



GUIA DOCENT

## Projectes de disseny multimèdia 2024-25

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

Curs 2024/2025

→ 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	4
Codi		Crèdits ECTS	6
Cicle		Curs	3 <sup>r</sup>
Durada	Semestral	Idioma	Valencià / Castellà
Tipus de formació	OE. Obligatòria d'especialitat	Tipus d'assignatura	40% presencial 60% autònom

#### DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Miquel Mestre
Correu electrònic	<a href="mailto:mmestre@easdvalencia.com">mmestre@easdvalencia.com</a>
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><b>R1 Utilitza programari multimèdia i interactiu.</b></p> <p>Indicadors:</p> <p>I.1. Publica arxius interactius. Evidències: fa pàgines mestres, botons i els hi dóna comportaments fent servir marcadors, events i accions, i exporta.</p> <p>I.2. Publica arxius multimèdia. 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>ginys</i> i <i>plugins</i> estàndards. Evidències: sap fer <i>rollovers (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>CT4, CG7, CG18</p>
<p><b>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.</b></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 <b>diagrames</b> (formes, símbols i signes) per a mostrar quantitats, percentatges, tendències...</p> <p>I.3. Genera idees a partir d'un concepte. Evidències: dibuixa un <b>mapa mental</b> elaborat, escriu paraules de <b>camp semàntics</b> diferenciats i les creua, fa <b>pluja d'idees</b> i filtra resultats...</p> <p>I.4. Pot transformar un concepte en imatges. Evidències: crea un <b>moodboard</b> on mostra colors, fotos, textures que en el seu conjunt expressen una idea, emoció, estat d'ànim...</p>	<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.**

Indicadors:

I.1. Segueix la metodologia.

Evidències: Presenta per separat les fases de recerca, conceptualització, ideació, producció i avaluació.

I.2. Empra continguts multimèdia adequats.

Evidències: sap col·locar text, imatges, animacions, so i vídeo. Els recursos milloren la comprensió del tema.

I.3. El funcionalment és comparable als estàndards actuals.

Evidències: el suport és *responsive* (adaptatiu), accessible (es carrega amb facilitat), fàcil d'utilitzar (gaudeix d'una corba alta d'aprenentatge).

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.

I.5. És útil (suposa un benefici per l'usuari).

Evidència: comunica, transmet amb facilitat el tema, idea, valor, relat... al públic objectiu.

I.6. El contingut compleix amb els objectius de comunicació.

Evidències: es poden comparar les intencions expressades al principi del procés amb els resultats.

CT9, CE1, CE8, CG18

**R4 Actitud**

Indicadors:

I.1. Intervenció positiva a classe.

Evidències: parla/debat/pregunta de forma pertinent durant la classe en relació al tema del dia.

I.2. Empra amb propietat els conceptes tècnics propis de la matèria durant la supervisió dels projectes i a les tutories.

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	Exposició de continguts per part de la professora/professor o en seminaris, anàlisi de competències, explicació i demostració de capacitats, habilitats i coneixements a l'aula.	R4	4h
Classes pràctiques	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.	R1, R2, R3 i R4	30h
Tutoria	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.	R1, R2 i R3	20h
Avaluació	Conjunt de proves (orals i/o escrites) emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	R4	6h
<b>SUBTOTAL</b>			<b>60</b>
7.2 Activitats de treball autònom			
Treball autònom	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.	R1, R2 i R3	90
Estudi pràctic	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.		
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...		
<b>SUBTOTAL</b>			<b>90</b>
<b>TOTAL</b>			<b>150</b>



---

## → 8. Recursos

---

Pantalla/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><b>Treballs pràctics:</b> Són el 10% de la qualificació total.</p> <p><b>Projecte portafolis:</b> 40 %</p> <p><b>Projectes fotografia d'autora/or:</b> 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>	<p>R1, R2, R3, R4</p>

#### 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><b>Treballs pràctics i projectes:</b> Són el 60% de la qualificació total.</p> <p><b>Prova teòrica/pràctica.</b> 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>	<p>R1, R2 i R3</p> <p>R1, R2, R3 i R4</p>



9.2 Convocatòria extraordinària	
9.2.1 Alumnat amb avaluació continua	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p><b>Treballs pràctics i projectes.</b> Són el 100% de la qualificació total.</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 i R4
9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVALUACIÓ I CRITERIS D'AVALUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
<p><b>Treballs pràctics. i projectes:</b> Són el 60% de la qualificació total.</p> <p><b>Prova teòrica/pràctica.</b> 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

## → 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](https://slg.uib.cat/digitalAssets/149/149362_foto.pdf)