



# **///// ejer- cicio\_03: revista ///**

estudios superiores de diseño gráfico  
/ segundo curso / proyectos de diseño  
gráfico / diseño editorial y maquetación /

# 03\_re- vista

estudios superiores de diseño  
gráfico / curso segundo / diseño  
editorial y maquetación /

/ 001  
/ 002  
**/ 003**  
/ 004  
/ 005  
/ 006  
/ 007  
/ 008  
/ 009  
/ 010  
/ 011  
/ 012  
/ 013  
/ 014  
/ 015  
/ 016  
/ 017  
/ 018  
/ 019  
/ 020

## Diseño y maquetación de una revista

### / Objetivos:

- resolución de composiciones espaciales a partir de una retícula tipográfica;
- controlar los elementos de un sistema de puestas en página con constantes y variables que permitan resolver todas sus necesidades;
- continuar practicando criterios de organización y jerarquización de información según necesidades de comunicación;
- profundizar conceptos de recorrido de lectura y navegación;
- analizar y familiarizarse con piezas de consumo diario.

### / Procedimiento:

Diseño y maquetación de una revista cuya temática es:

- Revista científica e indexada (se trata de una publicación de investigación que aparece en las bases de datos que gozan de gran prestigio entre los académicos y estudiosos) cuyo contenido ha sido elaborado por la ESAD (Escuela Superior de Arte Dramático)

Para tal fin, el alumno diseñará una grilla moduladora, con la que podrá diagramar y ordenar la información a su criterio, teniendo en cuenta los conceptos trabajados durante el cuatrimestre.

El trabajo será colectivo. Para abordar un trabajo de esta índole de forma colectiva, se partirá de una maqueta base común —la cual deberá respetarse en todo momento—, y una vez establecida la hoja de estilo y la paleta tipográfica, se repartirán las diferentes secciones y/o artículos para maquetar los contenidos de forma individual.

### / Fases:

- 1. Elaboración individual de retícula base y hoja de estilo (determinar toda la paleta tipográfica necesaria y cuestiones de formato, color...).
- 2. Elección por grupo de la propuesta de diseño más adecuada para el proyecto en cuestión.
- 3. Reparto de los artículos.
- 4. Maquetación de los artículos de forma individual y respetando la hoja de estilo.
- 5. Impresión artículos y corrección de posibles errores.
- 6. Propuesta individual de portada, contraportada y sumario.
- 7. Elección por grupo de una portada y su contra.
- 8. Puesta en común de la revista completa.
- 9. Reunión de todo el material para su impresión y entrega (se imprimirá una por grupo).

### / Desarrollo (primera parte): fase de análisis para el diseño de la revista

Definición y objetivos del proyecto.

- Briefing:

# 03\_re- vista

estudios superiores de diseño  
gráfico / curso segundo / diseño  
editorial y maquetación /

- / 001
  - / 002
  - / 003**
  - / 004
  - / 005
  - / 006
  - / 007
  - / 008
  - / 009
  - / 010
  - / 011
  - / 012
  - / 013
  - / 014
  - / 015
  - / 016
  - / 017
  - / 018
  - / 019
  - / 020
- producto (tipo, temática, calidad, características de la edición, precio, recompensas emocionales, valores...);
  - público objetivo:
  - competencia (búsqueda e investigación de revistas con una temática similar).
- Conclusiones: las cuatro F:
- Formato, fórmula, frame y función.

## / Desarrollo (segunda parte): preedición

- La estructura de la maqueta (individual) que contemple:
  - el formato de página;
  - los márgenes;
  - la división en columnas de la mancha de texto;
  - la división en módulos (si se establece);
  - paleta tipográfica: titulares, entradillas, destacados o entresacados, cabeceras de sección, paginación, cintillos, cuerpo de texto, ladillos, pies de foto, notas al pie...
- Bocetos de la cabecera, de portada y de las páginas interiores.
- Una justificación de las decisiones de diseño: distribución espacial de los elementos, uso del color, decisiones tipográficas (elección de tipografías, composición de párrafo, tratamiento jerárquico de la información, uso del color, estilo gráfico...).

## / Desarrollo (tercera parte): edición

- La propuesta gráfica debe incluir:
  - Corrección de la cabecera o logotipo (si fuera necesario).
  - La portada, con los siguientes elementos gráficos:
    - una imagen principal (se pueden incluir también otras secundarias);
    - titulares de portada (uno principal y otros secundarios, jerarquizar debidamente);
    - fecha / ISSN / precio / número de la revista / código de barras.
  - Un sumario.
  - Dos o tres artículos. Se utilizarán todas aquellas cuestiones tipográficas de jerarquización de la información que se ha visto en las clases teóricas (arranques de sección, titulares, entradillas, ladillos, destacados, cintillos, despieces...)
    - se hará entrega del contenido editorial a los alumnos;
    - aquellos artículos que no contengan imágenes, el alumno podrá usar otras de libre creación o lo que estime necesario:

## / Entrega de trabajos

- Originales impresos a tamaño real y en formato digital (PDF y archivos del programa original InDesign, incluyendo fuentes e imágenes TIFF de alta resolución CMYK – 300 ppp) (empaquetar para impresión).
- Impresión de una revista por grupo.

# 03\_re- vista

estudios superiores de diseño  
gráfico / curso segundo / diseño  
editorial y maquetación /

- / 001
- / 002
- / 003**
- / 004
- / 005
- / 006
- / 007
- / 008
- / 009
- / 010
- / 011
- / 012
- / 013
- / 014
- / 015
- / 016
- / 017
- / 018
- / 019
- / 020

## Fechas de entrega

- Entrega de la propuesta de retícula:
  - miércoles 19 de enero
- Entrega de artículos maquetados para su revisión:
  - miércoles 26 de enero
- Entrega de propuesta de portada, contraportada y sumario:
  - lunes 31 de enero
- Entrega de la revista completa:
  - miércoles 2 de febrero





## BASHING

10/17/14

10/17/14

10/17/14

An empty Scandinavian has the World Hockey Championships, generating schemes and rumormongering about the world of the men of Champions. Taking cues from filmmakers like Neil LaBute and Todd Solondz, who depict the dark and often ugly tendencies of masculinity, director Mark Najert has constructed a perfectly executed black comedy that moves well beyond and defies that overused indie business, "quirky." A group of hockey fans in their first, second and third years of college and by its nature their lack of financial prospects by obsessively studying the Czech Republic's hockey games.

Only through watching the sport do these dysfunctional knaves find any sort of bond. Through a series of scenes that, like the group director that the local athletes, Bohus, get graded the games' outcomes. A large number of scenes are played directly into his. His restless near-frustrated nature allows Bohus to eventually play the hockey matches prior to their actual performance, though these actual games have him so exhausted as if he's actually played.

He slowly wakes up outside in the freezing Czech winter, both hung-over and battered by the same game. Anticipating the championship game, Bohus goes into training. Periodically with Champions still manages to stay on track in defining the multi-layered and dark character of masculine danger—the need for men to be men, to have a chance at winning. Describing their hopeless situation perfectly, Jenks, local mascot and local, says, "We have to need for ourselves, because no one else will!"

—Dean Updike

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14



## IN CASABLANCA, ANGELS DON'T FLY

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14



10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

## POLITIKERNA SLARVAR OCH DET GÖRS MYCKET SÄLLAN TILLRÄCKLIGT BRA KONSEKVENSANALYSER

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14

10/17/14



10/17/14

10/17/14

10/17/14