

### 1. Identificació de l'assignatura

**Titulació:** Títol Superior de Disseny

**Nivell:** Títol Superior d'Ensenyaments Artístics

**Nom de l'assignatura/codi:** EDG10-TECNOLOGIA DIGITAL II

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Tercer	Primer	Específica	6

**Departament:** Mitjans informàtics

**Idioma:** Castellà

**Horari:** \_\_\_\_\_

**Web de l'assignatura:** <https://classroom.google.com/c/Nz11MjgxNTM5N1pa>

#### Professorat responsable:

Celia Torres Blasco

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

Horari de tutories: \_\_\_\_\_

#### Altres professors:

Carlos Canals

Correu electrònic: [ccanals@escoladisseny.com](mailto:ccanals@escoladisseny.com)

Horari de tutories: \_\_\_\_\_

#### Cap de departament

Fátima Arjona Verdejo

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

Horari d'atenció: \_\_\_\_\_

### 2. Contextualització

#### 2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

Tecnologia aplicada al disseny gràfic.

Aquesta assignatura dóna la base tecnològica a l'assignatura de Disseny interactiu o a algunes assignatures optatives com Programació multimèdia.

#### 2.2. Perfil professional

L'assignatura respon a la necessitat de coneixement i ús de les tecnologies de la informació i comunicació aplicades al Disseny Gràfic en relació a la comunicació multimèdia i les publicacions electròniques. Concretament l'estudiant aprendrà el procés i executarà una publicació web.

### 3. Requisits

#### 3.2. Requisits essencials

Per poder matricular-se d'aquesta assignatura, l'estudiant ha de tenir superada l'assignatura de formació bàsica Gràfica digital de primer curs.

#### 3.2. Requisits recomanables

Es necessari tenir coneixements bàsics d'eines TACs (Tecnologies del aprenentatge i el coneixement).

### 4. Competències

#### 4.1. CT/Competències transversals

- x CT01 Organitzar i planificar el treball de manera eficient i motivadora.
- x CT03 Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.
- x CT04 Utilitzar eficientment les tecnologies de la informació i la comunicació.
- x CT05 Comprendre i utilitzar, almenys, una llengua estrangera en l'àmbit del seu desenvolupament professional.
- x CT11 Desenvolupar en la pràctica laboral una ètica professional basada en l'apreciació i la sensibilitat estètica, mediambiental i cap a la diversitat.
- x 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.
- x CT15 Treballar de forma autònoma i valorar la importància de la iniciativa i l'esperit emprenedor en l'exercici professional.

#### 4.2. CG/Competències generals

- x CG01 Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.
- x CG02 Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.
- x CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- x CG08 Plantejar estratègies de recerca i innovació per a resoldre expectatives centrades en funcions, necessitats i materials.
- x CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- x CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- x CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- x CG19 Demostrar capacitat crítica i saber plantejar estratègies de recerca.
- x 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.

#### 4.2.CE/Competències específiques de l'especialitat

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.

## 5. Resultats d'aprenentatge

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

## 6. Continguts

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, estàndards web i SEO.

Revisió i publicació del producte multimèdia.

Mètodes d'investigació i experimentació propis de l'assignatura

## 7. Metodologia docent

### 7.1. Estratègies generals metodològiques

El Departament de Mitjans informàtics ha acordat en la reunió de data de Setembre de 2017 per al curs acadèmic 2017-2018 que l'alumne he de tenir, com a mínim, un 70% d'assistència per no perdre l'avaluació continua.

La metodologia serà activa i pràctica, amb una dinàmica participativa i oberta, individualitzada i adaptada al tipus d'alumnat, al seu desenvolupament i a les activitats acadèmiques programades.

Malgrat la normativa que regula els estudis superiors de Disseny/Arts Aplicades no preveu les necessitats educatives específiques ni les adaptacions curriculars, en tot moment intentarem donar a tot l'alumnat un tracte individualitzat i personalitzat, raó per la qual pensem que no és necessari adoptar mesures especials per atendre l'alumnat amb necessitats educatives específiques.

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

Activitats de treball presencial			60 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Classes teòriques	Grup gran	S'exposarà el contingut teòric de l'assignatura a través de sessions presencials.	25 hores

<i>Classes pràctiques</i>	<i>Grup gran/Individual</i>	<i>Estudi de casos pràctics particulars i resolució de problemes pràctiques a l'aula.</i>	<i>12 hores</i>
<i>Classes pràctiques</i>	<i>Grups petits</i>	<i>Utilització de la metodologia Gamificació per treballar conceptes bàsics de la matèria</i>	<i>5 hores</i>
<i>Tutories</i>	<i>Individual</i>	<i>Seguiment i avaluació del procés d'aprenentatge d'un estudiant mijaçant un projecte</i>	<i>15 hores</i>
<i>Avaluació</i>	<i>Individual</i>	<i>Prova objectiva d'avaluació</i>	<i>3 hores</i>

<b>Activitats de treball no presencial</b>			<b>87 hores</b>
<b>Modalitat</b>	<b>Tipus d'agrupament</b>	<b>Descripció de la finalitat i metodologia emprada</b>	
<i>Estudi autònom individual</i>	<i>Individual</i>	<i>Mijaçant la metodologia classe invertida per preparar continguts que després s'empraran a classe</i>	<i>22 hores</i>
<i>Treball autònom individual</i>	<i>Individual</i>	<i>Resolució de problemes pràctics començats a classe</i>	<i>15 hores</i>
<i>Treball autònom individual</i>	<i>Individual</i>	<i>Resolució del projecte començat a classe</i>	<i>34 hores</i>
<i>Estudi autònom individual</i>	<i>Individual</i>	<i>Preparació prova objectiva d'avaluació</i>	<i>16 hores</i>

### 7.3 Instal·lacions del centre i material

Ordinador amb projector o pizarra digital amb connexió a Internet.

Connexió wi-fi pels alumnes.

Pizarra.

Servidor web.

### 7.4 Activitats interdisciplinàries

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

### 7.5 Activitats complementàries

## 8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

### 8.1. Criteris d'avaluació generals del departament

#### 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 plagiats 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

- x CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- x CA06 Demuestra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- x CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura

x	CA08	Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
x	CA10	Planifica correctament el temps i les activitats programades
x	CA11	Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
x	CA13	Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts
x	CA14	Presenta correctament les activitats programades
x	CA15	Resol correctament les activitats programades
x	CA16	Demostra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.

### 8.3. Procediments i tècniques d'avaluació i criteris de qualificació o ponderació

#### Procediments i tècniques d'avaluació

L'assignatura es pot aprovar seguint un dels següents itineraris:

**Itinerari A:** Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari A l'alumne ha de:

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

**Itinerari B:** Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari B l'alumne ha de:

- Lliurar totes les activitats proposades i obtenir una nota mínima de 5 (en cada una de les activitats).
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5

Per tal de que a l'alumne se li apliqui l'itinerari A, ha de complir tots els requisits demanades per aquest itinerari. Aquells alumnes que no compleixin aquests requisits s'avaluaran amb l'itinerari B. L'alumne podrà elegir l'itinerari A i B en qualsevol de les dues avaluacions (ordinària i extraordinària) sempre que compleixi els requisits.

#### Criteris de qualificació o ponderació:

A la taula inclosa a continuació es dona la informació detallada de:

- El pes que es dona a cada instrument o procediment a l'hora de quantificar el grau d'aprenentatge aconseguit per cada alumne.
- Els procediments i les tècniques establerts per avaluar el nivell d'adquisició i el progrés de l'aprenentatge dels estudiants.

Aquests itineraris i criteris de qualificació o ponderació s'aplicaran tant per a l'avaluació ordinària com extraordinària.

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari A	Itinerari B
Activitats Khanacademy	R	CA05, CA06, CA08, CA13, CA14, CA15	10%	---
Carpeta d'exercicis pràctics	R	CA05, CA06, CA08, CA11, CA13, CA14, CA15	25%	---
Projecte	R	CA05, CA06, CA08, CA11, CA13, CA14, CA15	65%	50%
Prova objectiva final	R	CA05, CA06, CA08, CA10, CA11, CA13, CA14, CA15, CA16	---	50%
<b>Total</b>			100 %	100 %

\*Aquest camp s'utilitza per especificar el tipus o caràcter de l'activitat d'avaluació: NR (no recuperable) o R (recuperable).

## 9. Recursos, bibliografia i documentació complementària

### 9.1. Bibliografia bàsica:

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

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

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

### **9.2. 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.

### **9.3. Altres recursos:**

Ordinador

Programa editor de pàgines web