

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnologías digitales II: herramientas
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	Segundo semestre
Curso académico	2024/2025
Docente coordinador	Tomás Sanmartín

2. PRESENTACIÓN

El objetivo de esta materia es introducir a las herramientas gráficas para el diseñador digital multidisciplinar: programas para diseño de interfaces (*software user interface/UI*), programas para diseño de la experiencia (*software user experience/UX*), programas específicos de animación como After Effects, programas para visualizar datos y crear infografías y, por último, sistemas de gestión de contenidos (*Content Management System/CMS*) y sistemas de diseño gráfico.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

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

- Desarrollar todas las fases de un prototipo de un diseño gráfico digital.
- Analizar los CMS más usados y las estrategias de trabajo en equipo.
- Diseñar interfaces utilizando herramientas de UI.
- Diseñar la experiencia de usuario de un caso concreto con herramientas de UX.
- Diseñar la animación e interacción para un proyecto digital gráfico concreto.
- Diseñar la visualización de datos utilizando herramientas de infografía.

Competencias

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

COMP8: Evaluar las técnicas y tecnologías de diseño gráfico digital orientadas al desarrollo de productos digitales (apps, web, wearables, redes sociales).

4. CONTENIDOS

Programas para User Interface (UI): diseño interfaz.

Programas para User Experience (UX): prototipos interactivos y gestión de proyectos de diseño de UI.

Programas para animación e interacción para el diseño gráfico.

Programas para visualización de datos e infografías.

Sistemas de gestión de contenidos (CMS) y Sistemas de Diseño gráfico.

Taller de Tecnologías Digitales II: Prototipado 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)	10
Clases de aplicación práctica (modalidad presencial)	18
Actividades en talleres / laboratorios (modalidad presencial)	50
Trabajo autónomo (modalidad presencial)	44
Tutoría académica (modalidad presencial)	18
Debates y coloquios	8
Pruebas de conocimiento	2
TOTAL	150

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Clases magistrales	10
Clases virtuales (síncrona)	18
Actividades en talleres / laboratorios virtuales	50

Estudios de contenidos y documentación complementaria	44
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 2

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:

- Apple. (2022). Human Interface Guidelines - Design - Apple Developer. Recuperado de: <<https://developer.apple.com/design/human-interface-guidelines/>>
- Art of the Title. (2022). Recuperado de <https://www.artofthetitle.com>
- Badillo, G. (2020). 68 Voces. Recuperado de <https://68voces.mx>
- BUCK. (2022). Recuperado de <https://buck.co>
- CMS co. Tipos de CMS. Recuperado de: <<https://www.cms.co.uk/types-of-cms/>>
- Entertainment. (2015, 13 febrero). *The Illusion of Life | Principle of Animation | 12 Basic Principle of Animation* [Archivo de vídeo]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=yiGY0qiy8fY>

- Google. (2022). Material Design. Recuperado de: <<https://material.io/>>
- IBM. (2022). Carbon Design System. Recuperado de: <<https://www.carbondesignsystem.com/>>
- Ixiasoft. 5 tipos de CMS. Recuperado de: <<https://www.ixiasoft.com/types-of-content-management-systems/>>
- Kinsta. Qué es un sistema de gestión de contenido. Recuperado de: <<https://kinsta.com/es/base-de-conocimiento/sistema-de-gestion-de-contenido/>>
- LottieFiles. (2022). Free Lottie Animation Files, Tools & Plugins. Recuperado de <https://lottiefiles.com>
- Mendesaltaren. Handbook, Sistemas de diseño. Recuperado de: <<https://www.mendesaltaren.com/handbook-sections/sistemas-de-diseño>>
- Motionographer. (2022). Unexpected Inspiration. Recuperado de <https://motionographer.com>
- Oracle. Qué es un sistema de gestión de contenido. Recuperado de: <<https://www.oracle.com/content-management/what-is-cms/>>
- Tailor hub. LookBook Dev. Recuperado de: <<https://tailor-hub.notion.site/LookBook-Dev-111cd4c2dda0473e89fae80a0c8c2bf8>>
- The Most Updated After Effects Tutorials & Help. (2022). Recuperado de <https://motionarray.com/learn/after-effects/tutorials/>
- Oracle. Qué es un sistema de gestión de contenido. Recuperado de: <<https://www.oracle.com/content-management/what-is-cms/>>
- Storyblok. El estado de los sistemas de gestión de contenido. Recuperado de: <https://www.storyblok.com/lp/state-of-content-management?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=gc-other-socm&gclid=Cj0KCQjwgYSTBhDKARIsAB8KukvrzSBTQMCo4dA6v3BkZkhy0E1-rF5y2GTPnj0A9LmgjSnc81dbrvkaAhoCEALw_wcB/>
- Wikipedia contributors. (2022, 18 marzo). List of Studio Ghibli works. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Studio_Ghibli_works
- Williams, R. E. (2009). *The Animator's Survival Kit* (Expanded ed.). London, UK: Faber & Faber.

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.