

Estudios Superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: Tecnología digital: Edición y publicación electrónica

1. Datos de la asignatura

Tipo de materia: (básica/obligatoria de especialidad/optativa)	Obligatoria de especialidad
Materia a la que pertenece:	Tecnología aplicada al diseño gráfico
ECTS:	6
Curso:	Segundo
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	6 horas semanales / 168 horas de volumen de trabajo
Otras asignaturas de la misma materia:	Lenguaje y tecnología audiovisual I Lenguaje y tecnología audiovisual II Lenguaje y técnica fotográfica I Lenguaje y técnica fotográfica II Materiales y procesos: envases Materiales y procesos: entorno Medios informáticos: diseño gráfico Producción y presupuestos Técnicas de producción en impresión I Técnicas de producción en impresión II Tecnología digital: gráfica del movimiento y la animación
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios Informáticos y tecnológicos

2. Introducción a la asignatura

La asignatura Tecnología digital: edición y publicación electrónica del 2º curso de los Estudios Superiores de Grado de diseño gráfico, tiene como objetivos genéricos comprender los fundamentos teóricos y prácticos de la edición y publicación electrónica, el uso de las herramientas fundamentales, así como conocer su correcto uso, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta digital en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno y, por último, fomentar el espíritu colaborativo y de autoaprendizaje.

La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al Grupo.

Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:

Competencias (Apdo.3): donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia.
Contenidos (Apdo.4): que recoge los contenidos de la asignatura.

Metodología (Apdo.5): apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Volumen de trabajo (Apdo.6): que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.

Evaluación (Apdo.7): donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.

Bibliografía y Recursos online (Apdo.8): donde se refiere una bibliografía básica de la materia así como algunos recursos online.

3. Asignación de competencias

Generales:

- CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
- GG10 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.
- CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los

recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG21 Dominar la metodología de investigación.

Específicas diseño Gráfico:

CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.

CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

4. Contenidos por semestre

Contenidos BORM:

Edición y publicación electrónica. Usabilidad y accesibilidad. Comunicación multimedia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia. Fundamentos de Internet. Diseño de interfaces. Desarrollo de sitios web. Software de maquetación y edición.

Apartados de trabajo:

- 1: Introducción a las redes. Inicio y fundamentos de internet. Organismos reguladores. Protocolos. Web 2.0.
- 2: Introducción herramientas de edición y publicación electrónica. Nivel I.
- 3: Legibilidad y usabilidad. W3C. Diseño de interfaces.
- 4: Diseño de interfaces HTML y CSS. Nivel II.
- 5: Planificación y realización proyectos Web.

Asistencias al aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D (8 horas) con la finalidad de completar, profundizar y ser tutorizado en los ejercicios desarrollados individualmente por el alumnado en clase.

5. Metodología

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

6. Volumen de trabajo

$(ECTS \times (X) \text{ h}) / (X) \text{ semanas} = \text{volumen de trabajo semanal de asignatura semestral}$

(6 x 28) / 40 = 4,2 Total asignatura año: 168 h. Semanal: 5,6 h		
Tiempo de realización de trabajo presencial: 120 horas	Temporalización de contenidos: 168 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: 48 horas
(10) horas	UD1: Introducción a las redes. Inicio y fundamentos de internet. Organismos reguladores. Protocolos. Web 2.0.	(4) horas
(20) horas	UD2: Introducción herramientas de edición y publicación electrónica. Nivel I.	(4) horas
(20) horas	UD3: Legibilidad y usabilidad. W3C. Diseño de interfaces.	(6) horas
(40) horas	UD4: Diseño de interfaces HTML y CSS. Nivel II.	(14) horas
(30) horas	UD5: Planificación y realización proyectos Web.	(20) horas
Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		40
Asistencia a clases prácticas, trabajos de desarrollo o audiciones		60
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		10
Realización de exámenes		10
Total actividades presenciales		120
Actividades de trabajo autónomo		
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones		12
Realización autónoma de proyectos y trabajos		12
Asistencia aula de especialización de medios informáticos y tecnológicos 2D		8
Asistencia a exposiciones o representaciones		-
Recopilación de documentación para trabajos		6
Recopilación de documentación para exámenes		6
Preparación de exámenes		4
Total actividades de trabajo autónomo		48
7. Evaluación		
Evaluación continua y sumativa		
<p>La evaluación continua-sumativa del proceso se determinará con la revisión de las prácticas, los proyectos, la actitud y participación, y la realización de cuestionarios, pruebas objetivas y/o Investigaciones, en su caso. De entre estos instrumentos de evaluación, el profesor seleccionará los más adecuados según el desarrollo del programa.</p>		
Evaluación no continua, sólo sumativa		
<p>La evaluación, cuando no se pueda realizar de manera continua, será sólo sumativa y se determinará con la entrega de uno o varios proyectos y/o la realización de una prueba objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.</p>		
<p>Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.</p>		
<p>Evaluación de la práctica docente: Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.</p>		
7.1 Criterios de evaluación:		
Conceptos/ procedimientos / actitudes		
<ul style="list-style-type: none"> • Dominar de los medios informáticos. • Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información • Desarrollar adecuadamente sitios web • Saber diseñar interfaces web Saber utilizar el software de maquetación. • Saber planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición mediante el uso de las herramientas informática. • Saber usar los diferentes interfaces. Accesibilidad 		

- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.
-

7.2 Instrumentos de evaluación

La **evaluación continua-sumativa** del proceso se determinará con la revisión de las actividades planteadas en clase:

- Prácticas guiadas y/o autónomas.
- Proyectos o trabajos de desarrollo autónomo.
- Trabajos de investigación
- Cuestionarios y otras pruebas de evaluación objetivas.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo, en su caso.

Para conseguir que la evaluación sea realmente continua y poder medir y premiar al alumnado con buena actitud y participación a lo largo de todo el curso, existirán ciertas actividades que serán planteadas y resueltas en clase, y no podrán ser entregadas con posterioridad. Estas actividades tendrán un peso importante en la calificación final de la asignatura. Se busca con ello reducir los índices de absentismo del alumnado y crear en ellos hábitos de trabajo diario.

Por lo tanto, las actividades correspondientes a cada bloque temático se evaluarán siempre que sean entregados dentro del plazo fijado para las mismas, que coincidirá, como máximo, con la finalización de los bloques de contenidos a los que pertenecen.

Aquellos alumnos/as que no sigan el ritmo normal del curso y no entreguen las tareas asignadas dentro del plazo marcado, perderán la evaluación continua de ese bloque de contenidos, y tendrán la oportunidad de superarlo de acuerdo a lo recogido en el apartado Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente, dentro del apartado 7.3 Criterios de calificación.

7.3. Criterios de calificación

Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquellos alumnos que no asistan regularmente y cumplan por tanto al curso normal de las clases (y por tanto, a la evaluación continua), la evaluación se basará en el desarrollo de diferentes actividades y proyectos y/o la realización de pruebas objetivas.

Evaluación continua-sumativa	Porcentaje
Prácticas	30%
Proyectos/ Cuestionarios /pruebas objetivas/Ejercicios	50%
Trabajo de investigación	10%
Actitud y participación	10%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el de proyectos/Cuestionarios//pruebas objetivas

Evaluación no continua- Solo sumativa	Porcentaje
Proyectos	40%
Pruebas objetivas/Ejercicios	60%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el otro.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

Cuarta convocatoria y quinta convocatoria

Tanto los alumnos en cuarta convocatoria como los alumnos/as a los que se haya concedido la quinta convocatoria, serán calificados por la comisión evaluadora establecida para tal fin.

Esta comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño, en el plazo establecido, los criterios de evaluación y calificación, que estarán en sintonía con los recogidos por esta guía.

8. Bibliografía y Recursos online

Bibliografía:

Xavier Colomés, « CSS ». Ed Anaya Multimedia.

Ralph G. Schulz, « Diseño web con CSS » . Ed. Marcombo. Ediciones técnicas.

Ralph Moseley. « Desarrollo de aplicaciones Web ». Anaya Multimedia

Maximiliano Firtman, « Ajax . Web 2.0 con JQuery para profesionales ». Ed. Marcombo. Ediciones Técnicas
"Diseño digital". Ed. Paidós Diseño.

Javier Royo, "La práctica del diseño gráfico". Rodolfo Fuentes, Ed. Paidós Diseño.

McFarland, "The Missing Manual Dreamweaver MX" Ed. Anaya.

Alex Michael, "Animación con Flash MX" . Ed. Escuela de cine y vídeo.

P. Lynch & S. Horton, "Cascading Style Sheets" Ed. Anaya multimedia

"Principios básicos para la creación de sitios web". Ed.GG

Kahn & Krzysztof, "Mapas de sitios web" Ed Index Book

Shneiderman & Plaisant, "Diseño de interfaces de usuario" Ed. Pearson.

Recursos online:

www.w3c.org