

Curso 2024-25



Istituto Europeo di Design
Centro privado autorizado

GUÍA DOCENTE DE
Diseño Digital

Título de Grado en
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

Especialidad de Diseño Gráfico

Fecha de actualización: 1 de septiembre de 2024

Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño.
Asignatura: Diseño Digital.

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Obligatoria de especialidad
Carácter	Teórico-práctica
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Diseño Gráfico
Materia	Tecnología aplicada al Diseño Gráfico
Periodo de impartición	5º Semestre
Número de créditos	4 ECTS
Departamento	Departamento didáctico, especialidad Gráfico
Prelación/ requisitos previos	Sin prelación
Idioma/s en los que se imparte	Español

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Francisco Javier Escorihuela Casado	

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Francisco Javier Escorihuela Casado		Todos

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.

CT12 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.

Competencias generales

CG4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.

CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.

CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Competencias específicas

CEG6 Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CEG8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CEG9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEG10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

CEG11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

CEG12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

- Poder entender y trabajar con el diseño web adaptativo.
- Poder entender y trabajar con el diseño de interfaces.
- Poner en práctica la maquetación HTML + CSS.
- Saber analizar los recursos formales del diseño de interacción adquiriendo las herramientas asociadas a la disciplina.
- Saber aplicar los recursos tecnológicos de la comunicación visual y la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos, así como las tecnologías de desarrollo front-end y back-end.

6. CONTENIDOS

Bloque temático (en su caso)	Tema/repertorio
I. Diseño de interacción. Proceso del diseño multidispositivo.	Tema 1. Diseño interactivo como disciplina. Diseño multidispositivo.
	Tema 2. Proceso del diseño web/apps. Convenciones.
	Tema 3. Análisis y toma de requerimientos. Diseñar para la contingencia.
II. Responsive Design I	Tema 4. ¿Qué es el diseño Web adaptativo? . Pantallas grandes y pantallas pequeñas
	Tema 5. Introducción a la estructura HTML y consecuencias en el diseño. Debuggers
	Tema 6. Introducción a la maquetación HTML + CSS. Aplicación de estilos en diseño digital
III. Responsive Design II	Tema 7. CSS básico. Estructuras básicas
	Tema 8. Maquetación / Posicionamiento y visualización / Tipografía.
	Tema 9. Responsive y Flexibilidad / Textos y enlaces / Navegación.
IV. Diseño de interfaz & UX	Tema 10. Diseño de interfaz y entorno Web. Nomenclator
	Tema 11. Comunicación visual en el diseño interactivo, experiencia de uso. Grids,
	Tema 12. Ideas, prototipos y experiencias. Herramientas de prototipado.
V. Diseño de interfaz, UX y Diseño Visual	Tema 13. Flujo: Diseño de interacción.
	Tema 14. Público, usabilidad y pruebas.

	Tema 15. Diseño gráfico en los medios digitales.
VI. Diseño de interfaz, UX y Diseño Visual	Tema 16. Colaborar con el programador.
	Tema 17. El proceso industrial.
	Tema 18. Gráficos animados y medios compartidos.

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	15 horas
Actividades prácticas	22,5 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	32 horas
Realización de pruebas	2,5 horas
Horas de trabajo del estudiante	28 horas
Preparación prácticas	20 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	120 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	Se utilizará principalmente la clase magistral, que consistirá fundamentalmente exposición oral de los contenidos de cada tema/sesión, respaldados por recursos informáticos y visionado de materiales (fotografías, textos, fragmentos y/o piezas audiovisuales que sirvan de soporte argumental, como ejemplos que ilustran la exposición u objetos de análisis). Durante el desarrollo de una sesión teórica, se plantearán por tanto preguntas o problemas relacionados con el tema expuesto, los textos comentados y los contenidos impartidos para promover y ocasionar un debate grupal.
Actividades prácticas	Sesiones de seguimiento, discusión y resolución de problemas relacionados con los ejercicios de la asignatura. Resolución y monitorización de cuestiones específicas planteadas en cada ejercicio.

	<p>Las sesiones prácticas se dedican al aprendizaje aplicado del software y hardware específico de manera grupal e individual.</p> <p>Los alumnos aprenderán trabajando con el entorno web favoreciendo el aprendizaje a través de la práctica de los siguientes apartados:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Ámbitos del diseño digital ● Estándares web ● La resolución ● El ámbito del diseño ● Dispositivos y contextos de uso ● Software de diseño digital <p>Proyecto final, con entregas parciales, desarrollado a lo largo de toda la asignatura. Este proyecto es el eje principal de la asignatura y servirá para mostrar el proceso completo del desarrollo de un proyecto web. De este modo se podrá observar el desarrollo de los estudiantes a través de las entregas planteadas.</p>
<p>Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)</p>	<p>Sesiones de apoyo en las que, con una metodología participativa basada en el desarrollo de habilidades y herramientas de tecnología y producción de las distintas fases del proceso de diseño poder dirigir el proyecto/ejercicios hasta su fase final.</p> <p>Seminarios, exposiciones, conferencias y webinars sesiones donde se fomenta el análisis, la crítica y el debate para potenciar las herramientas en formulación de ideas, el manejo de la creatividad en el diseño y la cultural visual.</p>

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

Se evaluará:

- La capacidad de entender y trabajar con el diseño web adaptativo
- La capacidad de entender y trabajar con el diseño de interfaces
- El dominio de la maquetación HTML + CSS
- Ser capaz de analizar los recursos formales del diseño de interacción adquiriendo las herramientas asociadas a la disciplina.
- Ser capaz de aplicar los recursos tecnológicos de la comunicación visual y la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos, así como las tecnologías de desarrollo front-end y back-end.

La evaluación debe diseñarse y planificarse de manera que quede integrada dentro de las actividades formativas de enseñanza/aprendizaje.

Se propone que la evaluación del aprendizaje de los alumnos sea continua, personalizada e integradora:

- Continua en cuanto que está inmersa en el proceso de enseñanza-aprendizaje y consecuentemente no limitada por fechas o situaciones concretas.
- Personalizada, ya que ha de tener en cuenta las capacidades, destrezas y actitudes del alumno. Se prestará especial atención en cuanto a la participación del alumno en los grupos de trabajo.
- Integradora en cuanto exige tener en cuenta las capacidades generales establecidas para la etapa, a través de los objetivos de las distintas unidades temáticas y áreas.

Se evaluarán los aprendizajes de los alumnos en relación con el logro de los objetivos educativos determinados en el currículo y asociados a los objetivos generales y específicos, tomando como referencia inmediata los criterios de evaluación establecidos para el área.

Para evaluar el proceso de aprendizaje de los alumnos es necesario:

- Evaluar la competencia curricular de los mismos (capacidades y aptitudes).
- Evaluar los factores que dificultan o facilitan un buen aprendizaje.
- Propiciar la autoevaluación y coevaluación de los propios alumnos como fuente de análisis y crítica de resultados, con el fin de permitir modificaciones de actitudes para su perfeccionamiento.
- Valorar el contexto de aprendizaje en el que se desenvuelve el alumno.

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Debates. Ensayos y trabajos de investigación.
Actividades prácticas	Participación. Prueba práctica. Ejercicios, tareas y actividades Proyectos Presentaciones. Exposición
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	Asistencia activa a los talleres, a seminarios, exposiciones, conferencias o webinars compartiendo las reflexiones y los conocimientos en el aula con el grupo.

9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades teóricas	Mediante los debates el alumno es capaz de demostrar su capacidad para llegar a conclusiones sobre los contenidos asimilados y defender argumentativamente sus opiniones al respecto.
----------------------	--

	<p>Mediante los ensayos y trabajos de investigación se comprueba que el alumno trabaja activamente con los contenidos teóricos asimilados, y es capaz de relacionarlos entre sí en el desarrollo de un ejercicio escrito de corte argumentativo</p>
Actividades prácticas	<p>Mediante la participación se constata la disposición activa del alumno en el aula y el seguimiento progresivo que va realizando de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante la prueba práctica se constata la capacidad del alumno para formalizar los contenidos asimilados, además de para tomar decisiones y resolver supuestos de carácter práctico en un tiempo limitado.</p> <p>Mediante los ejercicios, tareas y actividades se verifica la correcta asimilación de contenidos de cada tema y/o bloque específico de la materia.</p> <p>Con el desarrollo de un proyecto completo que incluya los principales puntos tratados durante el curso, el alumno demostrará haber asimilado el conjunto de los contenidos impartidos.</p> <p>Mediante las presentaciones, el alumno demostrará sus capacidades para defender su proyecto/trabajo y la idoneidad de las soluciones escogidas en relación con los contenidos trabajados en la asignatura.</p> <p>Mediante la exposición se constata, a través de la instalación de su trabajo en el espacio, que el alumno es capaz de integrar todos los elementos comunicativos de los proyectos resultantes de su aprendizaje.</p>
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (talleres, jornadas, seminarios)	<p>Se valorará que el estudiante aplique los contenidos propedeúticos del aprendizaje adquirido en talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars a los trabajos y proyectos del curso.</p>

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

1. El sistema de evaluación a emplear en la asignatura se adapta al modelo de la evaluación continua.
2. En el sistema de evaluación continua la asistencia a clase es obligatoria y el estudiante deberá cumplir con un porcentaje de actividad con presencia del profesor, cuya estimación será del 80 %.
3. En aquellos casos en los que el estudiante no cumpla con los requisitos exigidos para la evaluación continua, se le evaluará en evaluación con pérdida de evaluación continua, presentará el/los trabajo/s solicitado/s durante el curso y una prueba específica para esta convocatoria, quedando reflejados sus correspondientes pesos relativos en el apartado 9.3.1 y 9.3.2 correspondiente de esta guía.

4. En cualquier caso, el estudiante contará con una convocatoria extraordinaria cuya estructura, instrumento de evaluación y calificación queda explicitado el apartado 9.3.3 en esta guía.
5. Para aprobar la asignatura se debe cumplir con los requisitos de la ponderación de los instrumentos de evaluación que se definen en los puntos 9.3.1, 9.3.2 y 9.3.3.

9.3.1. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Realización y entrega de ensayos y trabajos de investigación	20%
Asistencia y participación en debates	10%
Prueba de desarrollo	10%
Entrega y defensa y exposición del proyecto final	60%
Total	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación con pérdida de evaluación continua.	20%
Prueba ordinaria de asimilación de los contenidos de la materia	20%
Entrega y defensa y exposición del proyecto final	60%
Total	100%

9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Presentación de la prueba específica para la evaluación extraordinaria.	20%
Prueba extraordinaria de asimilación de los contenidos de la materia	20%
Entrega y defensa y exposición del proyecto final	60%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Las adaptaciones de los instrumentos de evaluación deberán tener en cuenta los diferentes tipos de discapacidad

Instrumentos	Ponderación
Se determinarán en función de la discapacidad	
Total	100%

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Total horas presenciales	Total horas no presenciales	
Semana 1-8	Bloque I. Diseño de interacción. Proceso del diseño multidispositivo Bloque II. Responsive Design I Bloque III. Responsive Design I			
	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre los temas indicados:	2,5 horas	
		Aula presencial virtual		
		Tema 1. Diseño interactivo como disciplina. Diseño multidispositivo.		
		Tema 2. Proceso del diseño web/apps. Convenciones.		
		Tema 3. Análisis y toma de requerimientos. Diseñar para la contingencia.		
		Tema 4. ¿Qué es el diseño Web adaptativo? . Pantallas grandes y pantallas pequeñas		
		Tema 5. Introducción a la estructura HTML y consecuencias en el diseño. Debuggers		
		Tema 6. Introducción a la maquetación HTML + CSS		
		Tema 7. CSS básico. Estructuras básicas		
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.	10 horas	10 horas	
	Revisión ejercicios. Pre-entregas del trabajo final. Aula presencial virtual			

	Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.	10 horas	
--	------------------------------	---	----------	--

Semana 9-11	Bloque IV. Diseño de interfaz & UX				
	Bloque V. Diseño de interfaz, UX y Diseño Visual				
	Actividades teórico-prácticas	Clases magistrales sobre los temas indicados:		2,5 horas	
		Aula presencial virtual			
		Tema 10. Diseño de interfaz y entorno Web. Nomenclator			
		Tema 11. Comunicación visual en el diseño interactivo, experiencia de uso. Grids,			
		Tema 12. Ideas, prototipos y experiencias. Herramientas de prototipado.			
		Tema 13. Flujo: Diseño de interacción.			
Tema 14. Público, usabilidad y pruebas.					
Tema 15. Diseño gráfico en los medios digitales.					
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.		7,5 horas	5 horas	
Aula presencial virtual					
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.		12 horas		

Semana 12-14	VI. Diseño de interfaz, UX y Diseño Visual				
	Actividades teóricas	Clases magistrales sobre los temas indicados:		10 horas	
		7,5 horas en Aula presencial virtual			
		Tema 16. Colaborar con el programador.			
		Tema 17. El proceso industrial.			
	Tema 18. Gráficos animados y medios compartidos.				
Actividades prácticas	Realización, presentación y entrega en fecha establecida de los trabajos prácticos propuestos relacionados con los contenidos del curso.		2,5 horas	5 horas	
Revisión del trabajo final.					
Aula presencial virtual					
Otras actividades formativas	Asistencia y/o participación a talleres, seminarios, exposiciones, conferencias o webinars.		10 horas		

Semana 15	Evaluación Convocatoria Ordinaria			
	Actividades prácticas	Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados. Evaluación con pérdida de Evaluación Continua: Evaluación de proyectos y resultados más la prueba específica	2,5 horas	
	Evaluación	Evaluación con pérdida de evaluación continúa.		

Sesión 16	Comentarios de los resultados finales			
	Evaluación	Evaluación, comentarios e información de los resultados de los proyectos y ejercicios	2,5 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

TICS y bibliografía

Software específico

11.1. Bibliografía general

Título	Diseño de nuevos medios de comunicación
Autor	Tricia Austin y Richard Doust.
Editorial	2008, Ed. Art Blume.

Título	No me hagas pensar, Actualización
Autor	Steve Krug
Editorial	2015, Anaya Multimedia

Título	Los fundamentos del diseño interactivo
Autor	Michael Salmond/Gavin Ambrose
Editorial	2014, Blume

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Tipografía
Autor	Otl Aicher
Editorial	2004, Campgràfic

Título	Ortotipografía para diseñadores
Autor	Raquel Marín Álvarez

11.3. Direcciones web de interés

www.color.hailpixel.com
www.w3schools.com
www.fonts.com
www.myfonts.com
www.fontspring.com
www.fontsquirrel.com
ww.hoverstat.es
www.awwwards.com
www.thefwa.com
www.css-tricks.com
www.thenounproject.com
www.pxtoem.com