

Máster en Enseñanzas Artísticas Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales

Guía docente de **TECNOLOGÍA Y PRODUCCIÓN
APLICADAS AL PROYECTO DIGITAL**

ESPECIALIDAD DISEÑO GRÁFICO

Curso **2021/2022**

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Introducción a la asignatura • 3. Competencias
4. Conocimientos recomendados • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos
7. Volumen de trabajo • 8. Metodología • 9. Recursos • 10. Evaluación • 11. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escola d'Art i Superior de disseny de Valencia		
Máster enseñanzas artísticas	Diseño de Publicaciones Analógicas y Digitales		
Departamento	Gráfico		
Mail del departamento	grafico@easdvalencia.com		
Nombre de la asignatura	Tecnología y Producción aplicadas al proyecto analógico		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura	1º semestre:		
Lugar donde se imparte		Horas semanales	3 presenciales
Código		Créditos ECTS	5
Ciclo	-	Curso	Máster
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	obligatoria		
Tipo de asignatura	Teórico- práctica		
Lengua en que se imparte	Castellano		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Neus Cerdà Rico		

Correo electrónico	ncerda@easdvalencia.com
Horario de tutorías	Consultar horario profesora
Lugar de tutorías	

2. Introducción a la asignatura

Proporcionar una formación tecnológica apropiada a las últimas necesidades de mercado digital de publicaciones. Familiarizar al alumno con las tecnologías más recientes y herramientas técnicas destinadas a los proyectos digitales.

Reconocer de una forma precisa las distintas tipologías de proyecto digital y saber aplicar soluciones tecnológicas y de producción a cualquier proyecto. Trabajar en el entorno digital para comprender los dispositivos y soportes característicos.

Adaptar el proyecto digital a su función y a los soportes propios.

3. Competencias

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias básicas:

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.-Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-4.- Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

CB-5.- Tener la capacidad de integrar conocimientos en ámbitos prácticos y/o creativos, y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que incluya reflexiones sobre el diseño, y en su caso, sean capaces de integrar responsabilidades sociales y éticas.

CB-6.-Dar una respuesta satisfactoria a las necesidades y demandas personales, organizativas y sociales, modificando e introduciendo elementos nuevos en los procesos y en los resultados.

La asignatura pretende satisfacer las siguientes competencias específicas:

C.E.1- Diseñar publicaciones analógicas y digitales innovadoras, que respondan a las necesidades propuestas en un briefing, y a los nuevos soportes del producto de publicaciones.

C.E.3- Comunicar adecuadamente ante un público especializado o no, el resultado de las publicaciones analógicas y digitales, así como los fundamentos sobre los que se sustenta.

C.E.4- Evaluar la metodología precisa para abordar el desarrollo de publicaciones analógicas y digitales complejos.

C.E.5- Verificar la viabilidad económica de las propuestas resultantes del diseño de publicaciones analógicas y digitales.

4. Conocimientos recomendados

No se requieren conocimientos previos a excepción de los implícitos a las condiciones establecidas en el punto de "ACCESO Y ADMISIÓN DE ESTUDIANTES" del verifica del Título oficial del Máster.

5. Resultados de aprendizaje

R. A. 1- Gestionar la adquisición, estructuración, análisis y visualización de datos de la especialidad.
--

C.B.1

R. A. 2- Tomar la palabra en grupo con facilidad; transmitir convicción y seguridad y adaptar el discurso a las exigencias formales requeridas.	C.B.3
R. A. 1- Incorporar los aprendizajes propuestos por los expertos y mostrar una actitud activa a su asimilación.	C.B.4
R. A. 1- Utilizar sus capacidades y los recursos de que dispone para alcanzar los objetivos de diseño.	C.B.5
R. A. 1- Generar ideas originales de calidad y alternativas innovadoras, que se puedan plasmar de una manera formal y defenderlas en situaciones y/ o problemas tanto conocidos como desconocidos.	C.B.6
R. A. 2- Introducir nuevos procedimientos y acciones en el propio proceso de trabajo para responder mejor a las limitaciones y problemas detectados.	C.B.6

R.A.1- Definir la filosofía de empresa que se quiere crear y entenderla en todos sus aspectos.	C.E.1
R.A.3- Desarrollar conceptos, experimentar y buscar las soluciones proyectuales adecuadas para ejecutar las propuestas en busca de un lenguaje propio.	C.E.1
R.A.1- Desarrollar gráfica y técnicamente propuestas de diseño.	C.E.2
R.A.2- Presentar visualmente la propuesta de comunicación.	C.E.2
R.A.1- Estudiar y determinar los procesos de producción y los materiales y medios adecuados para la fabricación y comunicación del producto.	C.E.5
R.A.1- Valorar las propuestas de diseño resultantes y contrastarlas con los objetivos planteados en el proyecto.	C.E.4

6. Contenidos

1. El diseño de productos digitales. Diseño de experiencia de usuario y diseño de interfaz.

Introducción al diseño de productos digitales y a la interacción.

Experiencia de usuario e interfaz de usuario.

Usabilidad y arquitectura de la información.

Proceso de trabajo.

Herramientas de prototipado: InVision, Figma, Adobe XD.

2. Lenguajes de código para la publicación digital.

Bases de maquetación frontend.

Estructuras con HTML.

Hojas de estilo en CSS.

3. Otras herramientas para la publicación digital.

El “nocode” como recurso para la publicación digital.

Introducción a los CMS: Wordpress.

Instalación y edición básica en Wordpress.

7. Volumen de trabajo

ACTIVIDADES PRESENCIALES	HORAS
Asistencia a clases teóricas	20
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones	38
Realización de exámenes	0
ACTIVIDADES DE TRABAJO AUTÓNOMO	
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	12
Realización autónoma de proyectos y trabajos	11
Asistencia a exposiciones o representaciones	4
Recopilación de documentación para trabajos	15
Recopilación de documentación para exámenes	0
Preparación de exámenes	0
TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO	100

8. Metodología

El aprendizaje de los conceptos se desarrolla mediante la resolución de una serie de ejercicios puntuales marcados en las unidades didácticas.

En el aula se promoverá la participación activa de los alumnos, favoreciendo el trabajo en equipo y la investigación individual y colectiva de los alumnos.

La experimentación y la búsqueda a partir de unas premisas a estudiar consecutivamente será el pilar de la metodología.

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Trabajo presencial.

Clases teóricas. El profesor realizara la exposición y presentación de las unidades didácticas con la aportación teórica y soporte visual necesario.

Clases prácticas: Planteamiento del desarrollo práctico de las unidades didácticas. El profesor llevará un seguimiento personalizado del trabajo realizado por el alumno, lo revisará y encauzará en cada fase del proceso de proyecto.

Trabajo autónomo.

Realización de trabajos prácticos de carácter autónomo fuera del aula propios de cada unidad didáctica. Cada unidad didáctica, detallando los objetivos, actividades derivadas y criterios de evaluación de la misma.

Verificará mediante diversos procedimientos: preguntas abiertas, cuestionarios, coloquio, etc. el nivel medio de conocimientos del grupo de alumnos en la materia a tratar, y realizará los ajustes oportunos en el programa.

Realizará exposiciones para explicar conceptos y aclarar dudas.

Comprobará la comprensión, mediante recursos didácticos variados.

Organizará el trabajo autónomo de los estudiantes, dando pautas generales de estudio, recomendaciones bibliográficas, sugerencias en la búsqueda de información, etc.

9. Recursos

- Pizarra.
- Cañón de proyección.
- Archivos de ejemplo.
- Biblioteca.

10. Evaluación

La evaluación será continua y global, tendrá carácter orientador, formativo y principalmente práctico, y deberá analizarlos procesos de aprendizaje individual y colectivo. La calificación, representación última del proceso de evaluación, deberá ser reflejo del aprendizaje individual, entendido no sólo como la adquisición de conocimientos, sino como un proceso que tiene que ver fundamentalmente con cambios intelectuales y personales de los/as estudiantes al encontrarse con situaciones nuevas que exigen desarrollar capacidades de comprensión y razonamiento nuevas a su vez.

Los trabajos se desarrollarán de manera individual o por grupos y supondrán el 100% de la calificación final.

El profesor o profesora determinará en la aplicación de la guía docente el número de trabajos evaluables y qué porcentaje representará cada uno de ellos en la calificación final.

Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica cuyos items serán facilitados al alumnado.

Convocatoria extraordinaria.

- Constará de la entrega de todos los proyectos y actividades previstos. Los porcentajes serán los mismos que para la convocatoria ordinaria.
- La nota de los trabajos entregados y aprobados en convocatoria ordinaria se guardarán para el cálculo de la nota en la convocatoria extraordinaria.

11. Bibliografía

Aubry, C. (2015). WordPress 4. Ed: Eni

Cuello, J., Vittone, J.(2014). Diseñando apps para móviles. Barcelona: CreateSpace.

Gotz, V. (2002). Retículas para internet y otros soportes digitales. Barcelona: Index Book.

Krug, S. (2015). No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la web y los móviles. Madrid: Anaya.

Lupton, E. (2015). Tipografía en pantalla. Barcelona: Gustavo Gili.

Saffer, D. (2013). Microinteractions. Designing with details. California: O'Reilly Media.

Tidwell, J. (2010). Designing Interfaces. Patterns for Effective Interaction Design. California: O'Reilly Media.