

Fecha de aprobación: 26/06/2023

Guía docente de la asignatura

Diseño: Medios Digitales (26011FD)

Grado	Grado en Bellas Artes	Rama	Artes y Humanidades
--------------	-----------------------	-------------	---------------------

Módulo	Complementos Específicos de Formación para Animación y Diseño	Materia	Diseño de Comunicación
---------------	---	----------------	------------------------

Curso	4º	Semestre	1º	Créditos	6	Tipo	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."

