

1. Identificació de l'assignatura

Titulació: Títol Superior de Disseny

Nivell: Títol Superior d'Ensenyaments Artístics

Nom de l'assignatura/codi: EDG20-TECNOLOGIA DIGITAL III

Especialitat	Curs	Període	Tipus	Nombre de crèdits ECTS
Gràfic	Quart	Primer	Específica	4

Departament: Mitjans informàtics

Idioma: Català/castellà/anglès

Horari: Gràfic-A Dimecres de 9:50 a 13:05 Gràfic-B Dimarts de 10:45 a 14

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

Professorat responsable:

Fátima Arjona Verdejo

Correu electrònic: farjona@escoladisseny.com

Horari d'atenció: _____

Altres professors:

Carlos Canals

Correu electrònic: ccanals@escoladisseny.com

Horari de tutories: _____

Cap de departament

Fátima Arjona Verdejo

Correu electrònic: farjona@escoladisseny.com

Horari d'atenció: _____

2. Contextualització

2.1. Matèria a la qual pertany l'assignatura

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. Xarxes i comunicacions. Imatge digital. Edició y publicació electrònica. Comunicació multimèdia.

3. Requisits

3.2. Requisits essencials

Haver aprovat l'assignatura de 1r curs Gràfica Digital.

3.2. Requisits recomanables

Aquesta assignatura complementa els continguts de *Tecnologia digital II*. Per això, es recomanable haverla aprovat abans. Per altra banda, dona suport tecnològic a l'assignatura de *Disseny interactiu* i és el complementària d'optatives com *Software d'animació vectorial* i *Programació multimèdia*.

4. Competències

4.1. CT/Competències transversals

- 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.
- CT06 Realitzar autocrítica cap al propi desenvolupament professional i interpersonal.
- 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.

4.2. CG/Competències generals (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.
- CG05 Actuar com a mediadors entre la tecnologia i l'art, les idees i els fins, la cultura i el comerç.
- CG10 Ser capaços d'adaptar-se als canvis i a l'evolució tecnològica industrial.
- CG14 Valorar la dimensió del disseny com a factor d'igualtat i d'inclusió social, i com a transmissor de valors culturals.
- CG17 Plantejar, avaluar i desenvolupar estratègies d'aprenentatge adequades a la consecució objectius personals i professionals.
- 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-DG15 Dominar els recursos tecnològics de la comunicació visual.

5. Resultats d'aprenentatge

- Identificar i diferenciar conceptes, terminologia, formats i regles específiques del entorn 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. o Justificar i argumentar la presa de decisions.

6. Continguts (distribuïts en unitats d'aprenentatge)

Bloc 1. Gestors de continguts.

- CMS instal·lació i treball en servidors.
- Aspectes bàsics per al disseny i creació de plantilles per l'entorn web.
- Disseny centrat en l'usuari: Aplicació de conceptes d'accessibilitat, usabilitat, estàndars web i SEO.
- Arquitectura de la informació: Organització i estructura del contingut.

Bloc 2. Integració de contingut audiovisual i animacions en l'entorn web.

- 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 13 de Setembre de 2017 per al curs acadèmic 2017-2018 que l'alumne ha de tenir un 70% de 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 qualensem 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			55 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.	15 hores
Classes pràctiques	Grup gran	Estudi de casos pràctics particulars i resolució de problemes pràctiques a l'aula.	30 hores
Avaluació	Individual	Prova objectiva d'avaluació, oral i escrita, en tres parts.	10 hores
Activitats de treball no presencial			45 hores
Modalitat	Tipus d'agrupament	Descripció de la finalitat i metodologia emprada	
Resolució de pràctiques individuals autònomes	Individual	Realització de treballs pràctics.	45 hores

7.3 Instal·lacions del centre i material

- Aula d'informàtica amb ordenadors individuals.
- Aula virtual de la assignatura.
- Projector.
- Scanner.
- Impressora.
- Pissarra.
- Hosting.
- Biblioteca del centre.

7.4 Activitats interdisciplinàries

Es contempla la possibilitat de realitzar alguna activitat amb assignatures de la especialitat de Disseny Gràfic.

7.5 Activitats complementàries

- Visites a exposicions, empreses, fires, etc.
- Assistències a Congressos, jornades, conferències, talleres, etc.

8. Avaluació de l'aprenentatge dels estudiants

8.1. Criteris d'avaluació generals del departament

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 ordinària 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 nadius-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

- CA05 Coneix, assimila i comprèn els conceptes fonamentals de l'assignatura
- CA06 Demuestra i aplica correctament els conceptes fonamentals de l'assignatura en les activitats programades
- CA07 Coneix i utilitza correctament la terminologia específica de l'assignatura
- CA08 Coneix i utilitza correctament els materials, les eines, les tecnologia i les tècniques específiques de l'assignatura
- CA09 Demuestra capacitat de síntesi, actitud crítica i raonament argumentat en les activitats programades
- CA10 Planifica correctament el temps i les activitats programades
- CA11 Treballa amb pulcritud, ordre i neteja
- CA12 Demuestra capacitat per expressar conceptes o reflexions, amb un fil conductor bàsic i ordenat
- CA13 Segueix la metodologia de treball proposada, les normes de presentació i els terminis d'entrega establerts.
- CA14 Presenta correctament les activitats programades
- CA15 Resol correctament les activitats programades
- CA16 Demuestra sensibilitat artística, imaginació creativa, creativitat, innovació i originalitat en les activitats programades.
- CA17 Desenvolupa un estil propi 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 1 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 cada una de les activitats).
- Obtindre una nota mitjana de 5 (de tots els treballs).

Itinerari B: Per aprovar l'assignatura mitjançant l'itinerari 2 l'alumne ha de

- Lliurar tots els exercicis i obtenir una nota mínima de 5 (en cada un dels exercicis).
- Fer una prova final i obtenir un mínim de 5

- Per tal de que a l'alumne se li aplique l'itinerari A, ha de complir tots el requisits demanades per aquest itinerari. Aquells alumnes que no compleixin aquests requisits s'avaluaràn amb l'itinerari B.
- L'alumne podrà elegir l'itinerari B en qualsevol de les dues convocatòries (ordinària i extraordinària).

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'aplicaràn tant per a l'avaluació ordinària com extraordinària.

Procediments i tècniques d'avaluació	Tipus (*)	Criteris d'avaluació	Criteris de qualificació o ponderació	
			Itinerari 1	Itinerari 2
Treballs i projectes	R	CA06 CA09 CA10 CA11 CA12 CA13 CA14 CA15 CA16 CA17	70%	70%
Exercicis pràctics	R	CA06 CA09 CA10 CA11 CA12 CA13 CA14 CA15 CA16 CA17	30%	-----
Prova objectiva final	R	CA05 CA07 CA08	-----	30%
Total			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

9.2. Bibliografia complementària:

ADOBE PRESS (2013): Dreamweaver CC, Anaya multimedia, Madrid.

PREECE, JENNY, SHARP, HELEN AND ROGERS, IVONNE: Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction, 4th Edition February 2015, Wiley

9.3. Altres recursos:

Web de WordPress: Suport i materials [Online]: <https://wordpress.org/>

El llistat d'enllaços web es troba sempre actualitzat en el site de l'assignatura.