

## DATOS BÁSICOS DE LA GUÍA DOCENTE:

<b>Materia:</b>	DISEÑO GRÁFICO, WEB Y MULTIMEDIA		
<b>Identificador:</b>	33501		
<b>Titulación:</b>	GRADUADO EN DISEÑO DIGITAL Y TECNOLOGÍAS CREATIVAS. PLAN 2020		
<b>Módulo:</b>	DESARROLLO CURRICULAR		
<b>Tipo:</b>	OBLIGATORIA		
<b>Curso:</b>	1	<b>Periodo lectivo:</b>	Segundo Cuatrimestre
<b>Créditos:</b>	6	<b>Horas totales:</b>	150
<b>Actividades Presenciales:</b>	51	<b>Trabajo Autónomo:</b>	99
<b>Idioma Principal:</b>	Castellano	<b>Idioma Secundario:</b>	Castellano
<b>Profesor:</b>	PAZ ESPALLARGAS, HECTOR (T) PALACIO JAEN, LORENA MARIA	<b>Correo electrónico:</b>	hpaz@usj.es lmpalacio@usj.es

## PRESENTACIÓN:

Comunicación visual y lenguaje digital. El espacio web. El discurso multimedia y la creatividad digital. Diseño gráfico digital. Aproximación a la construcción de espacios web. Flujos de datos y herramientas de interpretación. Abanico de software a dominar. Profundización en paquete Adobe. Contexto cultural y teórico del diseño gráfico digital.

Se estudian las herramientas tecnológicas y proyectuales necesarias para comunicar un mensaje visual simple y eficaz a través del desarrollo de la propia creatividad y procesos metodológicos interdisciplinarios; para encontrar soluciones bellas e innovadoras de un producto o espacio mediante el lenguaje gráfico. La metodología de utilización de sistemas informáticos en tareas de diseño gráfico, poniéndolas en relación con los procesos tradicionales, incidiendo en las cuestiones esenciales que los unen y potenciando las mejoras y posibilidades que ofrecen las técnicas contemporáneas.

La práctica en el manejo de software se acompaña de un recorrido por el contexto cultural y teórico del diseño gráfico digital.

## COMPETENCIAS PROFESIONALES A DESARROLLAR EN LA MATERIA:

<b>Competencias Generales de la titulación</b>	G05	Manejar con destreza las tecnologías actualizadas a los procesos de creación y fabricación dentro de ámbitos específicos del mundo del diseño digital.
<b>Competencias Específicas de la titulación</b>	E02	Dominar lenguajes informáticos de programación para ejecutar tareas de forma automatizada a través de la edición de los contenidos motores de las herramientas dedicadas al dibujo digital empleadas en el diseño.
	E03	Sistematizar y utilizar la información extraída de datos sociales y conocimientos adquiridos de las redes sociales, añadiendo valor a los resultados obtenidos, así como gestionar redes sociales y moderar y desarrollar comunidades virtuales.
	E09	Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia, a partir del empleo de medios informáticos especializados.
<b>Resultados de Aprendizaje</b>	R01	Trasladar códigos de dibujo y diseño tradicional a modelos digitales.
	R02	Conocer, gestionar y editar algunos de los medios de comunicación visual empleados actualmente en Diseño y Arquitectura.
	R03	Entender el lenguaje de intercambio de datos de los programas aplicados como herramientas para la gestión del proyecto de diseño.
	R04	Configurar a la medida propia entornos de trabajo genéricos para obtener el máximo aprovechamiento de las herramientas empleadas en la metodología del proyecto de Diseño.
	R05	Construir y modelar naturalezas simples de acuerdo con las reglas básicas del espacio triaxial.

## REQUISITOS PREVIOS:

Se requiere de conocimientos básicos en el uso de ordenadores y aplicaciones informáticas orientadas al diseño. También son necesarios conocimientos básicos de dibujo artístico y dibujo

técnico.

## PROGRAMACIÓN DE LA MATERIA:

### Contenidos de la materia:

<b>1 - Diseño Gráfico</b>
1.1 - Teoría y Bases del Diseño
1.2 - Herramientas digitales
1.3 - Cartelería y Maquetación
1.4 - Identidad de marca corporativa
1.5 - Tipografía
1.6 - Señalética
<b>2 - Diseño Web y Multimedia</b>
2.1 - Producto y soportes Digitales
2.2 - Tecnologías
2.3 - Metodología de desarrollo de producto digital
2.4 - UX / UI
2.5 - Contenido 3D & Desarrollo
2.6 - Presentación Digital

La planificación de la asignatura podrá verse modificada por motivos imprevistos (rendimiento del grupo, disponibilidad de recursos, modificaciones en el calendario académico, etc.) y por tanto no deberá considerarse como definitiva y cerrada.

## METODOLOGÍAS Y ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE:

### Metodologías de enseñanza-aprendizaje a desarrollar:

#### Sesiones teóricas

El profesor explicará, con el apoyo de los recursos de las TIC (ordenador portátil, proyector, Internet) y la pizarra, la parte teórica del tema, principalmente las dudas que han surgido en los estudiantes durante el trabajo autónomo. El material utilizado en cada sesión siempre estará en el PDU disponible después de cada sesión.

Se valorará la participación, el debate, las preguntas y las inquietudes que muestren los alumnos relacionadas con el tema, tanto en el cara a cara y en las que tienen lugar fuera de las sesiones presenciales

#### Sesiones prácticas - Aprendizaje basado en la resolución de ejercicios y problemas

Estos problemas serán resueltos por los estudiantes como parte de su trabajo autónomo fuera del horario de clase. En las sesiones presenciales se tratarán aquellos problemas que los estudiantes han encontrado o cuya dificultad ha sido un impedimento para su resolución.

#### El aprendizaje basado en la resolución de ejercicios y problemas

Una parte muy importante del aprendizaje de la asignatura, y la calificación, se logrará con la resolución de una práctica a resolver individual por los estudiantes. Los estudiantes recibirán las declaraciones de las prácticas y su entrega será solicitada en un tiempo razonable. Se harán entregas parciales de la práctica. La correcta resolución de esta práctica prepara al estudiante para adquirir las competencias de la materia con gran eficacia.

En cada tema, o en la mayoría de ellos, a cada estudiante se le asignará un ejercicio (o un conjunto de ellos) que debe ser resuelto en un tiempo estipulado. La resolución de estos ejercicios formará parte de la evaluación cuyo instrumento de evaluación es "Balanzas de observación, problemas propuestos por el profesor", con un peso en el grado del 5%.

#### Sesiones de tutoría

Los alumnos podrán preguntar al profesor aquellas dudas que no se hayan resuelto durante las clases o que surgió en su tiempo dedicado al trabajo autónomo. Puede solicitar una bibliografía de extensión específica sobre un tema concreto y/ o cualquier otro tipo de información relacionada con el tema. Por otra parte, durante estas sesiones, habrá un seguimiento de la supervisión y orientación del proceso a seguir en cada una de las actividades realizadas.

Las tutorías se establecerán de mutuo acuerdo con el profesor y los estudiantes en las fechas cercanas a la entrega /

publicación de esta guía de enseñanza.

### **Tiempo de trabajo**

Periódicamente el profesor proporcionará a los estudiantes horarios que indican el trabajo a realizar por los estudiantes.

### **Volumen de trabajo del alumno:**

Modalidad organizativa	Métodos de enseñanza	Horas estimadas
<b>Actividades Presenciales</b>	Clase magistral	25
	Exposiciones de trabajos de los alumnos	4
	Talleres	10
	Prácticas de laboratorio	5
	Asistencia a charlas, conferencias etc.	3
	Actividades de evaluación	4
<b>Trabajo Autónomo</b>	Asistencia a tutorías	2
	Estudio individual	10
	Preparación de trabajos individuales	20
	Preparación de trabajos en equipo	5
	Realización de proyectos	40
	Tareas de investigación y búsqueda de información	10
	Lecturas obligatorias	3
	Lectura libre	2
	Portafolios	4
	Asistencia a actividades externas (visitas, conferencias, etc.)	3
	<b>Horas totales:</b>	

### **SISTEMA DE EVALUACIÓN:**

#### **Obtención de la nota final:**

Pruebas escritas:	20 %
Trabajos individuales:	45 %
Trabajos en equipo:	20 %
Prueba final:	10 %
Otros:	5 %
<b>TOTAL</b>	<b>100 %</b>

\*Las observaciones específicas sobre el sistema de evaluación serán comunicadas por escrito a los alumnos al inicio de la materia.

### **BIBLIOGRAFÍA Y DOCUMENTACIÓN:**

#### **Bibliografía básica:**

Timothy Samara. Design Elements. A graphic style Manual. Editorial Rockport Publishers
Timoth Samara. Diseñar con y sin retícula. Gustavo Gili
Joan Costa. Señalética Corporativa. Costa Punto Com Editor
Gerad Blachard. La letra. Ceac grupo editorial.
Bryony Gomez-Palaci. Armin Vit. Graphic Design References. Rockport Publishers

#### **Bibliografía recomendada:**

Alexander Osterwalder   Yves Pigneur   Alan Smith   Gregory Bernarda. Value Proposition Design. Editorial: Deusto 4ª Edición
Alexander Osterwalder   Yves Pigneur. Business Model Generation. Editorial: DEUSTO S.A. EDICIONES
Ken Robinson. El Elemento. Editorial: DEBOLSILLO
Jesse Schell   The Art of Game Design: A Book of Lenses. Editorial: A K Peters/ CRC Press; 2 edition

Aurelien Farina. Sphie Cure. Jaume Muñoz Cunill. Diseño grafico pensamiento visual. Gustavo Gili  
Leonard Koren. Wippo Meckler. Grapicj Design Cookbook. Gustavo Gili.  
Reimers Desig. Pequeño diccionario del diseñador. CreativeCommons

**Páginas web recomendadas:**

Graffica	<a href="https://graffica.info/">https://graffica.info/</a>
Xakata	<a href="https://www.xataka.com/">https://www.xataka.com/</a>
Artstation	<a href="https://www.artstation.com/">https://www.artstation.com/</a>
Domestika	<a href="https://www.domestika.org/es">https://www.domestika.org/es</a>
Brandemia	<a href="https://brandemia.org/">https://brandemia.org/</a>
Medium	<a href="https://medium.com/">https://medium.com/</a>
The cool hunter	<a href="https://thecoolhunter.net/">https://thecoolhunter.net/</a>