

Fecha de aprobación: 20/06/2022

Guía docente de la asignatura

## Diseño: Medios Digitales (26011FD)

<b>Grado</b>	Grado en Bellas Artes	<b>Rama</b>	Artes y Humanidades				
<b>Módulo</b>	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	<b>Materia</b>	Diseño de Comunicación				
<b>Curso</b>	4º	<b>Semestre</b>	1º	<b>Créditos</b>	6	<b>Tipo</b>	Optativa

### PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES

Haber superado el 100% de los módulos 1, 2 y 3

### BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Grado)

Procesos de creación para medios digitales: web y soportes digitales

### COMPETENCIAS ASOCIADAS A MATERIA/ASIGNATURA

#### COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Conocimiento básico de la metodología de investigación de las fuentes, el análisis, la interpretación y la síntesis.
- CG02 - Capacidad para la gestión de la información.
- CG03 - Capacidad de comunicación
- CG04 - Capacidad heurística y de especulación para la resolución de problemas, la ideación y realización de proyectos y estrategias de acción
- CG05 - Capacidad para el aprendizaje autónomo.
- CG06 - Capacidad para trabajar autónomamente.
- CG07 - Capacidad para trabajar en equipo
- CG08 - Capacidad de colaboración y trabajo en equipos multidisciplinares
- CG09 - Capacidad de razonamiento crítico y autocrítico.
- CG11 - Capacidad de iniciativa propia, automotivación y espíritu emprendedor.
- CG15 - Sensibilidad estética.

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y conceptos inherentes al ámbito artístico.
- CE07 - Comprensión y aplicación artística de los fundamentos y conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
- CE09 - Conocimiento de métodos y técnicas de producción asociados a los lenguajes artísticos.
- CE10 - Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción.
- CE12 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte.
- CE17 - Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos.
- CE19 - Capacidad de utilización de los diferentes recursos plásticos.
- CE20 - Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
- CE21 - Capacidad de reflexión analítica y autocrítica en el trabajo artístico.
- CE22 - Capacidad para aplicar los materiales y procedimiento adecuado en el desarrollo de los diferentes procesos de producción artística.
- CE24 - Capacidad de aplicación de medios tecnológicos para la creación artística.
- CE32 - Habilidades y capacidades para la creación artística.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

Competencias Específicas de la Mención en Animación y Diseño (CEMAD) (conceptuales, procedimentales y actitudinales):

- CEMAD-1. Capacidad de actualización y adaptación a los cambios tecnológicos y a los cambios de la propia disciplina.
- CEMAD-3. Conocimiento del vocabulario, códigos y conceptos inherentes al ámbito disciplinar
- CEMAD-7. Conocimiento básico de la Historia del Diseño.
- CEMAD-11. Conocimiento de los lenguajes, métodos y técnicas de producción asociados a la disciplina.
- CEMAD-12. Capacidad de uso de las herramientas tradicionales y tecnológicas propias de la disciplina.
- CEMAD-13. Capacidad de proponer crítica, creativa e imaginativamente soluciones en el ámbito de la disciplina.
- CEMAD-14. Capacidad para el desarrollo de productos orientados a la mejora y eficacia de la comunicación gráfica.
- CEMAD-15. Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos de Diseño.
- CEMAD-16. Habilidad para comunicar y difundir proyectos de Diseño.
- CEMAD-17. Habilidad para presentar adecuadamente proyectos de Diseño.
- CEMAD-19. Valoración de la capacidad del creador como agente de desarrollo y avance de la sociedad y la cultura a través de la innovación en diseño.

## PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

### TEÓRICO

#### Tema 1. Dispositivos.

Capacidades y limitaciones. PC, Tablets, móviles, libros electrónicos, etc.



## Tema 2. Información en medios digitales.

Tipos, capacidades y limitaciones. Texto, imágenes, vídeo, sonido, 3D, etc. Memoria, representación del color, densidad de píxeles, mediostonos.

## Tema 3. Contenido y forma del contenido

Forma y formatos para texto e imágenes. Documentos con formato fijo. Documentos con formato variable. Wysiwyg (Word) vs Desacoplado (Latex, HTML, etc.)

## Tema 4. Herramientas y formatos.

Editores de texto. Editores Wysiwyg. Plataformas.

## Tema 5. La información en la WEB

Cliente/servidor. HTML, CSS, Javascript, PHP. El acceso sin memoria. Cookies. Privacidad. Seguridad. Accesibilidad. Texto. Imágenes. Video. Sonido. 3D

## PRÁCTICO

Práctica 1: Crear un documento con Latex

Práctica 2: Crear un libro electrónico

Práctica 3: Crear una aplicación web con Wordpress o similar

## BIBLIOGRAFÍA

### BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- A.M. LÓPEZ LÓPEZ. "Diseño Gráfico Digital". Ed. Anaya Multimedia, 2019.
- W. WONG. "Fundamentos del diseño". Ed- Gustavo Gili, 2014.
- J. ROYO. "Diseño Digital". Ed. Paidós, 2004.
- MARIO RUBIALES GÓMEZ. "HTML5, CSS3 y Javascript". Anaya Multimedia 2013
- HELMUT KOPKA, PATRICK W. DALY. "Guide to LATEX", 4th ed., Addison Wesley, 2004
- STEFAN KOTTWITZ. "LaTeX beginner's guide: create high-quality and professional-looking texts, articles, and books for business and science using LaTeX". 1st edition. Olton, Birmingham, 2011
- FRANK MITTELBAACH, MICHEL GOOSSENS, JOHANNES BRAAMS, DAVID CARLISLE, CHRIS ROWLEY. "The LATEX companion". 2nd ed. Addison Wesley, 2006
- BERNARDO CASCALES SALINAS. "LATEX : una imprenta en sus manos". ADI, 2000
- APRIL HODGE SILVER, HASIN HAYDER. "WordPress". Anaya Multimedia, 2010
- BRAD WILLIAMS, DAVID DAMSTRA, HAL STERN. "Professional WordPress: design and development". Third edition. Wrox, 2015
- AARON BRAZELL. "WordPress bible". John Wiley & Sons Ltd; 2nd Revised edition. 2011
- BRIAN MESSENLEHNER, JASON COLEMAN. "Building Web Apps with WordPress 2e: WordPress as an Application Framework". O'Reilly, 2019
- MATT GARRISH, MARKUS GYLLING. "EPUB 3 best practices". First edition. O'Reilly, 2013
- ELIZABETH CASTRO. "Creación de eBooks en formato EPUB para iPad y otros lectores". Anaya Multimedia, 2012



- MARIO RUBIALES GÓMEZ. “HTML5, CSS3 y Javascript”. Anaya Multimedia 2013

### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- FOLEY, J. D. et Al: “Introducción a la Graficación por computadora”. Addison Wesley. 1992
- GALER, M., Horvat, L.; “La Imagen Digital”. Anaya Multimedia. 2006.

### ENLACES RECOMENDADOS

- <https://www.learnlatex.org/en/>
- <https://www.w3.org/AudioVideo/ebook/>
- <https://es.overleaf.com/>
- <https://wordpress.com/>

### METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 – Clases expositivas
- MD02 – Seminarios
- MD03 – Trabajo dirigido en el aula-taller
- MD04 – Presentación individual y/o colectiva de los trabajos y proyectos
- MD05 – Actividad autónoma del alumnado
- MD06 – Tutorías académicas

### EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

#### EVALUACIÓN ORDINARIA

- Evaluación de los resultados del aprendizaje a través de pruebas orales o escritas. 30%  
Evaluación del grado de adquisición de competencias relacionadas con los contenidos de la materia a través de la evaluación continuada de trabajos propuestos mediante el seguimiento en el aula taller, estudio, lecturas, redacción y exposición de trabajos teóricos, participación y asistencia a clases, seminarios y tutorías académicas. 70%

Para aprobar se deberá obtener **al menos un 5**.

Los alumnos obtendrán **una nota máxima de un 10**:

- Entrega de tareas/ejercicios (hasta 1.5 puntos)
  - A lo largo del curso y conforme se vayan exponiendo los conocimientos se mandarían tareas que deberán ser entregadas para el mismo día o de un día para



otro.

- Exámenes sobre los conocimientos prácticos (hasta 2 puntos)
  - Se realizarán varios exámenes relacionados con los contenidos impartidos que permitan comprobar el nivel de conocimientos adquirido por el alumnado.
- Prácticas. Realización, entrega y defensa de las prácticas (hasta 5 puntos)
  - El alumno tendrá que mostrar y demostrar el nivel de conocimientos adquirido mediante un trabajo personal.
- Exámenes sobre los conocimientos teóricos adquiridos (hasta 1.5 puntos)
  - Se realizarán varios exámenes relacionados con los contenidos impartidos que permitan comprobar el nivel de conocimientos adquirido por el alumnado.

### EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los alumnos que no aprueben en la convocatoria ordinaria se podrá presentar a la convocatoria extraordinaria en la cual se realizarán las siguientes pruebas:

- Examen teoría (20%)
- Examen prácticas (30%)
- Defensa de práctica personal (50%)

El alumno se examinará de las partes que tenga suspensas.

### EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

Los alumnos opten por la convocatoria única realizarán las siguientes pruebas:

- Examen teoría (20%)
- Examen prácticas (30%)
- Defensa de práctica personal (50%)

### INFORMACIÓN ADICIONAL

Se tendrán en cuenta las casuísticas detalladas del alumnado de movilidad nacional e internacional matriculado en los distintos grupos de la asignatura para buscar mecanismos extraordinarios que permitan su evaluación en convocatoria ordinaria, extraordinaria o única."

