

## 1. Dades de l'assignatura

ESPECIALITAT	CURS	SEMESTRE	TIPUS	ECTS
Gràfic	Tercer	Primer	Específica	6

Departament: Mitjans informàtics

Idioma d'impartició: Castellà

Web de l'assignatura: Google Classroom: <https://classroom.google.com/c/MjMxODU3NDU4OVpa>

### 1.1. Requisits per cursar l'assignatura: *(Requisits previs, mínims o necessaris per cursar l'assignatura i/o recomanacions)*

Haver aprovat les assignatures: Gràfica

### 1.2. Professor/a

Celia Torres Blasco  
Correu electrònic: [ctorres@escoladisseny.com](mailto:ctorres@escoladisseny.com)

Toni Amengual Salas  
Correu electrònic: [tamengual@escoladisseny.com](mailto:tamengual@escoladisseny.com)

### 1.3. Cap de departament

Fátima Arjona Verdejo  
Correu electrònic: [farjona@escoladisseny.com](mailto:farjona@escoladisseny.com)

### 1.4. Normativa de referència

*Decret 43/2013, de 6 de setembre, pel qual s'estableix a les Illes Balears el pla d'estudis dels ensenyaments artístics superiors conduents al títol superior de disseny de les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte i se'n regula l'avaluació. (BOIB Núm. 125, de 10 de setembre de 2013)*

## 2. Contextualització de l'assignatura dins el pla d'estudis

### 2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura *(Matèria a la qual pertany l'assignatura i conjunt d'assignatures vinculades entre si, i paper de l'assignatura dins el pla d'estudis)*

Tecnologia aplicada al disseny gràfic

### 2.2. Perfil professional *(interès de la matèria per la professió, amb exemples)*

L'assignatura respon a la necessitat de coneixement i ús de les tecnologies de la informació i comunicació aplicades al Disseny. Tecnologia aplicada al disseny gràfic: Xarxes i comunicacions. Imatge digital. Edició y publicació electrònica. Comunicació multimèdia. Concretament, aquesta assignatura dona la base tecnològica a l'assignatura de Disseny interactiu o a algunes assignatures optatives com Programació multimèdia.

## 3. Competències de l'assignatura

### 3.1. Competències transversals (CT) *(Triar i marcar les corresponents a l'assignatura)*

- CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- CT02 Recollir informació significativa, analitzar-la, sintetitzar-la i gestionar-la adequadament.
- CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- CT07 Utilitzar les habilitats comunicatives i la crítica constructiva en el treball en equip.
- CT08 Desenvolupar raonada i críticament idees i arguments.

- CT09 Integrar-se adequadament en equips multidisciplinaris i en contextos culturals diversos.
- CT10 Liderar i gestionar grups de treball.
- CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- CT12 Adaptar-se, en condicions de competitivitat, als canvis culturals, socials i artístics i als avenços que es produeixen en l'àmbit professional i seleccionar els canals adequats de formació continuada.
- CT13 Cercar l'excel·lència i la qualitat en la seva activitat professional.
- CT14 Dominar la metodologia de recerca en la generació de projectes, idees i solucions viables.
- CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.
- CT16 Usar els mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat envers el patrimoni cultural i mediambiental.
- CT17 Contribuir amb la seva activitat professional a la sensibilització social de la importància del patrimoni cultural, la seva incidència en els diferents àmbits i la seva capacitat de generar valors significatius.

### 3.2. Competències generals del títol (CG) *(Tria i marca les corresponents a l'assignatura)*

- CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- CG03 Establir relacions entre el llenguatge formal, el llenguatge simbòlic i la funcionalitat específica.
- CG04 Tenir una visió científica sobre la percepció i el comportament de la forma, de la matèria, de l'espai, del moviment i del color.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG06 Promoure el coneixement dels aspectes històrics, ètics, socials i culturals del disseny.
- CG07 Organitzar, dirigir i / o coordinar equips de treball i saber adaptar-se a equips multidisciplinaris.
- CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- CG09 Investigar en els aspectes intangibles i simbòlics que incideixen en la qualitat.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG11 Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.
- CG12 Aprofundir en la història i la tradició de les arts i del disseny.
- CG13 Conèixer el context econòmic, social i cultural en què té lloc el disseny.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG15 Conèixer processos i materials i coordinar la pròpia intervenció amb altres professionals, segons les seqüències i graus de compatibilitat.
- CG16 Ser capaços de trobar solucions ambientalment sostenibles.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- CG18 Optimitzar la utilització dels recursos necessaris per assolir els objectius previstos.
- CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- CG20 Comprendre el comportament dels elements que intervenen en el procés comunicatiu, dominar els recursos tecnològics de la comunicació i valorar la seva influència en els processos i productes del disseny.
- CG21 Dominar la metodologia d'investigació.
- CG22 Analitzar, avaluar i verificar la viabilitat productiva dels projectes, des de criteris d'innovació formal, gestió empresarial i demandes de mercat.

### 3.3. Competències específiques de l'especialitat (CE)

- CE-DG1 Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.
- CE-DG2 Dominar la tecnologia digital per al tractament d'imatges, textos i sons.
- CE-DG4 Establir estructures organitzatives de la informació.
- CE-DG10 Reflexionar sobre la influència social positiva del disseny, valorar la seva incidència en la millora de la qualitat de vida i del medi ambient i la seva capacitat per generar identitat, innovació i qualitat en la producció.
- CE-DG11 Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.
- CE-DG14 Conèixer els canals que serveixen de suport a la comunicació visual i utilitzar-los d'acord amb els objectius comunicacionals del projecte.
- CE-DG15 Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.
- CE-DG16 Dominar els processos de producció d'imatges, sons, impressió, distribució, mitjans i suports materia.

#### 4. Objectius d'aprenentatge de l'assignatura

*Descripció del que un estudiant ha d'haver après en finalitzar l'assignatura. Aquests objectius d'aprenentatge generals de l'assignatura han de ser coherents amb les competències que el pla d'estudis ha definit i que l'estudiant ha de desenvolupar i assolir.*

Identificar i diferenciar conceptes, terminologia, formats i regles específiques del entorn web i multimèdia.

Resoldre els problemes artístics i tècnics que es plantegen durant el procés de realització d'aquests tipus de projectes.

Analitzar i comparar diferents solucions a problemes multimèdia concrets.

Construir capacitats d'autoaprenentatge i transferència de coneixements.

Estructurar, desenvolupar i construir projectes multimèdia del entorn web.

Justificar i argumentar la presa de decisions

#### 5. Continguts temàtics de l'assignatura *(distribuïts en unitats d'aprenentatge)*

Introducció a l'entorn tecnològic multimèdia.

Introducció al maneig del software de disseny web.

Organització i gestió de elements.

Llenguatges informàtics per a web (html, css).

Introducció a altres llenguatges informàtics per a web (javascript, php).

Aplicació de conceptes de accesibilitat, usabilitat, estàndars web i SEO.

Revisió i publicació del producte multimèdia.

Mètodes d'investigació i experimentació propis de

#### 6. Bibliografia i altres recursos

##### **Bibliografia bàsica:**

MELONI, Julie C. (2015): Html5, Css3 y JavaScript, Anaya multimedia, Madrid

VV.AA. (2013): Dreamweaver CC, Anaya multimedia, Madrid.

##### **Bibliografia complementària:**

VV.AA, (2012): Diseño web para principiantes, Axel Springer.

VV.AA, (2012): Diseño web, trucos, secretos y soluciones, Axel Springer.

VV.AA, (2012): El gran libro de Diseño web, Axel Springer.

##### **Altres recursos:**

El llistat d'enllaços web es troba sempre actualitzat en el Google Classroom de l'assignatura

#### 7. Metodologia docent

##### **7.1. Estratègies generals metodològiques**

Es proposa una metodologia pràctica i activa, adaptada a l'alumnat

##### **7.2 Organització i tipus d'activitats d'aprenentatge**

Hi haurà diferents tipus d'agrupaments: el grup gran i el grup petit. D'aquesta forma es treballarà diferents aspectes del temari amb diverses metodologies que s'expliquen a continuació.

- Mètode expositiu/demostratiu per desenvolupar part dels continguts de l'assignatura.
- Gamificació per potenciar la motivació i la concentració. A més, servirà per consolidar els coneixements bàsics.
- La classe invertida per modelar l'aprenentatge a l'aula amb activitats pràctiques i més vivencials.

- L'alumne expert dins de treballs col·laboratius perquè cada alumne es faci responsable d'una part de l'aprenentatge del grup.
- Aprenentatge basat en problemes a on l'alumnat interpreta i aplica la informació donada.
- Aprenentatge basat en projectes a on l'alumnat planifica, dissenya i realitza el projecte plantejat pel professor. És un aprenentatge per descobriment a on la solució no ha de ser única.
- S'utilitzaran les TICs a l'aula. D'una banda, Khan Academy serà una de les eines per a l'aprenentatge de l'alumnat. I per altra banda, es treballarà amb Google Classroom la part d'organització i comunicació virtual de l'assignatura.

### 7.3 Instal·lacions del centre i material

Ordinador amb projector o pizarra digital amb connexió a Internet. Connexió wi-fi pels alumnes.

### 7.4 Activitats interdisciplinàries

Es treballarà amb l'assignatura de Disseny interactiu per coordinar continguts

### 7.5 Activitats complementàries

Fes clic per escriure

## 8. Criteris, procediments i instruments d'avaluació i qualificació

*(L'avaluació del procés d'aprenentatge de l'estudiant es basarà en el grau i nivell d'adquisició i consolidació de les competències establertes d'acord amb el perfil professional definit per a l'especialitat corresponent)*

### 8.1. Criteris d'avaluació generals del departament (si és el cas):

#### Períodes d'avaluació:

#### Avaluació contínua.

Per aprovar l'assignatura durant l'avaluació contínua l'alumne ha de:

- Assistir al 70% de les activitats lectives i a la resta d'activitats programades.
- Lliurar totes les activitats proposades en la data de lliurament indicada i obtenir una nota mínima de 4 en cadascuna de les activitats.
- Obtindre una nota mitjana de 5.

#### Avaluació final.

Aquells alumnes que no han superat la avaluació contínua i/o que no han assistit al 70% de les activitats lectives hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5.

#### Avaluació extraordinària.

Aquells alumnes que no han superat la avaluació final hauran de:

- Lliurar tots els exercicis no superats i obtenir una nota mínima de 5 a cada un d'ells.
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5.

#### Blocs de continguts:

En el cas que l'alumne només tingui un bloc de continguts suspès, el professor podrà determinar que només realitzi la recuperació de la part suspesa en l'avaluació final i/o extraordinària.

#### Treballs en grup:

En el cas de treballs realitzats en grup, els alumnes integrants hauran de tindre una assistència a les classes del 70% durant la realització d'aquest treball. Per als alumnes que no hi assisteixin hauran d'entregar el treball complet realitzat per ells o un treball complementari (a determinar pel professor).

#### Formats d'entrega:

- En tots els períodes d'avaluació: No es considera lliurat un treball si no està al suport demanat. Si el suport és electrònic ha d'incloure tots els formats d'arxius demanats a l'enunciat del exercici (tant natiu-amb la versió indicada-com d'exportació). L'alumne tindrà sempre una còpia de seguretat de tots els treballs que entregui durant el curs i que el professor podrà demanar en qualsevol període d'avaluació.
- En cas de treballs plagiat es posarà un 0.
- Pels treballs en els quals s'utilitzen imatges, aquestes hauran d'ésser lliures de drets o comptar amb l'autorització pertinent de l'autor. Per als casos que no sigui possible, s'haurà de detallar l'autor i el lloc on es va obtenir el material.

## 8.2. Criteris d'avaluació de l'assignatura:

- Assisteix regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa regularment a les activitats lectives, tutories, seminaris, i a la resta de les activitats programades
- Participa a l'aula de manera discursiva i argumenta el propi punt de vista raonadament
- Demostra interès per la matèria
- Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- Demostra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- Demostra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- Planifica correctament el temps i les activitats programades
- Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- Demostra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- Compleix amb la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
- Presenta correctament les activitats programades
- Resol correctament les activitats programades
- Demostra sensibilitat artística, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades
- Desenvolupa un estil propi en les activitats programades
- Fes clic per escriure
- Fes clic per escriure

Dins cada curs acadèmic es diferencien tres períodes d'avaluació:

- a) El període d'avaluació contínua, que es du a terme durant el període lectiu de cada semestre, i que ha de suposar, al menys, el 50 % de la qualificació final.  
 b) El període d'avaluació complementària i final, que es du a terme a la finalització de cada semestre i en el qual es poden programar tant les recuperacions de les activitats d'avaluació contínua no superades o no realitzades com els exàmens o proves de l'avaluació final.  
 c) El període d'avaluació extraordinària, que es du a terme a la finalització de cada any acadèmic i en el qual es fa la recuperació de l'avaluació final i, si escau, també es pot programar la recuperació de les activitats d'avaluació contínua.

## 8.3. Procediments i instruments d'avaluació i qualificació

		AVALUACIÓ CURS						
		Núm.	contínua	complementària	Núm.	Avaluació final febrer/juny	Núm.	Avaluació extraordinària setembre
<input type="checkbox"/>	Tècniques d'observació: registres, llistes de control, aptitud, assistència...		■ %					
<input type="checkbox"/>	Treballs orals individuals i/o en grup: debats, presentacions...		■ %			■ %		■ %
<input type="checkbox"/>	Treballs escrits individuals i/o en grup: assajos, memòries, informes...		■ %			■ %		■ %
<input checked="" type="checkbox"/>	Projectes/Treballs de llarga durada	1	70 %		1	60 %	1	60 %
<input type="checkbox"/>	Treballs en equip		■ %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Carpeta d'exercicis pràctics	1	20 %			■ %		■ %
<input type="checkbox"/>	Quadern d'apunts/de camp/de problemes		■ %			■ %		■ %
<input type="checkbox"/>	Sistemes d'autoavaluació		■ %			■ %		■ %
<input type="checkbox"/>	Proves objectives parcials		■ %					
<input checked="" type="checkbox"/>	Prova objectiva final			■ %	1	40 %	1	40 %
<input checked="" type="checkbox"/>	Altres procediments: Curs activitats Khanacademy	1	10 %	■ %		■ %	---	■ %
<input type="checkbox"/>	Altres procediments: Fes clic per escriure		■ %	■ %		■ %	---	■ %
			100 %	■ %			100 %	100 %
			100 %					

## 9. Altres observacions

(si és el cas)

Fes clic per escriure