

Título Superior de Diseño

Nivel 2, (GRADO) del MECES*

Guía docente de TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN Y EDICIÓN DIGITAL

ESPECIALIDAD GRÁFICO

Curso 2020/2021

Esquema de la guía

1. Datos de identificación • 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación • 3. Conocimientos recomendados 4. Competencias de la asignatura • 5. Resultados de aprendizaje • 6. Contenidos 7. Volumen de trabajo/ Metodología • 8. Recursos • 9. Evaluación • 10. Bibliografía

1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA			
Centro	Escuela de Arte y Superior de Diseño de València		
Título Superior de Diseño	Gráfico		
Departamento	Ciencias Aplicadas y Tecnología		
Mail del departamento			
Nombre de la asignatura	Técnicas de Producción y Edición Digital		
Web de la asignatura			
Horario de la asignatura			
Lugar donde se imparte		Horas semanales	7
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral		
Carácter de la asignatura	Obligatoria		
Tipo de asignatura	C (40% presencial)		
Lengua en que se imparte	Español		
DATOS DE LOS PROFESORES			
Profesor/es responsable/s	Consultar web		
Correo electrónico	_____		
Horario de tutorías			
Lugar de tutorías	Departamento Ciencias Aplicadas y Tecnología		

* El **Título Superior de Diseño** queda incluido a todos los efectos en el nivel 2, de GRADO del Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior y es equivalente al título universitario de GRADO. Siempre que la normativa aplicable exija estar en posesión del título universitario de **GRADO**, se entenderá que cumple este requisito quien esté en posesión del **Título Superior de Diseño**.

Esta guía Docente está prevista para un número igual o menor de alumnos de la ratio contemplada legalmente.

2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

A estas alturas de la carrera, el alumno conoce técnicas propias de diseño gráfico orientadas a soportes físicos, y debe completar su formación asimilando conceptos de diseño interactivo para diferentes dispositivos electrónicos y disponibles en redes de telecomunicaciones, por lo que en esta asignatura el alumno conocerá las técnicas, conceptos y métodos relacionados con la edición y producción digital, para utilizar adecuadamente las tecnologías necesarias para su correcta publicación electrónica para redes y todo tipo de soportes, fijos y móviles, y la utilización estos elementos multimedia de manera expresiva y adecuada al medio y al receptor final.

Objetivo principal: Entender y aplicar conocimientos básicos de programación

Objetivos secundarios:

- Saber los rudimentos tecnológicos para la creación de interacciones sencillas.
- Conocer los términos propios del diseño interactivo para trabajar en un equipo multidisciplinar
- Aprender las herramientas tecnológicas para desarrollar los proyectos definidos en la asignatura de Proyectos Interactivos, también del tercer curso.

3. Conocimientos previos recomendados

El alumno debe tener los conocimientos adquiridos en 2º Curso, sobre todo los relacionados con TALLER DE EXPERIMENTACIÓN GRÁFICA.

Se le suponen también los conocimientos de la asignatura de 1º: LENGUAJES y TÉCNICAS DIGITALES, necesarios para desarrollar algunos elementos de la asignatura.

Es recomendable también el conocimiento de estas asignaturas:

PROYECTOS DE PUBLICIDAD.

CULTURA DEL DISEÑO.

HISTORIA Y CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO (en cuanto al conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico, de la comunicación audiovisual e interactiva, y el estudio de diseñadores, movimientos y tendencias contemporáneas).

Conjuntamente con la asignatura de TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN y EDICIÓN DIGITAL, debe cursar las asignaturas e interrelacionarse con ellas:

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO AUDIOVISUAL.

PROYECTOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL.

PROYECTOS DE IDENTIDAD GLOBAL.

PROYECTOS DE DISEÑO EDITORIAL.

ESTÉTICA Y ÚLTIMAS TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO.

4. Competencias de la asignatura

Competencias transversales

CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo

CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo

Competencias generales

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial

CG16 Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

Competencias específicas

CE11 Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo

CE12 Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
R1. Distingue las características de cada una de las herramientas disponibles para realizar un proyecto	C11, C12
R2. Discute la idoneidad de una alternativa de desarrollo para una funcionalidad interactiva requerida y gestiona su desarrollo por un equipo que dirige.	CT7, C10. CG7, CG10
R3. Emplea correctamente las librerías de desarrollo web en proyectos interactivos	CT3, C11, C12
R4. Maneja distintos formatos de información, audio y video que integran un proyecto multimedia	CT3, C11, C12
R5. Desarrolla un sitio web de contenido estático ya planificado anteriormente	CT3, C11, C12
R6. Investiga las actualizaciones y más posibilidades de las herramientas presentadas así como su sostenibilidad medioambiental	CG10, CG16, C11, C12

6. Contenidos

Se elimina el concepto y orden de UD, para que sea el profesor que imparta la asignatura, a título personal, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo.

Imagen digital. Tecnología digital: redes y comunicaciones.

Edición y publicación electrónica. Herramientas para desarrollar un diseño web: Lenguajes de marcado, de estilos.

Usabilidad y accesibilidad. Lenguaje de programación orientado a objetos para insertar en sitios web, y bibliotecas de código abierto que añaden interactividad.

Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación.

Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en horas)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesor o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,R3,R4,R6	10
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/conciertos/representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R3,R4,R5,R6	50
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares.	R2	3
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor/a con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10

<i>Evaluación</i>	<i>Conjunto de pruebas (orales, prácticas y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumno.</i>	R1, R2, R3, R4, R5, R6	7
SUBTOTAL			80
7.2 Actividades de trabajo autónomo			
ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en ECTS)
<i>Trabajo autónomo</i>	<i>Estudio del alumno/a: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1, R3, R4, R5, R6	96
<i>Estudio práctico</i>	<i>Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias, ... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.</i>	R1, R2, R3, R4, R5, R6	20
<i>Actividades complementarias</i>	<i>Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias, ...</i>	R1, R2, R3, R4, R5, R6	4
SUBTOTAL			120
TOTAL			200

8. Recursos

Para impartir la asignatura se necesitarán ordenadores personales con conexión inalámbrica a internet y un proyector, altavoces y pizarra.

Software para edición de lenguajes de descripción de páginas, y navegador web.

Software de edición de imágenes.

9. Evaluación

La evaluación debe reflejar la actuación diaria del alumnado en el aula, no sólo es una actividad puntual de determinado momento en el semestre. Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias y resultados de aprendizaje seleccionados.

9.1 Convocatoria ordinaria	
<i>9.1.1 Alumnos con evaluación continua (han asistido a más de un 80% de las clases)</i>	
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados

<p>1. Ejercicios prácticos, guiados y planteados por el profesor, resultado de la explicación de las diferentes herramientas del software correspondiente.</p> <p><i>*Estos ejercicios se evaluarán pero no se calificarán. Será imprescindible su presentación en la fecha establecida, para optar a la calificación de las tareas complejas y el examen.</i></p> <p><u>CRITERIOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La observación por parte del profesor de la actitud y asistencia del alumnado en clase. • El cumplimiento de las condiciones básicas del proceso de elaboración (indicadores). • La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (procesos y herramientas). • La calidad técnica y formal del acabado. • Entrega de ejercicios y tareas en las fechas estipuladas y de la forma concretada. • Se revisará y corregirá la tarea a través del tiempo dedicado a ello en tutorías y otros tiempos establecidos por el profesor. Se espera que el alumno/a corrija y modifique, demostrando su interés y esfuerzo en mejorarlo. 	<p>RA1,RA3,RA4.</p>
<p>2. Realización de ejercicios y tareas concretas y más complejas, (basados en planteamientos ficticios o reales), para aplicar y desarrollar las herramientas y contenidos aprendidos, respetando los condicionantes finales del proyecto. Estas tareas pueden formar parte del trabajo autónomo del alumno. El alumno puede aportar todo aquello que enriquezca el proyecto.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en los apartados 2 y 3. Los trabajos serán calificados de 0 a 10.</p> <p><i>*Calificación del 30%</i></p> <p><u>CRITERIOS:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • La observación por parte del profesor de la actitud y asistencia del alumnado en clase. • La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (herramientas) • La calidad técnica y formal del acabado. • La creatividad y originalidad del planteamiento (trabajos complejos) 	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

<p>*A criterio del profesor el alumno recuperara solo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.</p>	
<p>9.2 Convocatoria extraordinaria</p>	
<p>9.2.1 Alumnos con evaluación continua</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p> <p>Los instrumentos y los criterios de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria, sólo cambian los porcentajes de calificación.</p> <p>El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso.</p> <p>*Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero sí se evaluarán.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada uno de los apartados.</p> <p><u>La calificación será la siguiente:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante el curso / 10% Examen teórico-práctico (teórico 20%, práctico 70%) <p>*A criterio del profesor el alumno recuperará sólo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>
<p>9.2.2 Alumnos con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)</p>	
<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p> <p>El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso. Si no presenta los ejercicios, no tiene derecho al examen.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes, obtener un mínimo de 5 en cada una de las partes. Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero sí se evaluarán.</p> <p><u>La calificación será la siguiente:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante el curso 20% 	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

2. Examen teórico-práctico	80%	
----------------------------	-----	--

10. Bibliografía

Recursos en línea

Construcción de apps:

Ricoy, A: [App Inventor en Español](#)

N/A: [Android con App Inventor](#)

Lenguajes para diseño web:

Ferrer, J: [Curso Completo de HTML](#)

Cornejo, A: [Manual de HTML](#)

Vega, J F y Van der Herst, C: [Guía HTML5. El presente de la web.](#)

Garro, A: [HTML5](#)

Eguiluz, J:

[Introducción a CSS.](#)

[CSS Avanzado](#)

[Introducción a JavaScript](#)

Navajas, A: [Guía Completa de CSS3.](#)

Rodríguez, J A: [Manual de JavaScript.](#)

Colell, J: [CSS3 y Javascript avanzado.](#)

Gascón, U: [Javascript, ¡Inspírate!](#)

Otros:

Dabbs, A y Campbell, A. (2004), *Biblia del diseñador digital*. Madrid: Evergreen.

Schwarte, J: *El gran libro de HTML. Cómo publicar en Internet*. Barcelona: Marcombo