Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
Asignatura:	Diseño Audiovisual
Tipo:	Optativa
Créditos ECTS:	6
Curso:	4
Código:	1664
Periodo docente:	Séptimo semestre
Materia:	Investigación
Módulo:	Estrategias Creativas y Proyectos Artísticos
Tipo de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Total de horas de dedicación del alumno:	150

Equipo Docente	Correo Electrónico
Juan Francisco Carró Castro	juan.carro@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios de comunicación audiovisual de masas y su objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos.

Aproximación práctica y conceptual al diseño web y multimedia, a través del conocimiento de la interacción del usuario con los dispositivos y la creación de páginas usando lenguajes de programación sencillos y métodos de prototipado rápido de UX/UI.

Ofrece al alumno una visión global sobre el diseño web, una breve introducción histórica, desde el nacimiento de la WWW hasta nuestros días. Se trata de sensibilizar al alumno frente a la irrupción de las tecnologías de la información y el desarrollo de la world wide web. La asignatura dotará de herramientas prácticas, desde el diseño conceptual de sitios web, creación de wireframes, creación de prototipos y programación básica utilizando los lenguajes HTML y CSS.

OBJETIVO

Comprender el significado y uso de internet, hacer un uso correcto de internet como plataforma de recursos y herramientas.
Manejar las principales herramientas necesarias para trabajar como diseñador/maquetador web en una competencia básica.

Comprender el significado y uso de internet, hacer un uso correcto de internet como plataforma de recursos y herramientas.
Manejar las principales herramientas necesarias para trabajar como diseñador/maquetador web en una competencia básica.

Los fines específicos de la asignatura son:

Presentar a los estudiantes los principales lenguajes de maquetación front-end (HTML y CSS)

Transmitir el conocimiento de los fundamentos del diseño web y los productos digitales que alberga internet.

Plantear soluciones de diseño en materia de usablidad e interacción a nivel básico.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Conocimientos sobre composición, color y forma.

CONTENIDOS

1.Conceptos básicos sobre internet
2.La construcción del lenguaje; HTML
3.La maquetación y uso del lenguaje
4.La estructura web
5.El lenguaje visual; CSS
6.Herramientas de uso para diseñadores y maquetación web
7.Proyecto final

1) CONCEPTOS BÁSICOS
•¿Qué es internet?
•Navegar en internet.
•Funcionamiento y sistema
•Vocabulario básico y conceptos; Router, Operador, dirección IP, TCP, DNS, vínculos, links... •Lenguajes de las máquinas; HTML/HTML5, CSS/CSS3, JAVASCRIPT, XML, PHP...

2) CONSTRUCCIÓN DEL LENGUAJE
•Iniciación al HTML; marcas o etiquetas de hipertexto
•La construcción de la etiqueta
•Anatomía estructural de la web: El esqueleto.
•HTML cheatsheet - principales etiquetas de uso web.
•La construcción del documento
•La construcción semántica
•Lenguajes de las máquinas; SEO (posicionamiento), validaciones, el lenguaje de las máquinas (bots.txt) vs lenguaje humano, consorcio W3C y semántica web.
•Compatibilidad de navegadores.

3) LA MAQUETACIÓN Y USO DEL LENGUAJE •El inicio de la web 2.0; De las tablas al HTML5 •El sistema en pantalla. Concepto 'Folding web' •Sistemas de layout web.
•El HTML como medio para un fin.

4) ESTRUCTURA WEB
•Alojamiento de archivos en una web
•El funcionamiento de un servidor de alojamiento •Nomenclatura y enlazado de documentos

5) EL LENGUAJE VISUAL
•Iniciación al CSS; hojas de estilo
•Anatomía visual de la web: Los músculos y la piel. •Enlazado de documentos, el puente entre HTML y CSS
•Selectores de estilo; 'etiqueta', 'class', 'id' •Posicionamiento, márgenes, estilos de texto, flotación. •Pseudo-selectores de estilo
•Compatibilidad de navegadores.

6) HERRAMIENTAS
•Gestores ftp y editores de texto.
•Software para diseño y maquetación.
•Webs de referencias y recursos para diseñadores. •Aprendizaje en el uso de librerías open source.

7) PROYECTO FINAL
•Desarrollo de un proyecto en caliente siguiendo los anteriores supuestos.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

LECCIÓN MAGISTRAL PARTICIPATIVA
Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra y presentaciones en soporte informático. El alumno estará obligado a presentar y defender algunos de los trabajos en el aula.
CLASES PRÁCTICAS
Se realizarán clases prácticas en laboratorios informáticos, así como en aulas de Proyectos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.
TRABAJO AUTÓNOMO
En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales. Además se propondrá la visita a alguna editorial, estudio de diseño o imprenta, para que el alumno se pueda enriquecer con el expertise de profesionales en activo, realizando en cada caso la consiguiente memoria.
TRABAJO EN GRUPO
En ocasiones se organizará a los algunos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.
Competencias tecnológicas (software) que el alumno utilizará en los laboratorios informáticos, y que se renovarán según la orientación profesional:
• HTML
• CSS
• SUBLIME TEXT

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases prácticas Clases expositivas Presentaciones en grupo e individuales Evaluaciones y tutorías	Preparacion de trabajos y clases practicas Estudio preparacion de clases y examenes Preparacion de trabajos y clases teóricas

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias generales

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.

Generar y gestionar la producción artística.

Realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.

Realizar una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno realizará proyectos artísticos multimedia en los que pondrá las tecnologías digitales al servicio de la creatividad.

El alumno empleará técnicas y estrategias de diseño audiovisual para la creación y la presentación de la obra artística.

El alumno desarrollará conceptos artísticos a través de tecnologías y plataformas digitales relacionadas con la comunicación y la industrial del ocio.

Crear código web de acuerdo a los parámetros esenciales internacionales (World Wide Web Consortium W3C) del diseño y programación web.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

I) Sistema de evaluación con docencia SEMIPRESENCIAL

EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:
1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Presentación de memorias: 15 %
   - Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula
3. Realización de Ejercicios: 40%
4. Técnica de observación: 10 %
   - Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:
   - Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
   - El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
   - La asistencia, participación y actitud manifestada.
*REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA: los mismos que en convocatoria extraordinaria.

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:
Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba de tipo práctico en el laboratorio.

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen Práctico: 25% (los exámenes se realizarán de manera presencial).

EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:
Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos y el proyecto final en la convocatoria extraordinaria, a través del aula virtual. Al mismo tiempo, los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán una prueba de tipo práctico en el laboratorio.

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen Práctico (los exámenes se realizarán de manera presencial): 25%

REQUISITOS DE EVALUACIÓN PARA ALUMNOS REPETIDORES: los mismos que en convocatoria extraordinaria.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

KRUG, Steve No me hagas pensar – Una aproximación a la usabilidad en la web. Prentice-Hall. 2006

LYNCH, Patrick J. & HORTON, Sarah. Manual de Estilo Web – Principios de diseño básico para la creación de sitios web. Gustavo Gili 2004

MORVILLE, Peter & ROSENFELD Louis. Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites. O'Reilly 2006

NIELSEN, Jakob. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Press. 1999

GARRET, Jesse James The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. American Institute of Graphic Arts. 2003

SCOTT, Bill & NEIL, Theresa. Designing Web Interfaces – Principles and Patterns for Rich Interactions. O'Reilly 2009

Complementaria

ESSLINGER, Hartmut Design Forward: Creative Strategies for sustainable change. Arnoldsche Art Publishers. 2012

NIEDERST, Jennifer Diseño Web.Guía de referencia Anaya Multimedia – O'Reilly 2006