

Título Superior de las
Enseñanzas Artísticas Superiores
de Diseño (nivel grado)

Curso 2017-2018

Guía docente de
Gráfica interactiva. Edición

Especialidad de Diseño Gráfico

Título Superior de las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño (nivel grado)
 Guía docente de la asignatura **Gráfica interactiva. Edición**

1. Identificación de la asignatura

Tipo	Obligatoria de especialidad
Materia	Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico
Especialidad	Diseño
Periodo de impartición	Curso 2º / 1º semestre
Nº créditos	4
Departamento	Ciencia, Materiales y Tecnología del Diseño
Idioma/s	Español

2. Profesor responsable de la asignatura

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Requejo Jiménez, Luis	lrequejo@esdmadrid.es

3. Relación de profesores y grupo a los que imparten docencia

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Vázquez Zapata, Ignacio	ivazquez@esdmadrid.es	DG2B
Requejo Jiménez Luis	lrequejo@esdmadrid.es	DG2A

4. Presentación de la asignatura

Gráfica Interactiva es una asignatura que forma a los estudiantes para convertirse en diseñadores de la interacción entre persona y máquina, así como de la visualización y navegación a través de los espacios de información. El nacimiento de la web supuso un reto en el diseño de las estructuras de la información, con la aparición de la interacción y los hiperenlaces. Es la suma de información y gráfica en un entorno de interacción. La asignatura define el comportamiento de los productos y sistemas con los que interactúa el usuario. Los estándares en la interface de los libros impresos son bien conocidos y aceptados, después de varios siglos de implantación y uso. La gráfica interactiva, de igual modo, con la web como máximo representante, ha aportado nuevas maneras de procesar la información; ha propiciado nuevas metodologías y técnicas en la realización y producción de proyectos relacionados con las tecnologías de la información y la gráfica de las interfaces de usuario. El soporte de la pantalla del ordenador personal como único medio para consumir esa información ha sido complementado y superado por otros soportes que a su vez se verán complementados y superados por otros. El alumno se inicia pues en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos, incluyendo la Web, dispositivos móviles, tablets, entornos y dispositivos táctiles y debe prepararse para afrontar los retos actuales y venideros de este mundo vertiginoso. Sus armas para ello serán el conocimiento de los estándares, lenguajes y demás disciplinas con las que construir un producto interactivo capaz de proporcionar una buena experiencia de usuario.

4.1. Prelación, requisitos previos y/o recomendaciones

Es aconsejable haber superado las asignaturas de Fundamentos Científicos del Diseño, Tecnología Digital y Tecnología Digital Gráfica.

5. Competencias

Competencias transversales (comunes a cualquier titulación de grado)
1CT Organizar y Planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
2CT Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3CT Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4CT Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
12CT 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.
14CT Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15CT Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
Competencias generales (comunes a otras asignaturas del título superior de diseño)
1CG Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
2CG Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
9CG Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
10CG Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
12CG 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.
14CG Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
Competencias específicas (propias de esta asignatura)
1CEG Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
8CEG Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
11CEG Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
12CEG Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.
15CEG Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, valorar su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
Otras competencias específicas (propias de esta asignatura, no contempladas en el plan de estudios)
CEG1 Diferenciar los condicionantes de la edición electrónica respecto a la publicación en papel.
CEG2 Conocer las diferentes herramientas de edición y publicación web.
CEG3 Comprender la importancia de los lenguajes estándares en la publicación web.
CEG4 Aprender a optimizar y adaptar los recursos gráficos a emplear en los proyectos.
CEG5 Comprender el concepto de hipertexto/hipermedia y la organización de la información hipertextual

6. Resultados del aprendizaje

<p>Tras la superación de la asignatura el alumno deberá ser capaz de :</p> <p>Utilizar la escritura hipertextual en sus proyectos</p> <p>Utilizar los lenguajes estándar de creación de páginas web</p> <p>Diferenciar entre contenido y presentación de un documento web</p> <p>Validar su código</p> <p>Preparar y optimizar los medios audiovisuales que vaya a contener su proyecto</p> <p>Manejar los aspectos tipográficos de una web</p> <p>Publicar una web en un servidor</p>
--

7. Contenidos

Bloque temático	Tema
I.- Edición electrónica	Tema 1. La edición electrónica
II.- HTML	Tema 1. Introducción
	Tema 2. Características del lenguaje
	Tema 3. Texto
	Tema 4. Enlaces
	Tema 5. Listas
	Tema 6. Imágenes
	Tema 7. Tablas
	Tema 8. Formularios
	Tema 9. Multimedia
III.- CSS	Tema 1. Introducción
	Tema 2. Características del lenguaje
	Tema 3. Selectores
	Tema 4. Unidades de medida y colores
	Tema 5. El modelo de caja
	Tema 6. Posicionamiento y visualización
	Tema 7. Texto
	Tema 8. Listas
	Tema 9. Tablas
	Tema 10. Maquetación
	Tema 11. Transformaciones, transiciones y animaciones

8. Actividades obligatorias (evaluables):

Tipo de actividad:
Trabajos teóricos
Ejercicios prácticos resueltos en clase
Ejercicios prácticos realizados de manera independiente por el alumno - Proyectos

9. Planificación temporal del trabajo del estudiante

	HORAS
Clases teórico-prácticas (a)	47
Otras actividades formativas(a)	20
Realización de pruebas(a)	5
Preparación del estudiante para clases teórico- prácticas(b)	18
Preparación del estudiante para realización de pruebas(b)	30
Total de horas de trabajo del estudiante(a+b)	120

(a): Docencia directa: horas lectivas con el profesor

(b): Trabajo autónomo del estudiante

10. Metodología

Las actividades expositivas cumplen la función de vertebrar el proceso de aprendizaje del alumno. Es aconsejable que los alumnos lean antes los documentos y recursos facilitados por el profesor a través del aula virtual. Esto facilita la participación de los alumnos durante la explicación. El profesor media en este proceso de reelaboración y no tanto en transmisor de información.

En las actividades teórico prácticas los alumnos seguirán paso a paso las explicaciones del profesor interpretando sus trabajos con sus propios elementos gráficos.

El trabajo con los contenidos prácticos son las actividades más relevantes también en su influencia en la evaluación que el estudiante ha de desarrollar de manera individual. Dicho trabajo implica realizar dos prácticas experimentales y, una vez finalizada cada práctica, comprobar que se han adquirido las destrezas y habilidades necesarias en esta materia. Ello se efectuará analizando si el material presentado por el alumno demuestra el conocimiento teórico de la asignatura y si ha aprovechado los conocimientos de las clases teórico prácticas.

11. Evaluación y calificación

11.1. Instrumentos de evaluación asociados a las metodologías docentes aplicadas

Los instrumentos de evaluación serán los ejercicios prácticos entregados y, en su caso, la/s prueba/s escrita/s. El alumno ha de demostrar sus destrezas en la realización de los ejercicios prácticos ejercicio y que ha adquirido las competencias de la asignatura y aplicado lo aprendido en una variedad de situaciones. Para ello se valorará el ejercicio cotejando los puntos que registra la ausencia o presencia de un determinado rasgo sacados de los documentos y explicaciones de las clases teóricas.

También se valora la asistencia el grado de participación en clase mediante una escala de estimación:

- Sugiere ideas, propone recursos y trabaja al máximo 7 a 10

- Trabaja y propone recursos pero no toma la iniciativa 4 a 7
- Hace lo menos posible en el desarrollo de la actividad o a 4

11.2. Criterios de evaluación

Como aplicación de la evaluación continua prescrita para estos estudios se valorará la asistencia a clase y la participación activa en la misma, de modo que la ausencia a las clases presenciales en un porcentaje que supere el admitido por las instrucciones pertinentes llevará al alumno a la realización de la convocatoria ordinaria sin evaluación continua, perdiendo el derecho a la corrección de los ejercicios.

Se valorará la correcta y completa realización de los ejercicios prácticos.

Los alumnos que no hayan superado la asignatura en la evaluación continua por la falta o insuficiencia de determinados ejercicios podrán realizar un examen de recuperación en la semana 16.

Las pruebas de la evaluación ordinaria sin evaluación continua y la prueba extraordinaria constarán de dos pruebas:

- Prueba teórica (2 horas)
- Ejercicio práctico (2 horas)

En estas pruebas no se podrá tener en consideración la participación del alumno durante el curso.

11.3. Criterios de calificación

Los alumnos serán evaluados, con carácter general, de acuerdo con el siguiente criterio:

- Participación activa 20%
- Ejercicios prácticos: 80%.

El examen final se evaluará de 0 a 10

- Prueba teórica de 0 a 3
- Ejercicio práctico de 0 a 7

11.4. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	40
Proyectos personales	40
Asistencia y participación activa	20
Total ponderación	100%

11.5. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Aquellos alumnos que no cumplan el requisito del porcentaje previsto de asistencia a clase, los criterios serán los siguientes:

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	30
Pruebas prácticas	70
Total ponderación	100%

11.6. Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Para aquellos alumnos que no hayan superado la evaluación ordinaria. Todas las pruebas de evaluación deben realizarse de forma presencial en el periodo establecido.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Pruebas escritas	30
Pruebas prácticas	70
Total ponderación	100%

11.7. Ponderación de los instrumentos de evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno en cuestión.

Instrumentos de evaluación	Ponderación %
Prácticas guiadas	40
Proyectos personales	40
Asistencia y participación activa	20
Total ponderación	100%

12. Recursos y materiales didácticos

Para conocer los recursos y materiales didácticos, visita el Aula virtual de la asignatura, para mayor información:
<http://esdmadrid.net/aula/>

12.1. Bibliografía general

Se recomienda que el número total de referencias bibliográficas incluidas en este documento sea el imprescindible. El resto podrá incluirse en el aula virtual.

Título	<i>El libro digital y la WWW</i>
Autor	CODINA, Luis
Editorial	Tauro, 2000
Título	<i>Manual de (X)HTML</i> (www.librosweb.es) http://www.librosweb.es/xhtml/index.html
Autor	EGUILUZ, Javier
Editorial	
Título	HTML 5 (http://www.arkaitzgarro.com/html5/)
Autor	GARRO, Arkaitz
Editorial	

Título	Manual de CSS (www.librosweb.es) http://www.librosweb.es/css/index.html
Autor	EGUILUZ, Javier
Editorial	
Título	CSS avanzado (www.librosweb.es) http://www.librosweb.es/css_avanzado/
Autor	EGUILUZ, Javier
Editorial	
Título	W3Schools http://www.w3schools.com/
Autor	
Editorial	
Título	Guía completa de CSS3 http://www.etnassoft.com/biblioteca/guia-completa-de-css3/
Autor	
Editorial	
Título	CSS 3 (http://www.arkaitzgarro.com/css3/)
Autor	GARRO, Arkaitz
Editorial	
Título	Manual de Adobe Dreamweaver
Autor	ADOBE
Editorial	

12.2. Bibliografía complementaria

Título	As we may think (http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/vbush-es.html)
Autor	BUSH, Vannevar
Editorial	
Título	Teoría del hipertexto
Autor	LANDOW, George P.
Editorial	Paidós, 1997
Título	El mundo digital
Autor	NEGROPONTE, Nicolás
Editorial	Ediciones B, 1999

12.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	Página oficial del WWW Consortium (http://www.w3.org)
Dirección 2	Oficina español del WWW Consortium (http://www.w3c.es)
Dirección 3	http://www.hipertexto.info/index.htm
Dirección 4	http://www.webstyleguide.com/wsg3/index.html

12.4. Otros materiales y recursos didácticos

Codecademy: Aprendé a programar https://www.codecademy.com/es

Coursera https://www.coursera.org/
Freecodecamp https://www.freecodecamp.org

13. Profesorado

Nombre y apellidos	Ignacio Vázquez Zapata
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	ivazquez@esdmadrid.es
Departamento	Informática y Audiovisuales
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciado Documentación
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Usabilidad y Experiencia de usuario

Nombre y apellidos	Luis Requejo Jiménez
Horario de atención a alumnos (si procede)	
Correo electrónico	lrequejo@esdmadrid.es
Departamento	Informática y Audiovisuales
Categoría	Profesor de Artes Plásticas y Diseño
Titulación Académica	Licenciado en Bellas Artes
Experiencia docente/profesional/investigadora relacionada con la asignatura	Profesor de la Asignatura de Medios Informáticos desde el año 1992. Imparte en los Estudios Superiores de Diseño desde su implantación (2010/2011)

14. Información sobre la asignatura en cursos anteriores

<p>Asignatura de iniciación a los sistemas de codificación web. Suele ser bien recibida y asimilada, aunque el último curso ha sido un caso</p> <p>La mayor parte del alumnado superó la asignatura. Sólo un porcentaje muy pequeño no lo hizo, en gran medida por falta de asistencia a clase y dedicación .</p>

15. Cronograma

Cronograma Semanas 1 a 9

ASIGNATURA: Gráfica Interactiva. Edición

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Ignacio Vázquez, Luis Requejo

SEMANA	1	2	3	4	5	6	7	8	9
BLOQUE	I. Edición electrónica	II. HTML		III. CSS		II. HTML	III. CSS		
TEMA	1. La edición electrónica	1. Introducción 2. Características del lenguaje	3. Texto 4. Enlaces 5. Listas 6. Imágenes	1. Introducción 2. Características del lenguaje	3. Selectores 4. Unidades de medida y colores 5. El modelo de caja	6. Imágenes	10. Maquetación		
ACTIVIDAD	Participación activa en el aula	Participación activa en el aula	Ejercicio guiado de introducción al lenguaje	Participación activa en el aula	Ejercicio guiado de introducción al lenguaje	Optimización de imágenes	Ejercicio guiado maquetación	Ejercicio libre maquetación	
METODOLOGÍA	Exposición teórica	Exposición teórica	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Exposición teórica	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Resolución de ejercicio de modo independiente del alumno	
COMPETENCIAS	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 12CT, 14CT, 15CT, 2CG, 9CG, 12CG, 14CG, 1CEG, 8CEG, 11CEG, 12CEG, 15CEG, CEG3, CEG4	

Cronograma Semanas 10 a 18

ASIGNATURA: Gráfica Interactiva. Edición

CURSO: 2º

SEMESTRE: 1º

ESPECIALIDAD: Diseño Gráfico

PROFESOR/A: Ignacio Vázquez, Luis Requejo

SEMANA	10	11	12	13	14	15	16	17	18
BLOQUE	II. HTML	II. HTML	II. HTML III. CSS						
TEMA	7. Tablas	8. Formularios	Todos						
ACTIVIDAD	Ejercicio guiado	Ejercicio guiado	Ejercicios libres sitios web						
METODOLOGÍA	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Seguimiento guiado paso a paso de ejemplos y resolución de ejercicio similar	Resolución de ejercicios de modo independiente del alumno			Examen de recuperación			
COMPETENCIAS	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	4CT, 9CG, CEG1, CEG3	1CT, 2CT, 3CT, 4CT, 12CT, 14CT, 15CT, 2CG, 9CG, 12CG, 14CG, 1CEG, 8CEG, 11CEG, 12CEG, 15CEG, CEG3, CEG4			EXAMEN Convocatoria ordinaria			
						EXAMEN Convocatoria extraordinaria			