

Una experiencia única

Amplía tu visión

Te proponemos este Máster en Diseño Editorial como el comienzo de algo nuevo y no como un paso inevitable en tu carrera. Queremos que este curso te prepare para encontrar tu propio camino profesional y por eso te animaremos a potenciar tu independencia y talento para explorar las distintas disciplinas del diseño editorial.

Descubre tu potencial

Aprende a conectar distintas ideas y perspectivas para abrir posibilidades en tu futuro. Te ofrecemos las herramientas y la experiencia adecuada para diseñar, para crear la estrategia o el contenido, para dirigir o liderar el proceso.

Construye un portfolio excelente

Los proyectos que realizarás a lo largo del curso te dotarán de los conocimientos y las habilidades necesarias para crear un portfolio excelente, una cuestión clave para realizar una buena transición al mundo profesional.

Una experiencia única

La combinación de proyectos, workshops, showcases, conferencias y tutorías convierten este Máster en una gran oportunidad para ampliar tus conocimientos y experiencia.

Una ciudad que respira diseño

Barcelona respira diseño, cultura, gastronomía y eventos de todo tipo; lo que la convierte en una ciudad perfecta para aprender y disfrutar. Barcelona te inspirará y hará que tu estancia sea una experiencia inolvidable.

Un ambiente multicultural y enriquecedor

Nuestros estudiantes provienen de todo el mundo y crean una atmósfera cultural vibrante en la cual el intercambio de ideas, de puntos de vista y de culturas se produce de un modo natural.

Profesorado

SANTI FUSTER

→ benditagloria.com

ANE GUERRA

→ domesticstreamers.com

SALVADOR HUERTAS

JEAN-MARC JOSEPH

→ jeanmarcjoseph.com

ALEJANDRO MASFERRER

→ alejandromasferrer.com

LAURA MESEGUER

→ laurameseguer.com

ADRIANA SERRAHIMA

KATHARINA HETZENEDER

DIEGO BUSTAMANTE

→ oficinadedisseny.net

SERGI OPISSO

→ opisso.studio

MARC PANERO

ALBERT ROMAGOSA

→ albertromagosa.com

JOSEP ROMÁN

→ affaireprojects.com

SERGE ROMPZA

→ nodeberlin.com

SALVADOR RUBIO

→ salvarubio.info

DOLORES SORIANO

ANNA TETAS

PATRICK THOMAS

→ patrickthomas.com

JON URIARTE

→ jonuriarte.es

ROBBIE WHITEHEAD

→ apartamentomagazine.com

MÁS INFORMACIÓN

→ elisava.net

→ graphic.elisava.net

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fin de semana incluidos).