

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnologías digitales I: recursos gráficos digitales
Titulación	Máster Universitario en Diseño Gráfico Digital
Escuela/ Facultad	Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Creative Campus
Curso	Primero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Obligatorio
Idioma/s	Español
Modalidad	Presencial / Virtual
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Jorge Esteban Blein

2. PRESENTACIÓN

Este módulo está enfocado principalmente en la utilización de las Tecnologías digitales en la realización de proyectos de diseño gráfico. El alumno conocerá los distintos tipos de recursos gráficos, los software con los que se pueden crear y haremos un entrenamiento con estas herramientas con el objetivo de crear recursos pasando por todas las etapas desde la ideación hasta la exportación en diferentes formatos.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos

CON2: Indicar los principios y filosofía de las metodologías Design Thinking, Agile, Scrum y Lean.

CON3: Identificar las condiciones y modelos de gestión para el ejercicio profesional en la dirección de equipos de diseño gráfico digital .

- Proponer la herramienta de 3D que es más adecuada para un caso concreto.

Habilidades

HAB1:Aplicar programas de edición audiovisual, animación, realidad aumentada, e-commerce, UI y UX en un diseño gráfico digital.

HAB2: Elaborar las especificaciones de un diseño digital gráfico concreto

HAB5: Elaborar una narrativa visual para un diseño gráfico digital.

- Desarrollar recursos gráficos digitales para un caso concreto.

- Combinar recursos gráficos con otros recursos complementarios de sonido, vídeo y diseño de VUI (Voice User Interface) en un proyecto.

- Proponer la herramienta de 3D que es más adecuada para un caso concreto.
- Diseñar un prototipo animado y con micro interacciones para un proyecto gráfico.
- Analizar las posibilidades de Realidad Aumentada (RA) y Virtual (RV) para un caso concreto.
- Crear un proyecto innovador con recursos gráficos digitales.

Competencias

COMP2: Realizar diseños gráficos en entornos digitales con las herramientas propias del medio utilizadas en el ámbito laboral.

4. CONTENIDOS

Recursos para los entornos gráficos digitales: recursos gráficos, edición, tratamiento de imágenes, composición, tipografía, publicación digital, etc.

Sonido digital, edición de video y diseño de VUI (Voice User Interface) para la creación de proyectos gráficos digitales.

Modelado 3d: simulación de un objeto tridimensional.

Animación: diseño de prototipos gráficos animados y micro interacciones.

Realidad Aumentada (RA) / Virtual (RV): visualización del mundo real a través de un dispositivo digital con información gráfica añadida.

Taller de Tecnologías digitales I: entorno experimental gráfico.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje inverso
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales (modalidad presencial)	4
Clases de aplicación práctica (modalidad presencial)	18
Actividades en talleres/laboratorios	50
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	50
Tutoría académica (modalidad presencial)	18
Debates y coloquios	8
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	4
Clases virtuales (síncrona)	18
Actividades en talleres/laboratorios virtuales	50
Estudios de contenidos y documentación complementaria	50
Tutoría virtual	18
Foro virtual	8
Pruebas presenciales de conocimiento	2
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Cuaderno de prácticas taller/laboratorio	30% - 50%

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Cuaderno de prácticas taller/laboratorio	30% - 50%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1	Semana 1
Actividad 2	Semana 2
Actividad 3	Semana 3
Actividad 4	Semana 4
Prueba presencial de conocimiento	Fin semestre 1

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- VV. AA. (2020). Manual de Photoshop. Ed. S.A. Marcombo, Barcelona.
- Álvarez, N. (2020). Aprender Photoshop CC 2020 con 100 ejercicios prácticos. Ed. S.A. Marcombo, Barcelona.

- López, A.M (2019) Diseño Gráfico Digital. Espacio de diseño
- Poulin, R (2021) Fundamentos del Diseño Gráfico. Los 26 principios que todo Diseñador debe conocer. Ed. Promopress
- Tena, D (2017) Diseño gráfico publicitario. Ed. Síntesis.
- <<https://www.wearecontent.com/blog/social-media>>
- Albers, J. La interacción del color. Alianza Editorial 1963.
- Benito Ruiz, J. Composición en fotografía 2020
- Freeman, M. El ojo del fotógrafo. Blume 2018
- Heller, E. Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. GG 2004
- González y Woods. Tratamiento digital de la imagen. Pearson 2017
- Samara, T. Los elementos del diseño. GG 2008
- Wolfgang von Goethe, J. Theory of Colours. The MIT Press. 1970
- <<https://www.inzonedesign.com/es/blog/6-principios-del-diseno/>>
- <<https://www.significadodelcolor.com>>
- Luque Galvez, M. A. Conceptos y fundamentos del diseño 3D. Ic Editorial 2010
- Von Koenigsmarck, A. Creación y modelado de personajes 3D. Anaya 2008
- <<https://docs.mcneel.com/rhino/7/usersguide/es-es/index.htm>>
- <<https://www.rhino3d.com/es/>>
- <<http://mayafaq.blogspot.com/2014/01/nurbs-vs-polygons-vs-subdivision.html>>
- <https://enscape3d.com/community/blog/knowledgebase/rhino_lighting/>
- <<https://glancingeye.com/la-importancia-de-la-iluminacion-en-el-modelado-3d/>>
- <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/augmented-reality>>
- <<https://www.forbes.com/sites/quora/2018/02/02/the-difference-between-virtual-reality-augmented-reality-and-mixed-reality/?sh=24ba11382d07>>
- <<https://unimersiv.com>>
- <<https://www.xataka.com/seleccion/guia-compra-gafas-realidad-virtual-16-modelos-para-todas-expectativas-necesidades-presupuestos>>
- <<https://rockcontent.com/es/blog/realidad-virtual-en-la-educacion/>>
- <www.playstation.com>
- <<https://blog.vive.com>>
- Parisi, T. Learning Virtual Reality. O'Reilly 2015
- VV AA. Creating Augmented and Virtual Realities. O'Reilly 2015
- VV AA. Realidad virtual. Construyendo el presente del arte, el diseño, la arquitectura y el entretenimiento. Tirant humanidades.
- <<https://rockcontent.com/es/blog/realidad-aumentada/>>
- <<https://blog.hubspot.es/service/ejemplos-realidad-aumentada>>
- <<https://iat.es>>
- <<https://www.interaction-design.org/literature/topics/augmented-reality>>

- <<https://uxdesign.cc/the-principles-of-good-user-experience-design-for-augmented-reality-d8e22777aabd>>
- <<https://blog.prototypr.io/designing-for-ar-b276c8251c20>>
- <<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/ios/system-capabilities/augmented-reality/>>
- <<https://www.forbes.com/sites/quora/2018/02/02/the-difference-between-virtual-reality-augmented-reality-and-mixed-reality/#86149ab2d07c>>
- <<https://geekflare.com/es/augmented-reality-trends/>>
- Gurrea, A. Como se hace un spot publicitario. Rústica 2009.
- Hamilton, P. The Workshop Book: How to design and lead successful workshops. FT Press 2016.
- VV AA. The Definitive Guide to Facilitating Remote Workshops. Mural 2020
- <<https://www.workshopper.com/category/workshops>>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.