

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		DISEÑO GRÁFICO			
CURSO		2024/2025			
ASIGNATURA		PUBLICACIONES DIGITALES			
PROFESOR/A		JAVIER FRANCO LÓPEZ			
DPTO.	COMUNICACIÓN GRÁFICA Y AUDIOVISUAL				
TIPO Proyectos	FORMACIÓN BÁSICA		CARÁCTER OP/TP	TEÓRICO-PRÁCTICA	
DURACIÓN	SEMESTRAL	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	4
HORAS TOTALES	120	HORAS PRESENCIALES	70	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	52

DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura permitirá al alumnado adentrarse en el mundo del diseño editorial digital a través del desarrollo de los productos más relevantes. Conocerá sus posibles estructuras, composición tipográfica y plasticidad gráfica; así como las herramientas y procedimientos técnicos relacionados con el producto y el contexto editorial digital. A través de la investigación, análisis y experimentación, tanto individuales como en grupo, el alumnado gestionará, organizará y desarrollará el proyecto de una revista digital interactiva y multiformato. Otros aspectos tangenciales a estos que se tratarán en esta asignatura son los relativos al mercado y distribución editorial digital, remitiendo cuando sea necesario a los aspectos legales que derivan de su creación.

OBJETIVOS

El diseñador gráfico es un creador cuya actividad tiene por objeto la utilización del lenguaje gráfico para generar mensajes y comunicar contenidos de naturaleza diversa con diferentes medios y para los distintos canales de comunicación. Los ámbitos principales donde desarrolla su actividad son (R.D. 633/2010, de 14 de mayo):

- Identidad corporativa y visual.
- Producción gráfica.
- Diseño de envases y embalajes.
- Dirección de arte en publicidad.
- **Diseño audiovisual.**
- Grafitismo en televisión.
- **Diseño multimedia.**
- **Diseño de interacción, diseño web.**
- Diseñador ambiental: gráfica y comunicaciones aplicadas al espacio.
- Diseño de material didáctico.
- Investigación y docencia

COMPETENCIAS

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT02. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.

CT03 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

CT04. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

CT05. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera .

CT06. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.

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.

CT13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.

COMPETENCIAS GENERALES

CG01. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.

CG02. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.

CG03. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.

CG04. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG05. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.

CG08. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG09. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.

CG10. 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.

CG22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE01. Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.

CE02. Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.

CE03. Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.

CE04. Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.

CE05. Establecer estructuras organizativas de la información.

CE06. Interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.

CE07. Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.

CE08. Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

CE09. Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE10. Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.

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

CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

01. Evolución del diseño de publicaciones digitales. Del papel al diseño de revistas digitales.
02. Metodología del diseño de revistas digitales. Una nueva forma de leer. Pros y contras de una publicación digital.
03. El diseño de la UI y la UX. Diseño funcional intuitivo y dirigido. Diseño centrado en el usuario. Accesibilidad, utilidad y rendimiento.
04. Tipografía para dispositivos. Evolución de los conceptos tradicionales. Resoluciones de pantallas. Adaptabilidad.
05. Desarrollo de proyectos de publicaciones digitales. Revistas digitales. Herramientas. Animaciones, interacciones y sonidos. Acciones especiales. Exportación y publicación.

		Semana
Presentación.	- Prueba inicial de conocimientos generales.	1
UD 01. Del papel al diseño de revistas digitales. Introducción a las	- Ejercicios básicos con Bütton Publish.	2 a la 3

herramientas para publicaciones digitales (Seminario).	Sesiones teórico-práctico	
UD 02. - Una nueva forma de leer. Pros y contras de una publicación digital. - - - Técnicas avanzadas con Bütton Publish (Seminario).	- Proyecto: Revista Digital (Propuesta de trabajo). - Ejercicios con Add Page (añadir página), desplazamiento de texto, Article Properties y Bounce. Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital	4 a la 5
UD 03. - Diseño funcional intuitivo y dirigido. - Diseño centrado en el usuario. - Accesibilidad, utilidad y rendimiento. - Diferencia entre UX y UI (Seminario).	-Trabajando con bases de datos. Herramientas digitales. -Experimentación audiovisual y/o interactiva. Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital	6 a la 8
UD 04. - Evolución de los conceptos tradicionales. - Resoluciones de pantallas. - Adaptabilidad. - Tipografía para dispositivos (Seminario).	- Proyecto: Revista Digital (Organización del contenido). - Trabajar los textos en Bütton Publish. Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital	9 a la 10
UD 05. - Revistas digitales. - Herramientas. El flujo de trabajo. - Animaciones, interacciones y sonidos. - Acciones especiales.	- Proyecto: Revista Digital (Diseño de la interacción, animación y efectos). Sesiones prácticas	11 a la 15
UD 06. - Exportación y publicación.	- Proyecto: Revista Digital (Exportación y publicación). Tipos de publicación. Single App o quiosco. Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital	16 a la 17

METODOLOGÍA

TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos de diseño de la información, fomentando la madurez y la autonomía para construir el conocimiento que propone esta asignatura. La consecución de los objetivos específicos se logrará a través de la superación de las actividades prácticas asignadas a cada unidad didáctica. Se proporcionará al alumnado contacto con la realidad profesional, seguimiento, coordinación de sus actividades y una retroalimentación constante de su grado de aprendizaje en cuanto a las actitudes, procedimientos y contenidos conceptuales alcanzados.

TIPO DE ACTIVIDADES

Proyectos individuales: El alumno podrá realizar pruebas escritas objetivas, actividades de investigación, análisis y experimentación para aplicarlas al desarrollo de los diferentes proyectos, así como exposiciones públicas y debates acerca de los procesos. Dada la alta asignación de horas para el desarrollo de actividades fuera del aula, muchas actividades (sus recursos e impartición) se trasladarán a plataformas digitales.

Actividades presenciales:

Tipo ETCS
Exposiciones del docente
Coordinación - motivación - documentación
Proyectos y pruebas individuales
Exposiciones
Seminarios y charlas
Total 2,6

Actividades no presenciales:

Tipo ETCS

Preparación de proyectos individuales

Actividades individuales

Total 1,4

EVALUACIÓN

CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Se realizará una evaluación inicial para determinar el nivel previo del alumnado; continua, para modificar el proceso de enseñanza-aprendizaje, si fuese necesario, y formativa para construir el conocimiento a través de la madurez de los contenidos previos.

En la evaluación se incluyen la asistencia obligatoria a los seminarios y clases teóricas, o en su defecto la realización de pruebas teóricas escritas y pruebas prácticas para determinar la adquisición del contenido teórico.

Los proyectos y actividades prácticas se realizan individualmente.

Criterios transversales

1. Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
2. Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
3. Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
4. Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
5. Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
6. Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
7. Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos.
8. Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
9. Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
10. Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
11. Demostrar capacidad para la adaptación, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales, artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
12. Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
13. Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
14. Demostrar capacidad para trabajar de forma autónoma, valorando la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
15. Demostrar capacidad en el uso de medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
16. Demostrar capacidad para contribuir a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Criterios generales

1. Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y
3. la comunicación.
4. Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
5. Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
6. Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
7. Demostrar capacidad para promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
8. Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
9. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
10. Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
11. Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
12. Demostrar capacidad de comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
13. Demostrar capacidad para profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
14. Demostrar capacidad para conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
15. Demostrar capacidad para valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores

culturales.

16. Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
17. Demostrar capacidad para encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
18. Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Demostrar dominio de la metodología de investigación.
22. Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

Criterios específicos

1. Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
2. Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
3. Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
4. Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
5. Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
6. Demostrar el conocimiento necesario para interrelacionar los lenguajes formal y simbólico con la funcionalidad específica.
7. Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
8. Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
9. Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.
10. Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
11. Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12. Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
13. Demostrar el conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño gráfico.
14. Demostrar la comprensión del marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
15. Demostrar capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.

PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Los instrumentos de evaluación que utilizamos para evaluar el proceso de aprendizaje del alumnado son adecuados a los criterios de evaluación y a las competencias y contenidos establecidos para el curso. Cada uno de ellos evalúa algún tipo de conocimiento, de capacidad o de contenido.

- (I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos
 - Registro/Observación del docente de asistencia y participación
 - Participación en seminarios y actividades complementarias
- (II) Habilidades y conocimientos prácticos
 - Actividades de clase
 - Actividades no presenciales
 - Proyectos/Trabajos en grupo e individuales
- (III) Conocimientos prácticos
 - Examen Práctico

La evaluación del aprendizaje estará centrada en el proceso, en la cual el alumnado forme parte del mismo, conociendo a priori los criterios de evaluación en cada momento y favoreciendo la autoevaluación.

En particular, utilizaremos los siguientes instrumentos:

Proyectos y actividades. Es un sistema global de evaluación que nos da mucha información acerca de la actuación de los estudiantes y nos ayudará a evaluar dicha actuación tanto en el progreso como en el logro. Se revisará periódicamente comentando su evaluación con los estudiantes.

Observación sistemática de las actitudes personales del alumno/a, de su forma de organizar el trabajo, de las estrategias que utiliza, de cómo resuelve las dificultades que se encuentra, de la asistencia, etc. Para recoger esta información se usará un registro personal de cada alumno.

La entrevista, debates y exposiciones del alumnado, ya sea en pequeños grupos o individualmente, es un instrumento de gran utilidad para investigar sobre el nivel de comprensión y el ritmo de aprendizaje del alumnado, así como de su aprovechamiento de las horas de trabajo en clase.

Las rúbricas son un instrumento de evaluación basado en una escala cuantitativa y/o cualitativa asociada a unos criterios preestablecidos que miden las acciones del alumnado sobre los aspectos de la tarea o actividad que serán evaluados. Sirven al mismo tiempo para que los estudiantes

identifiquen con claridad la relevancia de los contenidos y los objetivos de los trabajos establecidos.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para esta asignatura se utilizarán los siguientes:

Seguimiento 30%

Evolución y desarrollo diario

Asistencia activa y participación en clase

Presentación oral 10%

Puntualidad

Claridad expositiva

Estructuración de ideas

Capacidad crítica y autocrítica

Entrega 60%

Aspectos gráficos/estéticos

Aspectos comunicativos

Aspectos técnicos

Presentación adecuada, orden, limpieza, ortografía, etc

Cumplimiento del plazo de entrega

CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Aquellos alumnos que acudan a la convocatoria extraordinaria de septiembre se les evaluará conforme a los siguientes criterios:

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos 20%

– Registro/Observación del docente de asistencia y participación

– Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Habilidades y conocimientos prácticos 80%

– Actividades (deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso)

– Proyectos individuales (deberán entregar todos los proyectos propuestos durante el curso)

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Presentaciones didácticas.

- Documentación teórica (bibliografía).

- Pizarra.

- Soporte para la proyección.

- Equipos informáticos, soportes de almacenamiento digital y programas de referencia.

- Acceso a internet

ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Una vez conocidas las características de nuestros alumnos podremos tomar las medidas pertinentes que pueden resumirse en:

Conocimientos previos. En aquellas unidades donde se estime oportuno se propondrán actividades de refuerzo encaminadas a que el alumnado que lo precise adquiera los conocimientos previos necesarios para abordar la unidad presente.

Diferentes aptitudes y ritmos de aprendizaje. Nos adecuaremos a éstos a través de la organización de actividades bien graduadas en dificultad, de la propuesta de actividades de refuerzo y ampliación, de una buena definición de procesos interdisciplinares, así como de una variedad de técnicas, recursos e instrumentos de evaluación.

Intereses y motivaciones. Haciendo uso de los diferentes materiales y recursos de los que disponemos se propondrán actividades que conecten con los centros de interés del alumnado.

Esta atención la iniciaremos desde el mismo momento en que dicha necesidad sea identificada y se adoptarán las medidas oportunas.

Atenderemos a la diversidad a lo largo de todo el proceso de Enseñanza/Aprendizaje para que el alumnado pueda alcanzar todo el desarrollo posible de sus capacidades personales y los objetivos establecidos con carácter general.

Así mismo, atenderemos la diversidad de intereses, capacidades y ritmos de aprendizajes, teniendo en cuenta la individualidad del alumnado.

A fin de promover los principios de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad, en este sentido, se ha de tener en cuenta que se deberán realizar adaptaciones metodológicas, las cuales en ningún caso supondrán la supresión de

objetivos generales y didácticos que afecten a la adquisición de la competencia general del título.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Las actividades complementarias son las organizadas durante el horario escolar y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas, por el tiempo, espacio y recursos que utilizan. En este sentido hemos integrado y programado encuentros con empresas o entidades del sector del diseño gráfico en movimiento..

ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Para el curso 2023-2024 se han planteado fundamentalmente dos actividades, aunque siempre tendremos en cuenta la abundante oferta cultural en el ámbito audiovisual que Málaga nos ofrece.

Por una parte, en el mes de noviembre se celebra en nuestro centro el Festival de Cultura Independiente "MOMENTS".

En la primera semana de febrero celebramos la séptima edición de nuestro Festival de Diseño Gráfico TELMÓ DICE, 6 días intensivos de talleres, conferencias y masterclasses con algunos de los mejores diseñadores españoles del momento.

BIBLIOGRAFÍA

FELTON, P. "The Ten Commandments of Typography". Ed. Merrel
LUPTON, E. "Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores". Ed. GG. Barcelona.
LUPTON, E. "Tipografía para pantalla". Ed. GG
SALAMON, M, AMBROSE, G. "Fundamentos del diseño interactivo". Ed. Blume
TORRES BURRIEL, "Usabilidad, deja de sufrir". Ed. Social Bussines
KAPLAN, S. "Die Aktivitaet des lesens". Ed. Verlag Hermann Schmidt Mainz
MÜLLER-BROCKMANN, J. "Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores gráficos". Ed. GG. Barcelona. MARÍN ALVAREZ, R. "Ortotipografía para diseñadores". Ed. GG
MARTÍNEZ DE SOUSA, J. "Manual de edición y autoedición". Ed. Pirámide.
MARTÍNEZ DE SOUSA, J. "Ortografía y ortotipografía del español actual". Ed. Trea
JARDI, E. "22 reglas sobre tipografía". Ed. Actar. Barcelona.
VV.AA. "Reticulas. Soluciones creativas para el diseñador gráfico". Ed. GG
VV.AA. "Diseño de la noticia". Ed. Sol 90 media
ZAPPATERRA, Y. "Diseño Editorial. Periódicos y revistas". Ed. GG