



GUIA DOCENT

Projectes de disseny multimèdia 2023-24

Especialitat: Itinerari de Fotografia i creació audiovisual, especialitat de Disseny gràfic

Curs 2023/2024

→ 1. Dades d'identificació → 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació → 3. Coneixements recomanats → 4. Competències de l'assignatura → 5. Resultats d'aprenentatge → 6. Continguts → 7. Volum de treball/ Metodologia → 8. Recursos → 9. Avaluació → 10. Bibliografia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Fotografia i creació audiovisual		
Departament	Ciència i tecnologia		
Mail del departament	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Assignatura	Projectes de disseny multimèdia		
Web	www.easdvalencia.com		
Horari	Consulteu l'aplicació		
Lloc on s'imparteix	Vivers	Hores setmanals	5
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3 ^r
Durada	Semestral	Idioma	Valencià / Castellà
Tipus de formació	EO. Específica obligatòria	Tipus d'assignatura	40% presencial 60% autònom

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Miquel Mestre
Correu electrònic	mmestre@easdvalencia.com
Horari tutories	Consulteu l'aplicació
Lloc de tutories	Consulteu l'aplicació



→ 2. Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació

1_Presentacions multimèdia.

Crear exercicis en suport PDF online multimèdia i interactius.

L'objectiu és crear arxius amb imatges, tipografia, botons, efectes de so, vídeo i animacions compatibles amb qualsevol plataforma. L'alumnat tindrà competències per a fer presentacions o comunicacions que s'adapten a qualsevol entorn professional.

2_Utilitzar la recerca visual.

Fer servir tècniques i recursos gràfics per a fer una investigació visual senzilla i eficaç.

El pensament visual ajuda a fer visible el procés intel·lectual que hi ha darrere d'un disseny. Els recursos més habituals són els mapes mentals, *moodboards*, l'anàlisi visual i els diagrames.

3_Fer projectes interactius i multimèdia.

Emprar el web com a suport principal, amb recursos que poden procedir de treballs elaborats en altres assignatures o cursos.

A hores d'ara el web és l'entorn més complet i versàtil per a crear un projecte multimèdia. També es podrien fer servir eines d'*authoring*, ús de programació bàsica orientada a objectes, etc, si els estudiants demostren experiència prèvia. Programari per a fer maquetes o *mockup* emuladors d'HTML, CSS i JavaScript.

Fer pràctiques amb tecnologia actual que facilita la producció de creacions interactives. Treballar també altres recursos com ara la fotografia panoràmica 360º, QTVR, realitat augmentada o vídeo interactiu, segons l'experiència del professorat.

Comprendre i utilitzar amb propietat els conceptes d'arquitectura de la informació, la *usabilitat* i l'experiència d'usuari *UX*.

→ 3. Conixements previs recomanats

1r	Llenguatges i tècniques digitals	CT4 CG20
1r	Narrativa i muntatge	CG2 CG3
1r	Fotografia i mitjans audiovisuals	CG2 CE8
2n	Projectes fotogràfics	CE1 CE8
2n	Projectes de creació audiovisual	CE11 CE8



→ 4. Competències de l'assignatura

Presentem a continuació les competències que s'han d'assolir gràcies a l'assignatura de **Llenguatges i tècniques digitals**.

COMPETÈNCIES TRANSVERSALS

CT1	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

COMPETÈNCIES GENERALS

CG2	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
CG7	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
CG18	Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per aconseguir els objectius previstos.

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE1	Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
CE8	Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los conforme als objectius de comunicació del projecte

→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
<p>R1 Utilitza programari multimèdia i interactiu.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Publica arxius interactius. Evidències: fa pàgines mestres, botons i els hi dona comportaments fent servir marcadors, events i accions, i exporta.</p> <p>I.2. Publica arxius multimèdia.</p>	CT4, CG7, CG18



<p>Evidències: col·loca vídeo, GIF animat, vincula URL i exporta.</p> <p>I.3. Crea un espai web amb plantilles o temes on hi ha <i>gadgets</i>, <i>ginyes</i> i <i>plugins</i> estàndards. Evidències: sap fer <i>rollovers</i> (<i>hover</i>), enllaços, menús, menús desplegable, carrusels de fotos, gal·leries, comerç electrònic, formularis...</p> <p>I.4. Fa maquetes interactives d'espais webs: Evidències: utilitza programari que representa amb baixa fidelitat l'estructura d'un projecte web per a sotmetre'l a prova.</p>	
<p>R2. Mostra la fase de recerca, conceptualització i ideació d'un projecte de forma visual. Aplica el pensament visual a la metodologia projectual i a la seua comunicació.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Analitza visualment creacions, produccions o espais web. Evidències: Descriu els elements d'un fotograma o pantalla amb l'ajut de fletxes i textos, comenta la composició, el color, el simbolisme... Extrau conclusions i determina quina emoció comunica.</p> <p>I.2. Descriu visualment el públic objectiu o <i>target</i> Evidències: Utilitza diagrames (formes, símbols i signes) per a mostrar quantitats, percentatges, tendències...</p> <p>I.3. Genera idees a partir d'un concepte. Evidències: dibuixa un mapa mental elaborat, escriu paraules de campus semàntics diferenciats i les creua, fa pluja d'idees i filtra resultats...</p> <p>I.4. Pot transformar un concepte en imatges. Evidències: crea un moodboard on mostra colors, fotos, textures que en el seu conjunt expressen una idea, emoció, estat d'ànim...</p>	CT1, CT4, CG2, CG18
<p>R3. Publica projectes fotogràfics o audiovisuals sobre un suport interactiu, que comunica idees o valors i utilitza simultàniament recursos diversos.</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Segueix la metodologia. Evidències: Presenta per separat les fases de recerca, conceptualització, ideació, producció i avaluació.</p> <p>I.2. Empra continguts multimèdia adequats. Evidències: sap col·locar text, imatges, animacions, so i vídeo. Els recursos milloren la comprensió del tema.</p> <p>I.3. El funcionalment és comparable als estàndards actuals.</p>	CT9, CE1, CE8, CG18



<p>Evidències: el suport és <i>responsive</i> (adaptatiu), accessible (es carrega amb facilitat), fàcil d'utilitzar (gaudeix d'una corba alta d'aprenentatge).</p> <p>I.4. Gràficament és comparable als estàndards actuals. Evidències: l'aspecte visual de la publicació és homogeni, s'identifica immediatament el tema i funció del projecte.</p> <p>I.5. És útil (suposa un benefici per l'usuari). Evidència: comunica, transmet amb facilitat el tema, idea, valor, relat... al públic objectiu.</p> <p>I.6. El contingut compleix amb els objectius de comunicació. Evidències: es poden comparar les intencions expressades al principi del procés amb els resultats.</p>	
<p>R4 Actitud</p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Intervenció positiva a classe. Evidències: parla/debat/pregunta de forma pertinent durant la classe en relació al tema del dia.</p> <p>I.2. Empra amb propietat els conceptes tècnics propis de la matèria durant la supervisió dels projectes i a les tutories.</p>	CT1

→ 6. Continguts

Unitat 1. Avaluació inicial

Acostament a la vocació i objectius de cada estudiant. Tasques fetes en coordinació amb l'assignatura de Taller de presentació del projecte

- Matriu de posicionament
- Marca i font tipogràfica personal
- Esboç de mapa web personal

Unitat 2. Presentacions multimèdia

Exercicis amb programari senzill per a fer presentacions multimèdia i interactives

- Utilitzar Adobe Indesign, Keynote, Invision, Adobe Portfolio, Adobe Express o altre
- Fer servir també programari per a edició de vídeo, audio i per a edició bit map.
- Utilitzar recursos variats com ara animacions, àudio, vídeo vinculat, vídeo incrustat, botons, enllaços i imatges en bucle.



Unitat 3. Elements que configuren el projecte interactiu i multimèdia

Introducció al word wide web

- Història d'Internet .
- Història de la *GUI*, Interfície gràfica d'usuari.
- Metodologia projectual del web

Contractació d'allotjament i domini

- Què és un *hosting* i un domini
- Què és el sistema CMS.
- Instal·lació de *Wordpress* a un allotjament.

Unitat 4. Portafolis personal professional

Recerca – anàlisi

- Anàlisi de necessitats.
- Recerca i comparances d'espais web models (*benchmarking* si cal).
- Determinació del sector professional, temàtica i públic objectiu.
- La recerca s'elabora de forma visual.

Disseny

- Estructura dels continguts del web – arquitectura de la informació.
- *Wireframes* i maquetes amb programari específic de *mockup*.

Producció

- Selecció i organització de recursos multimèdia.
- Utilització del sistema CMS per crear l'espai web.
- *Disseny per a l'usuari*: accesibilitat, visibilitat i "usabilitat" - UI.
- L'experiència d'usuari - UX.

Avaluació i millora

- Prova d'usabilitat. Interpretació i conclusions.
- Incorporació de modificacions i redisseny de l'espai web si cal.



Unitat 5. Microsite projecte de fotografia d'autora/or

Investigació-anàlisi

- Anàlisi de necessitats.
- Investigació i comparances d'espais web models (*benchmarking* si cal).
- Determinació del sector professional, temàtica i públic objectiu.
- Recerca elaborada de forma visual.

Ideació

- Elaboració de concepte i determinació d'objectius de comunicació. To narratiu. *Moodboard* i *Style tile*.
- Utilització de tècniques creatives per a conceptualitzar

Producció

- Selecció i organització de recursos multimèdia.
- Utilització del sistema CMS per crear l'espai web.
- *Disseny per a l'usuari*: accesibilitat, visibilitat i "usabilitat" - UI.
- L'experiència d'usuari - UX.

Avaluació i millora

- Prova d'usabilitat. Interpretació i conclusions.
- Incorporació de modificacions i redisseny de l'espai web si cal.

→ 7. Volum de treball / Metodologia

7.1 Activitats de treball presencial

ACTIVITATS	Metodologia d'ensenyament-aprenentatge	Relació amb els resultats d'aprenentatge	Volum de treball (en nº hores o ECTS)
Classe presencial	<i>Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisis de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.</i>	R4	4h



Classes pràctiques	<i>Sessions de treball en grups supervisades pel professor. Estudi de casos, projectes, tallers, problemes, estudi de camp, aula d'informàtica, laboratori, visites a exposicions/concerts/representacions/audicions..., cerca de dades, biblioteques, en Internet, etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat.</i>	R1, R2, R3 i R4	30h
Tutoria	<i>Atenció personalitzada i en petits grups. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar i discutir els materials i temes presentats en les classes, seminaris, tallers, lectures, realització de treballs, projectes, etc.</i>	R1, R2 i R3	20h
Avaluació	<i>Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.</i>	R4	6h
SUBTOTAL			60
7.2 Activitats de treball autònom			
Treball autònom	<i>Estudi de l'alumnat: preparació i pràctica individual de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>	R1, R2 i R3	90
Estudi pràctic	<i>Preparació en grup de lectures, textos, interpretacions, assajos, resolució de problemes, projectes, seminaris, tallers, treballs, memòries,... per a exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories de petit grup.</i>		
Activitats complementàries	<i>Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...</i>		
SUBTOTAL			90
TOTAL			150

→ 8. Recursos

Projector i àudio connectats a un ordinador.
 Connexió d'alta velocitat a internet.
 Articles i textos.
 Joc *online* de preguntes i respostes.
 Programari següent:

- Sistemes web CMS (Wordpress, WP-Laytheme, Wix...)
- Editor de mapa de bits o raster.
- Editor vectorial.
- Programari de disseny editorial.
- Programari d'edició de vídeo i àudio.
- Eines d'*authoring*: Adobe Animate, Google web designer...
- *Mockup* per a web: Invision, Adobe XD, Sketch, Marvel...
- Plantilles web i presentacions: Adobe Portfolio, Adobe Express....



→ 9. Avaluació

9.1 Convocatòria ordinària	
9.1.1 Alumnat amb avaluació continua	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics: Són el 10% de la qualificació total.</p> <p>Projecte portafolis: 40 %</p> <p>Projectes fotografia d'autora/or: 40 %</p> <p>Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.</p> <p>Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5.</p> <p>Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.</p>	R1, R2, R3, R4
9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics i projectes: Són el 60% de la qualificació total.</p> <p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total.</p> <p>Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia.</p>	R1, R2 i R3 R1, R2, R3 i R4

9.2 Convocatòria extraordinària	
9.2.1 Alumnat amb avaluació continua	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p>Treballs pràctics i projectes. Són el 100% de la qualificació total.</p>	R1, R2, R3 i R4



<p>Per a sumar la nota final, cadascun dels treballs serà valorat amb percentatges diferents segons el criteri docent.</p> <p>Cada treball es qualificarà de 0 a 10. Considerarem que l'assignatura ha estat superada quan la nota final siga igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs. Els treballs presentats fora de termini seran qualificats amb una nota màxima de 5.</p> <p>Per a avaluar els treballs farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia. També s'indicaran els percentatges atorgats a cadascun d'ells. Aquest instrument d'avaluació serà explicat als i les estudiants.</p>	
<p>9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)</p>	
<p>INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ</p>	<p>Resultats d'aprenentatge avaluats</p>
<p>Treballs pràctics. i projectes: Són el 60% de la qualificació total.</p> <p>Prova teòrica/pràctica. És el 40% de la qualificació total. Cada treball, a més a més de l'examen, es qualificarà de 0 a 10. Es considera que l'assignatura està superada si la nota final és igual o superior a 5 en tots i cadascun dels treballs i en l'examen.</p> <p>Per a avaluar tant els treballs com l'examen, farem servir una rúbrica on s'especificaran els resultats d'aprenentatge i els indicadors (resultats d'aprenentatge més concrets) segons siga la seua tipologia..</p>	<p>R1, R2 i R3</p> <p>R1, R2, R3 i R4</p>

→ 10. Bibliografia

Lupton, Ellen (2012) *Intuición, acción, creación. Graphic design thinking*. Barcelona: GG.

Royo, Javier (2005) *Diseño digital*. Barcelona, Espanya: Paidós Ibérica.

Krug, Steve (2006), *No me hagas pensar*. Prentice Hall.

Bibliografia complementària:

Web

Lèxic de fotografia català-castellà-francès-anglès:
https://slg.uib.cat/digitalAssets/149/149362_foto.pdf