

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO			ASIGNATURA		
			Publicaciones Digitales		
CURSO			3º EASD // Diseño Gráfico		
DPTO.	Comunicación gráfica y audiovisual				
TIPO	Proyectos		CARÁCTER	OP/TP	
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 multi-formato.

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.

COMPETENCIAS

Competencias transversal

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 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.

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.

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.

Cronograma

		Semana
Presentación	- <i>Prueba inicial de conocimientos generales.</i>	1
UD 01 - Del papel al diseño de revistas digitales - Introducción a las herramientas para publicaciones digitales (Seminario).	- Ejercicios básicos con Bütton Publish. <i>Sesiones teórico-práctico</i>	2 a la 3
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. <i>Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital</i>	4 a la 5
UD 3 - Diseño funcional intuitivo y dirigido. - Diseño centrado en el usuario. - Accesibilidad, utilidad y rendimiento. - Diferencia entre UX y UI (Seminario).	-Proyecto: Revista Digital (Recopilación de contenido). - Análisis del diseño de la UX y UI en otros proyectos. <i>Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital</i>	6 a la 8

		Semana
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. <i>Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital</i>	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). <i>Sesiones prácticas</i>	11 a la 15
UD 6 - Exportación y publicación.	Proyecto: Revista Digital (Exportación y publicación). Tipos de publicación. Single App o quiosco. <i>Sesiones teórico-práctico / Proyecto Revista Digital</i>	16 a la 17

METODOLOGÍA

Esta asignatura integra la teoría y la práctica a través del desarrollo activo de proyectos editoriales, 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 prácticas realizadas. 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

Proyectos individuales: El alumno realizará 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.

Proyectos de grupo: Algunas de las actividades se desarrollarán en equipo para la asimilación aspectos relativos a la organización, coordinación y gestión de los proyectos.

Procedimientos e instrumentos de evaluación

(I) Asistencia, participación, respeto, conocimientos teóricos

- A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
- B. Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Conocimientos teóricos

- C. Pruebas escritas objetivas

(III) Habilidades y conocimientos prácticos

- D. Actividades
- E. Proyectos individuales

FORMULA DE EVALUACIÓN NUMÉRICA:

Aquellos alumnos que asistido a un porcentaje de clases superior al 60% se les calificará según: (I) 20% + (III) 80%

Aquellos alumnos que hayan asistido a un porcentaje menor del 60% se les calificará según: (I)10% + (II)30% + (III)60%

Para este módulo se utilizarán las siguientes rúbricas:

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 10%

- A. Registro/Observación del docente de asistencia y participación
- B. Participación en seminarios y actividades complementarias

(II) Conocimientos teóricos 30%

- C. Pruebas escritas objetivas

(III) Habilidades y conocimientos prácticos 60%

- D. Actividades (deberán entregar todas las actividades propuestas durante el curso)
- E. Proyectos individuales (deberán entregar todos los proyectos propuestos durante el curso)

MODIFICACIONES A LA PROGRAMACIÓN COVID 19

Formación semi-presencial

No se contemplan adaptaciones mas allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones.

Formación telemática

No se contemplan adaptaciones mas allá de la utilización de los recursos telemáticos disponibles en el centro para el desarrollo normal de las sesiones.

ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Presentaciones didácticas.
- Documentación teórica (bibliografía).
- Pizarra.
- Soporte para la proyección.
- Equipos informáticos, programas y soportes de almacenamiento digital.
- 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 Y EXTRAESCOLARES

Para el curso 2019-2020 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", prestando especial atención al Workshops sobre infografía conceptual y creativa a cargo de Glez Studio.

En la primera semana de febrero celebramos la séptima edición de nuestro Festival de Diseño Gráfico TELMÖ 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. "Retículas. 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

WEB

- <http://www.soloficial.com>
- <https://wearemucho.com>
- <http://www.losiento.net>
- <http://backroom-design.com>
- <http://www.designbyface.com>
- <http://backroom-design.com>
- <https://www.folchstudio.com>
- <https://clasebcn.com>
- <http://www.ladyssenyadora.com>
- <https://yinsensstudio.com>
- <https://www.alvarodominguez.com>
- <https://www.forma.co>
- <https://heystudio.es>
- <https://atipo.es>
- <https://www.atipus.com>
- <https://www.relajaelcoco.com/#>
- <https://magoz.studio>
- <http://eloftalmologocurioso.com>