



Títol de grau en ensenyaments artístics superiors

GUIA DOCENT

Tècniques de producció i edició digital 2025-26

Especialitat: Disseny gràfic

Curs 2025/2026

→ 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 i webgrafia

→ 1. Dades d'identificació

DADES DE L'ASSIGNATURA

Centre	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Títol	Gràfic		
Departament	Ciència i tecnologia		
Mail del departament	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Assignatura	Tècniques de producció i edició digital		
Web	www.easdvalencia.com		
Horari	Consulteu l'aplicació		
Lloc on s'imparteix	Velluters	Hores setmanals	6
Codi		Crèdits ECTS	8
Cicle		Curs	3 ^{er}
Durada	Semestral	Idioma	Valencià / castellà
Tipus de formació	FB. Formació Bàsica	Tipus d'assignatura	45% presencial 55% autònom

DADES DEL PROFESSORAT

Docent/s responsable/s	Ferran Montroy, Inmaculada Domènech i Miquel Mestre
Correu electrònic	fmontroy@easdvalencia.com, idomenech@easdvalencia.com, 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

L'assignatura capacita l'alumnat per entendre i aplicar els llenguatges base de la producció web —HTML i CSS—, així com la seva integració amb llibreries i sistemes més complexos, amb una visió tècnica orientada al disseny gràfic.

També es proporcionen coneixements fonamentals sobre allotjament web i dominis, amb l'objectiu que l'alumnat siga autònom a l'hora de publicar arxius HTML i CSS en entorns reals, així com fer servir la terminologia pròpia del disseny interactiu per treballar en equips multidisciplinaris.

1. Crear documents html

Crear documents estructurats amb etiquetes semàntiques pròpies del llenguatge HTML5, que permeten als navegadors i cercadors interpretar correctament el contingut. A través d'aquest llenguatge, s'incorporaran elements de navegació, interactivitat i reproducció multimèdia de forma nativa, tenint en compte l'accessibilitat.

2. Maquetar documents html

Donar un aspecte visual elaborat, apte i adaptatiu als diferents dispositius per a la publicació de documents fent servir els fulls d'estils CSS3 i metodologia del disseny responsive.

3. Desenvolupar projectes web

Fer servir la metodologia i eines tecnològiques adequades per a desenvolupar de forma òptima projectes web definits a l'assignatura de Projectes de disseny gràfic interactiu.

4. Publicar continguts digitals

Contractar un domini i hosting en un servidor extern i crear un espai web propi on poder allotjar arxius o instal·lar frameworks o CMSs (Sistema de gestió de continguts) per a la posterior consulta de qualsevol usuari/a amb accés a un dispositiu amb connexió a internet.

CONTRIBUCIÓ AL PERFIL PROFESSIONAL

El desenvolupament front-end, part visible i interactiva d'un lloc web o aplicació, és cada vegada més demandada en el perfil professional d'un/a dissenyador/a gràfic/a, ja que qualsevol entitat pública o privada posa a la disposició dels usuaris contingut en internet amb accés als seus serveis o productes.

L'assignatura forma el nostre alumnat en figures professionals orientades al desenvolupament front-end, com ara:

Dissenyador/a web, dissenyador/a d'interfícies gràfiques d'usuari (UI), dissenyador/a d'experiència d'usuari (UX), dissenyador/a d'interactivitat o desenvolupador/a front-end.



→ 3. Coneixements previs recomanats

Per a poder cursar aquesta assignatura, és imprescindible que l'alumnat domine els coneixements adquirits en l'assignatura Llenguatges i Tècniques Digitals de primer curs (CT4, CG20), on l'alumnat adquireix destreses en el maneig i optimització de documents i arxius d'imatge en format digital.

Al mateix temps és fonamental que aquesta assignatura es complemente amb l'assignatura de tercer de disseny gràfic, Projectes de disseny gràfic interactiu, ja que en aquesta es treballa la metodologia projectual i es crea el contingut visual que posteriorment es desenvolupa a partir dels coneixements, eines i metodologia adquirides en aquesta assignatura.

→ 4. Competències de l'assignatura

COMPETÈNCIES TRANSVERSALES

CT3	Solucionar problemes i prendre decisions que responguen als objectius del treball que hom hi realitza.
CT4	Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.

COMPETÈNCIES GENERALS

CG7	Organitzar, dirigir i/o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
CG10	Adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
CG20	Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seua influència en els processos i productes del disseny

COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES

CE5	Establir estructures organitzatives de la informació
CE11	Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual
CE12	Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons



→ 5. Resultats d'aprenentatge

RESULTATS D'APRENTATGE	COMPETÈNCIES RELACIONADES
R1 – Comprén el funcionament bàsic de les xarxes i comunicacions en l'àmbit digital , i situa les aplicacions web dins del context tecnològic actual.	CT4, CG10, CG20
R2 - Aplica els fonaments del desenvolupament web , organitzant correctament els arxius i les estructures de carpetes, i utilitzant el programari adequat per a l'edició i gestió del codi.	CT4, CE5
R3 – Crea documents HTML5 estructurats amb etiquetes semàntiques , respectant la jerarquia del contingut i incorporant elements multimèdia i de navegació, tenint en compte els criteris d'accessibilitat.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R4 - Estilitza i maquet documents HTML mitjançant l'ús de CSS, coneixent la sintaxi de les regles, els tipus de selectors i les propietats bàsiques de text, color, fons i model de caixa. Disposa els elements utilitzant Flexbox, Grid i/o Position.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R5 - Aplica principis de disseny responsiu mitjançant media queries, assegurant una visualització òptima del contingut en diferents dispositius i resolucions.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R6 - Integra llibreries i/o frameworks web com jQuery per agilitzar i enriquir el desenvolupament de projectes, coneixent les seues funcionalitats bàsiques.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R7 - Instal·la, configura i personalitza un CMS , entenent les possibilitats i limitacions d'aquest tipus d'entorns respecte al desenvolupament web des de zero.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R8 - Gestiona la publicació de continguts web , adquirint nocions clares sobre dominis, subdominis i allotjament, i publicant arxius en línia mitjançant FTP o serveis equivalents.	CT3, CT4, CG10, CE11, CE12
R9 - Aplica bones pràctiques en la publicació web , garantint una estructura clara, un accés eficient als recursos i una experiència d'usuari coherent amb els objectius comunicatius i gràfics del projecte.	CT3, CT4, CG10, CE5, CE11
R10 - Desenvolupa projectes web coherents amb propostes de disseny gràfic interactiu , integrant els coneixements tècnics adquirits dins d'un procés de treball real i professional.	CT3, CT4, CG10, CE5, CE11, CE12
R11 - Fa ús correcte de la terminologia pròpia del disseny web i interactiu , comunicant-se amb claredat dins d'equips multidisciplinaris i entenent el paper del dissenyador/a dins del procés de producció digital.	CG7, CG20



→ 6. Continguts

1. Marc teòric i context tecnològic

1. Funcionament bàsic de les xarxes i les comunicacions digitals.
2. Què és una aplicació web: definició, característiques i tipologies.
3. Fases del procés de creació d'una aplicació web.

2. Fonaments del desenvolupament web

1. Organització de projectes web: arxius, estructura de carpetes i bones pràctiques.
2. Funcionament dels navegadors i interpretació del codi.
3. Programari i entorns de desenvolupament web (editors de codi, navegadors, FTP...).

3. HTML: estructura i semàntica

1. Introducció al llenguatge d'etiquetes HTML.
2. Estructura bàsica d'un document HTML5.
3. Etiquetes essencials i semàntiques.
4. Jerarquia i organització de continguts.
5. Principis d'accessibilitat web aplicats a HTML.

4. CSS: estilització i maquetació

1. Introducció al full d'estils en cascada (CSS).
2. Regles, sintaxi i morfologia del codi.
3. Selectors bàsics: d'etiqueta, per identificador o classe. Pseudo-classes.
4. Propietats bàsiques: tipografia, color, fons, espaiat i model de caixa (box model).
5. Disposició d'elements amb Flexbox, Grid i Position.
6. Introducció al disseny responsive: media queries i adaptació a dispositius.

5. Integració amb entorns i tecnologies externes

1. Introducció a frameworks de desenvolupament web o llibreries com jQuery.
2. Incorporació d'aquestes eines a projectes HTML/CSS.
3. Diferències entre codi nadiu i solucions preconstruïdes.

6. CMS i gestió de continguts

1. Introducció a un sistema de gestió de continguts (CMS).
2. Instal·lació i configuració bàsica del CMS.
3. Personalització i ús d'eines gràfiques dins del CMS.

7. Publicació i entorns web

1. Conceptes de domini, subdomini i allotjament web.
2. Creació d'un espai web propi: contractació i gestió de serveis.
3. Transferència d'arxius al servidor (FTP i alternatives).
4. Bones pràctiques de publicació: organització, accessibilitat i manteniment.



→ 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.	Tots	14h
Classes pràctiques	Sessions de treball individuals supervisades. Estudi de casos, projectes, problemes, cerca de dades etc. Construcció significativa del coneixement a través de la interacció i activitat de l'alumnat.	Tots	50h
Tutoria	Atenció personalitzada individual. Període d'instrucció i/o orientació realitzat per una tutora/or amb l'objectiu de revisar les eines i metodologia explicades a l'aula.	Tots	10h
Avaluació	Conjunt de proves emprades en l'avaluació inicial o formativa de l'alumnat.	Tots	6h
SUBTOTAL			80
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, treballs, memòries,... per exposar o lliurar durant les classes teòriques, classes pràctiques i/o tutories.	Tots	120 h
Activitats complementàries	Preparació i assistència a activitats complementàries com ara tallers, congressos, conferències,...	Tots	
SUBTOTAL			120
TOTAL			200



→ 8. Recursos

Pantalla/canó de presentació.

Connexió a internet.

Ordinadors portàtils o de sobretaula amb el programari següent:

- Editor vectorial i editor de mapa de bits o raster
- Editor de text. Programari d'edició de llenguatges de programació.
- Navegador web.

→ 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
L'avaluació i la nota final de l'assignatura serà el resultat de la mitja de les proves i treballs pràctics que es demanaran al llarg del curs. Estes notes suposen el 90% de la nota. El 10% restant ix dels exercicis complementaris que es demanaran al llarg del curs. Es farà mitja sempre que la nota del treball o examen avaluat supere el 5. Per a l'avaluació de les proves o lliuraments de treballs, es tindran en compte els següents punts amb els seus diferents pesos: • Requisits de lliurament • Qüestions relatives als formats, configuració • Ús correcte del llenguatge o metodologia concreta • Edició eficient dels diferents llenguatges, eines i metodologies • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació Per a l'avaluació de les activitats pràctiques complementàries que es demanaran al llarg del curs es tindran en compte els següents punts: • Número d'exercicis presentats • Requisits (temps, arxius, formats) • Realització correcta de l'activitat • Tasca acabada • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació	Tots

9.1.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)



INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
El seguiment i avaluació de l'assignatura és per avaluació contínua, sempre i quan no se supere el 20% de faltes d'assistència. En eixe cas l'alumne/a no tindrà dret a aquesta avaluació contínua i haurà de realitzar en l'examen final així com el lliurament de tots els treballs demanats al llarg del curs. Per a accedir a l'examen de final de curs, és requisit imprescindible que l'alumnat presente com a màxim 3 dies abans de la data de l'examen totes les activitats demanades al llarg del curs.	Tots

9.2 Convocatòria extraordinària	
9.2.1 Alumnat amb avaluació continua	
INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats
L'avaluació i la nota final de l'assignatura serà el resultat de la mitja de les proves i treballs pràctics que es demanaran al llarg del curs. Estes notes suposen el 90% de la nota. El 10% restant ix dels exercicis complementaris que es demanaran al llarg del curs. Es farà mitja sempre que la nota del treball o examen avaluat supere el 5. Per a l'avaluació de les proves o lliuraments de treballs, es tindran en compte els següents punts amb els seus diferents pesos: • Requisits de lliurament • Qüestions relatives als formats, configuració • Ús correcte del llenguatge o metodologia concreta • Edició eficient dels diferents llenguatges, eines i metodologies • Actitut/interés: esforç, perfecció, investigació, innovació	Tots
9.2.2 Alumnat amb pèrdua d'avaluació continua (+20% faltes d'assistència)	
INSTRUMENTS D'AVUACIÓ I CRITERIS D'AVUACIÓ/ QUALIFICACIÓ	Resultats d'aprenentatge avaluats



El seguiment i avaluació de l'assignatura és per **avaluació contínua**, sempre i quan no se supere el 20% de faltes d'assistència. En eixe cas l'alumne/a no tindrà dret a aquesta avaluació contínua i haurà de realitzar en l'examen final així com el lliurament de tots els treballs demanats al llarg del curs.

Per a accedir a l'examen de final de curs, és requisit imprescindible que l'alumnat presente com a màxim 3 dies abans de la data de l'examen totes les activitats demanades al llarg del curs.

Tots

Es permet l'ús de la intel·ligència artificial (IA) en els treballs acadèmics sempre que s'indique clarament quines eines s'han utilitzat i amb quina finalitat (recerca, redacció, correcció, etc.). L'avaluació prioritzarà la comprensió, el pensament crític i l'aportació personal de l'estudiantat. L'ús no declarat o que substituisca l'autoria serà penalitzat segons el reglament del centre.

→ 10. Bibliografia i Webgrafia

Bibliografia

- Moreno, J. V. (2022). **Diseño y desarrollo de páginas web con HTML5 y CSS3**. Marcombo.
- Frain, B. (2022). **Responsive web design with HTML5 and CSS** (4a ed.). Packt Publishing.
- Mullenweg, M. (2023). **WordPress: The missing manual**. O'Reilly Media.
- Cancinos, M. C. (2020). **Bootstrap - Principiantes: Diseño rápido y sencillo para el programador web y de apps**. Independently Published.

Webgrafia

- MDN Web Docs. (s. f.). **MDN web docs. Mozilla**. <https://developer.mozilla.org>
- W3Schools. (s. f.). **W3Schools online web tutorials**. <https://www.w3schools.com/>
- Coyier, C. (s. f.). **CSS-Tricks**. <https://css-tricks.com>
- Eniun. (s. f.). **Eniun**. <https://www.eniun.com/>
- Can I use. (s. f.). **Can I use... compatibility tables for support of front-end web technologies on desktop and mobile web browsers**. <https://caniuse.com/>

Webgrafia complementària:

- Servei Lingüístic de la Universitat de les Illes Balears. (s. f.). **Lèxic tècnic català-castellà-francès-anglès**. <https://slg.uib.cat/>