



Título de Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores

GUIA DOCENTE

Técnicas de Producción y Edición Digital 2023-24

Especialidad: **Diseño gráfico**

Curso **20 /20**

→ 1. Datos de identificación → 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación → 3. Conocimientos recomendados → 4. Competencias de la asignatura → 5. Resultados de aprendizaje → 6. Contenidos → 7. Volumen de trabajo/ Metodología → 8. Recursos → 9. Evaluación → 10. Bibliografía

→ 1. Datos de identificación

DATOS DE LA ASIGNATURA

Centro	Escola d'Art i Superior de Disseny de València		
Título	Gráfico		
Departamento	Ciencias Aplicadas y Tecnología		
Mail del departamento	dpto_tecnologia@easdvalencia.com		
Asignatura	Técnicas de Producción y Edición Digital		
Web	easdvalencia.com		
Horario			
Lugar impartición	Velluters	Horas semanales	7
Código		Créditos ECTS	8
Ciclo		Curso	3º
Duración	Semestral	Idioma	Valencià / Castellano
Tipo de formación	FB. Formación Básica	Tipo de asignatura	60% presencial 40% autónomo

DATOS DEL PROFESORADO

Docente/s responsable/s	Juanma Gil, Inmaculada Domenech, Ferran Montroy
Correo electrónico	
Horario tutorías	
Lugar de tutorías	



→ 2. Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación

A estas alturas de la carrera, el alumno conoce técnicas propias de diseño gráfico orientadas a soportes físicos, y debe completar su formación asimilando conceptos de diseño interactivo para diferentes dispositivos electrónicos y disponibles en redes de telecomunicaciones, por lo que en esta asignatura el alumno conocerá las técnicas, conceptos y métodos relacionados con la edición y producción digital, para utilizar adecuadamente las tecnologías necesarias para su correcta publicación electrónica para redes y todo tipo de soportes, fijos y móviles, y la utilización estos elementos multimedia de manera expresiva y adecuada al medio y al receptor final.

Objetivo principal: Entender y aplicar conocimientos básicos de programación

Objetivos secundarios:

Saber los rudimentos tecnológicos para la creación de interacciones sencillas.

Conocer los términos propios del diseño interactivo para trabajar en un equipo multidisciplinar

Aprender las herramientas tecnológicas para desarrollar los proyectos definidos en la asignatura de Proyectos Interactivos, también del tercer curso.

→ 3. Conocimientos previos recomendados

El alumno debe tener los conocimientos adquiridos en 2º Curso, sobre todo los relacionados con TALLER DE EXPERIMENTACIÓN GRÁFICA.

Se le suponen también los conocimientos de la asignatura de 1º: LENGUAJES y TÉCNICAS DIGITALES, necesarios para desarrollar algunos elementos de la asignatura.

Es recomendable también el conocimiento de estas asignaturas:

PROYECTOS DE PUBLICIDAD.

CULTURA DEL DISEÑO.

HISTORIA Y CULTURA DEL DISEÑO GRÁFICO (en cuanto al conocimiento, análisis y significado histórico del diseño gráfico, de la comunicación audiovisual e interactiva, y el estudio de diseñadores, movimientos y tendencias contemporáneas).

Conjuntamente con la asignatura de TÉCNICAS DE PRODUCCIÓN y EDICIÓN DIGITAL, debe cursar las asignaturas e interrelacionarse con ellas:

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO INTERACTIVO.

PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO AUDIOVISUAL.

PROYECTOS DE COMUNICACIÓN GLOBAL.



PROYECTOS DE IDENTIDAD GLOBAL.

PROYECTOS DE DISEÑO EDITORIAL.

ESTÉTICA Y ÚLTIMAS TENDENCIAS DEL DISEÑO GRÁFICO.

→ 4. Competencias de la asignatura

Se presentan a continuación las competencias a cuyo logro contribuye la asignatura de **Nombre de la asignatura**. Están sacadas de DOGV núm. 8019 de 11.04.2017

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
CT4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
CT7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
CT10	Liderar y gestionar grupos de trabajo

COMPETENCIAS GENERALES

CG7	Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
CG10	Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
CG16	Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenible

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE11	Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar
CE12	Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño

→ 5. Resultados de aprendizaje

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

COMPETENCIAS
RELACIONADAS



R1. Distingue las características de cada una de las herramientas disponibles para realizar un proyecto	C11, C12
R2. Discute la idoneidad de una alternativa de desarrollo para una funcionalidad interactiva requerida y gestiona su desarrollo por un equipo que dirige	CT7, C10. CG7, CG10
R3. Emplea correctamente las librerías de desarrollo web en proyectos interactivos	CT3, C11, C12
R4. Maneja distintos formatos de información, audio y video que integran un proyecto multimedia	CT3, C11, C12
R5. Desarrolla un sitio web de contenido estático ya planificado anteriormente	CT3, C11, C12
R6. Investiga las actualizaciones y más posibilidades de las herramientas presentadas así como su sostenibilidad medioambiental	CG10, CG16, C11, C12

→ 6. Contenidos

Se elimina el concepto y orden de UD, para que sea el profesor que imparta la asignatura, a título personal, el que marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo.

Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

El concepto y orden de UD se citan a nivel orientativo, para que sea la persona docente que imparta la asignatura, a título personal, quien marque la secuencialización de los contenidos, dependiendo de las circunstancias temporales y tecnológicas, y del nivel del grupo.



Unidad 1. Imagen digital. Tecnología digital: redes y comunicaciones.

Unidad 2. Edición y publicación electrónica.

Herramientas para desarrollar un diseño web

- Lenguajes de marcado
- Lenguajes de estilos
- Usabilidad y accesibilidad

Unidad 3. Lenguaje de programación orientado a objetos para insertar en sitios web

Conceptos fundamentales de lenguajes de programación orientado a objetos

- Lenguaje de programación orientado a objetos para insertar en sitios web
- Bibliotecas de código abierto que añaden interactividad.
- Comunicación multimedia. Técnicas audiovisuales: producción y edición. Técnicas de animación.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

Unidad 4. Desarrollo de otros entornos interactivos

Desarrollo de APPs

- Comunicación multimedia.
- Técnicas de animación
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

→ 7. Volumen de trabajo/ Metodología

7.1 Actividades de trabajo presencial

ACTIVIDADES	Metodología de enseñanza-aprendizaje	Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)
<i>Clase presencial</i>	Exposición de contenidos por parte del profesorado o en seminarios, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,R3,R4,R6	10
<i>Clases prácticas</i>	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el o la docente. Estudio de casos, proyectos, talleres, problemas, estudio de campo, aula de informática, laboratorio, visitas a exposiciones/ conciertos/ representaciones/audiciones..., búsqueda de datos, bibliotecas, en Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumnado.	R3,R4,R5,R6	50



<i>Exposición trabajo en grupo</i>	<i>Aplicación de conocimientos interdisciplinares.</i>	R2	3
<i>Tutoría</i>	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor o tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	10
<i>Evaluación</i>	Conjunto de pruebas (orales y/o escritas) empleadas en la evaluación inicial o formativa del alumnado.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	7
SUBTOTAL			80

7.2 Actividades de trabajo autónomo

<i>Trabajo autónomo</i>	Estudio del alumno o alumna: preparación y práctica individual de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R3, R4, R5, R6	96
<i>Estudio práctico</i>	Preparación en grupo de lecturas, textos, interpretaciones, ensayos, resolución de problemas, proyectos, seminarios, talleres, trabajos, memorias,... para exponer o entregar durante las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo.	R1, R2, R3, R4, R5, R6	20
<i>Actividades complementarias</i>	Preparación y asistencia a actividades complementarias como talleres, congresos, conferencias,...	R1, R2, R3, R4, R5, R6	4
SUBTOTAL			120
TOTAL			200

→ 8. Recursos

Para impartir la asignatura se necesitarán ordenadores personales con conexión inalámbrica a internet y un proyector, altavoces y pizarra.

Software para edición de lenguajes de descripción de páginas, y navegador web.

Software de edición de imágenes.

→ 9. Evaluación

La evaluación debe reflejar la actuación diaria del alumnado en el aula, no sólo es una actividad puntual de determinado momento en el semestre. Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso



de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias y resultados de aprendizaje seleccionados.

9.1 Convocatoria ordinaria

9.1.1 Alumnado con evaluación continua

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Ejercicios prácticos, guiados y planteados por el profesor, resultado de la explicación de las diferentes herramientas del software correspondiente.</p> <p>*Estos ejercicios se evaluarán pero no se calificarán. Será imprescindible su presentación en la fecha establecida, para optar a la calificación de las tareas complejas y el examen.</p> <p>CRITERIOS:</p> <p>La observación por parte del profesor de la actitud y asistencia del alumnado en clase. El cumplimiento de las condiciones básicas del proceso de elaboración (indicadores). La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (procesos y herramientas). La calidad técnica y formal del acabado. Entrega de ejercicios y tareas en las fechas estipuladas y de la forma concretada. Se revisará y corregirá la tarea a través del tiempo dedicado a ello en tutorías y otros tiempos establecidos por el profesor. Se espera que el alumno/a corrija y modifique, demostrando su interés y esfuerzo en mejorarlo.</p>	<p>RA1,RA3,RA4.</p>
<p>Realización de ejercicios y tareas concretas y más complejas, (basados en planteamientos ficticios o reales), para aplicar y desarrollar las herramientas y contenidos aprendidos, respetando los condicionantes finales del proyecto. Estas tareas pueden formar parte del trabajo autónomo del alumno. El alumno puede aportar todo aquello que enriquezca el proyecto.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en los apartados 2 y 3. Los trabajos serán calificados de 0 a 10.</p> <p>*Calificación del 30%</p> <p>CRITERIOS:</p> <p>La observación por parte del profesorado de la actitud y asistencia del alumnado en clase. La aplicación correcta relacionada de los conocimientos aprendidos (herramientas) La calidad técnica y formal del acabado. La creatividad y originalidad del planteamiento (trabajos complejos) El diseño, la conciencia crítica para autoanalizar y autoevaluar los resultados obtenidos. La autonomía a la hora de solucionar posibles problemas y dudas que van surgiendo en la realización de un trabajo. La inquietud por aprender más. Que la entrega de ejercicios y tareas sea correcta en la fecha estipulada y de la forma concretada.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>



<p>El profesorado revisará y corregirá la tarea. Se espera que el alumno/a corrija y modifique, demostrando su interés y esfuerzo en mejorarlo.</p>	
<p>Pruebas de control y exámenes</p> <p>El profesor puede realizar tantas pruebas de control y exámenes, teóricos y prácticos que considere dentro del semestre.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada una de las partes 2 y 3. Las pruebas serán calificadas de 0 a 10.</p> <p>*Calificación del 70%</p> <p>*A criterio del profesor el alumno recuperará en la convocatoria extraordinaria sólo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.</p>	<p>RA1,RA3,RA4,RA5.</p>

9.1.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados				
<p>El alumno que supere el 20% de faltas de asistencia perderá el derecho a la evaluación continua pudiendo asistir a clase; en tal caso, realizará un examen teórico-práctico de todos los contenidos abordados a lo largo del curso. Previamente tendrá que entregar todos los trabajos propuestos en la asignatura tanto los guiados como los más complejos</p> <p>*Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero si se evaluarán.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada una de las partes.</p> <p>La calificación será la siguiente:</p> <table border="0"> <tr> <td>1. Planteamiento y realización de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>2. Examen teórico-práctico</td> <td>80%</td> </tr> </table> <p>*A criterio del profesor el alumno recuperara solo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.</p>	1. Planteamiento y realización de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso	20%	2. Examen teórico-práctico	80%	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>
1. Planteamiento y realización de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso	20%				
2. Examen teórico-práctico	80%				

9.2 Convocatoria extraordinaria

9.2.1 Alumnado con evaluación continua



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>Los instrumentos y los criterios de evaluación serán los mismos que en la convocatoria ordinaria, sólo cambian los porcentajes de calificación. El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso.</p> <p>*Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero sí se evaluarán.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes obtener un mínimo de 5 en cada uno de los apartados.</p> <p>La calificación será la siguiente:</p> <p>Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso / 10%</p> <p>Examen teórico-práctico (teórico 20%, práctico 70%)</p> <p>*A criterio del profesor el alumno recuperará sólo la parte no superada o todos los bloques de contenidos.</p>	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

9.2.2 Alumnado con pérdida de evaluación continua (+20% faltas asistencia)

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN/ CALIFICACIÓN	Resultados de Aprendizaje evaluados
<p>El alumno/a ha de presentar todas las tareas y ejercicios realizados durante el curso.</p> <p>Si no presenta los ejercicios, no tiene derecho al examen.</p> <p>Será necesario para aplicar los porcentajes, obtener un mínimo de 5 en cada una de las partes. Los ejercicios guiados realizados en clase no se calificarán pero sí se evaluarán.</p> <p><u>La calificación será la siguiente:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Planteamiento y realización, de tareas concretas y más complejas realizadas durante del curso 20% 2. Examen teórico-práctico 80% 	<p>RA1,RA2,RA3,RA4,RA5,RA6</p>

→ 10. Bibliografía



Cancinos, M. C. (2020). Bootstrap - Principiantes: Diseño rapido y sencillo para el programador web y de apps. Independently Published.

Crockford, D. (2008). JavaScript: The Good Parts. O'Reilly Media.

Luis, P. J. J. (2015). Diseño E Implementacion de Una Pagina Web Como Medio de Comunicacion. Editorial Academica Espanola.

Nixon, R. (2014). Learning PHP, MySQL, JavaScript, CSS & HTML5: A step-by-step guide to creating dynamic websites (3.a ed.). O'Reilly Media.

Sanchez Cano, G. (2013). Diseño Web Con Html5 y Css3: De Concepto a Realizacion. Createspace.

Wikipedia, S. (2011). Usabilidad: Accesibilidad, Accesibilidad Informatica, Barreras de Accesibilidad, Diseño Para Todos, Accesibilidad Web. Books.