



GUIA DOCENTE

Técnicas de Producción y edición digital 2024-25

Especialidad: **DISEÑO GRÁFICO_ITINERARIO DE ILUSTRACIÓN**

Curso **2024/2025**

→ 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	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Diseño Gráfico / Itinerario de Ilustración		
Departamento	Tecnología y materiales		
Mail del departamento	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Asignatura	Técnicas de producción y edición digital		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	6
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Valencià / Castellano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	45% presencial 55% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	
Correo electrónico	
Horario tutorías	Consultar horario del profesorado
Lugar de tutorías	Departamento de Tecnología



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

La ilustración es una poderosa herramienta plástica y creativa para comunicar, y está presente en publicidad, en aplicaciones, juegos, etc. Hoy en día la comunicación no solo es visual, también permite la interacción con el usuario y público al que van destinados los mensajes ilustrados. Es por ello que el conocimiento de los procesos interactivos permiten al ilustrador actual ampliar sus perspectivas laborales propias de la formación en diseño gráfico e ilustración.

La contribución de esta asignatura al perfil profesional de la titulación está encaminada a la profundización en las técnicas de dibujo vectorial y producción gráfica aplicadas al sector digital interactivo. Además el alumnado desarrollará las destrezas necesarias para ejercer una labor dentro de un equipo de trabajo en labores de producción gráfica y visual para publicaciones interactivas digitales.

Conjuntamente con la asignatura Técnicas de Producción y edición digital es fundamental para el/la alumno/a cursar paralelamente Taller de animación digital. En ella se trabajan contenidos y procesos complementarios, tales como las técnicas de animación digital, presentes en esta asignatura desde la perspectiva de la publicación de elementos interactivos.

→3. Conocimientos previos recomendados

En esta asignatura se trabajarán con los conocimientos y conceptos adquiridos en las asignaturas de Lenguajes y técnicas digitales, Dibujo y técnicas gráficas, Animación Básica y Proyectos de ilustración aplicada.

Se recomienda tener conocimientos básicos TIC a nivel de usuario medio/avanzado.

→4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Técnicas producción y edición digital**

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT16	Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental

COMPETENCIAS GENERALES



CG10

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



CG15	Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE10	Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
CE11	Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual
CE12	Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

→5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS RELACIONADAS
RA 1 _ Distingue el software y las herramientas disponibles para realizar un proyecto de ilustración digital interactivo.	CT4, CG10, CE11
RA 2_ Genera gráficos vectoriales optimizados para su tratamiento en proyectos de comunicación digital multimedia y aplica técnicas de animación vectorial.	CT4, CG10, CG15, CE12
RA 3_ Introduce interactividad y emplea diferentes lenguajes de programación para revisar y modificar el comportamiento de los elementos multimedia e interactivos.	CG10, CT4
RA 4_ Publica un documento interactivo en diferentes soportes HTML5, WebGL y aplicaciones para Android e IOS.	CE10, CE12
RA 5_ Planifica y desarrolla un producto editorial interactivo y justifica las estrategias y decisiones tomadas para su elaboración.	CG15, CE10
RA 6_ Valora la importancia de considerar cuáles son las lecturas, los usos y los impactos posibles de aquello que se diseña y aplica una perspectiva amplia y diversa.	CT16, CG16,



→6. Contenidos

Imágenes de mapa de bits

- Formatos y resolución
- Importación de archivos, escanear y digitalizar
- Creación de pinceles artísticos i caligráficos
- Generación de texturas y tramas digitales.
- Animación: línea de tiempo, gif animado / vídeo
- Acciones y lotes.
- Exportación **Dibujo**

vectorial avanzado

- Documento, formatos, guías, cuadrícula
- Herramientas de dibujo: polígonos, línea, pluma, lápiz, pincel, borrador.
- Transformación de gráficos: buscatrazos, creador de formas, calco interactivo.
- Gestión del color: muestras, degradados, motivos
- Exportación

Animación de gráficos vectoriales

- La línea de tiempo
- Animación frame a frame.
- Trabajo con etiquetas.
- Animación automatizada.
- Tipos de interpolación. Forma y movimiento.
- Símbolos e instancias.
- Creación y animación de botones.

Interactividad

- Introducción, conceptos fundamentales de lenguajes web (HTML y CSS)
- Animación de gráficos SVG
- Interactividad
- Fundamentos de Javascript. Librerías Create JS.
- HTML5 Canvas

Maquetación de una publicación

- Formatos
- Retículas, guías y páginas maestras
- Importación de imágenes.
- Gráficos vectoriales
- Paginación
- Estilos de carácter y párrafo
- Navegación e interactividad
- Exportación



→7. Volumen de trabajo/ Metodología

El procedimiento metodológico de modo genérico consta de:

Actividades de carácter presencial

Se realiza un planteamiento de la propuesta con la aportación teórica y visual necesaria por parte del profesor.

Se propone el trabajo a realizar en el aula. La realización de la propuesta se efectúa en clase, para permitir el seguimiento, las correcciones y la interacción con el resto de compañeros.

Actividades de trabajo autónomo

Parte del trabajo planteado como trabajo presencial se finaliza de manera individual fuera del aula, dedicando un tiempo imprescindible para la asimilación de contenidos.

De forma autónoma se resuelven otras propuestas que el profesorado diseña especialmente al efecto, apoyadas en los materiales didácticos pertinentes.

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
Clase presencial	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1, R2, R3, R4	25
Clases prácticas	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. 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 alumnado.	R1, R2, R3, R4	40
Exposición trabajo en grupo	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R4	5
Tutoría	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora 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	15
Evaluación	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4	5
SUBTOTAL			90

7.2 Actividades de trabajo autónomo



Trabajo autónomo	Estudio del alumno o alumna: 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.		60
Estudio práctico	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.		45
Actividades complementarias	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...		5
SUBTOTAL			110
TOTAL			200

→8. Recursos

Pizarra • Cañón de proyección • Equipos informáticos • Escáner • Conexión inalámbrica a internet • Altavoces • Software para animación vectorial y edición de lenguajes 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

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
--	-------------------------------------



<p>Trabajos y pruebas prácticas. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesorado.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo se recogerán pero serán penalizados.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentación de los trabajos en los plazos convenidos. -Participación activa en las clases presenciales. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer a los y las estudiantes.</p>	<p>R1, R2, R3, R4</p>
---	-----------------------

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

<p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN</p>	<p>Resultados de Aprendizaje evaluados</p>
<p>Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Se entregarán como muy tarde 3 días antes del examen final.</p> <p>Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.</p> <p>Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentación de los trabajos en los plazos convenidos. -Participación activa en las clases presenciales. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. 	<p>R1, R2, R3, R4</p>



9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Trabajos y pruebas prácticas. Suponen el 100% de la calificación total.</p> <p>Para sumar la nota final, cada uno de los trabajos será valorado con porcentajes diferentes según criterio del profesorado.</p> <p>Cada trabajo se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos. Los trabajos presentados fuera de plazo se recogerán pero serán penalizados.</p> <p>Criterios de Evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Adecuación a las pautas dadas. -Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura. -Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos. -Correcta presentación y comunicación. -Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación. -Presentación de los trabajos en los plazos convenidos. -Participación activa en las clases presenciales. -Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo. <p>Para evaluar los trabajos se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología. También se indicarán los porcentajes otorgados a cada uno de ellos. Este instrumento de evaluación será dado a conocer al alumnado.</p>	<p>R1, R2, R3, R4</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados



Trabajos prácticos. Suponen el 60% de la calificación total. Se entregarán como muy tarde 3 días antes del examen final.

Prueba teórica/práctica. Supone el 40% de la calificación total. Cada trabajo, así como el examen, se calificará de 0 a 10. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5 en todos y cada uno de los trabajos y en el examen.

Para evaluar tanto los trabajos como el examen, se utilizará una rúbrica donde se especificarán los resultados de aprendizaje y los indicadores (resultados de aprendizaje más concretos) según sea su tipología.

R1, R2, R3, R4

Criterios de Evaluación:

- Adecuación a las pautas dadas.
- Comprensión y asimilación de los conceptos de la asignatura.
- Grado de calidad y complejidad técnica de los trabajos.
- Correcta presentación y comunicación.
- Correspondencia entre el planteamiento del trabajo y su presentación.
- Presentación de los trabajos en los plazos convenidos.
- Participación activa en las clases presenciales.
- Grado de aprendizaje en el desarrollo de trabajos de investigación de modo autónomo y creativo.

→10. Bibliografía

- Bann, D. (2010) Actualidad en la producción gráfica. Barcelona: Ed. Blume.
- Drasner, S. (2017) SVG Animations. Ed. O'Reilly Media, Inc.

→11. Webgrafía

- Codepen.io | [hGps://codepen.io/](https://codepen.io/) | Sitio web para mostrar y consultar soluciones en HTML, CSS y Javascript de animación de gráficos vectoriales para web.
- Dribbble.com | [hGps://dribbble.com/](https://dribbble.com/) | Sitio web de portfolios de ilustración enfocado al uso de las ilustraciones en productos y entornos online, como sitios web, apps móviles, newsletters, etc.
- GreenSock.com | [hGps://greensock.com/](https://greensock.com/) | Librería estándar para la animación de gráficos SVG en contextos web y app. Requiere de conocimientos mínimos de HTML, CSS y Javascript.
- Penpot.app | [hGps://penpot.app/](https://penpot.app/) | Herramienta de prototipado y diseño de productos digitales, webs, apps, etc. El lugar donde contextualizar y mostrar las ilustraciones o animaciones incrustadas en el diseño del producto. Herramienta de feedback colaborativo.
- Figma.com | [hGps://penpot.app/](https://penpot.app/) | Herramienta de prototipado y diseño de productos digitales, webs, apps, etc. El lugar donde contextualizar y mostrar las ilustraciones o animaciones incrustadas en el diseño del producto. Herramienta de feedback colaborativo.
- Wordpress | [hGps://wordpress.org/](https://wordpress.org/) | Plataforma de publicación de contenidos online.



- Grav | [hGps://getgrav.org/](https://getgrav.org/) CMS para la publicación de contenidos online.
- [hGps://helpx.adobe.com/es/animate/user-guide.html](https://helpx.adobe.com/es/animate/user-guide.html)