

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Recursos digitales
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	2º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S2
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Daniel Rodríguez Palacios

2. PRESENTACIÓN

El módulo presenta el panorama del diseño interactivo, cómo son las habilidades humanas definen las experiencias digitales y qué es el diseño de interacción a base de ver las tipologías de proyectos interactivos y la elaboración de proyectos de diseño interactivos.

Además, ofrece una parte práctica donde reforzaremos los conocimientos de programas como Photoshop e Illustrator para trabajar ejemplos reales y problemáticas que nos podemos encontrar en el mundo laboral y nos iniciaremos en programas como After Effects, Spine2D o Toon Boom para realizar animaciones y XD, Figma, Unity o Unreal para diseñar interfaces. En resumen, aprenderemos recursos y soportes digitales, cómo crearlos, exportarlos y sus características.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS

- CON04: Identificar las herramientas digitales y analógicas disponibles para la elaboración de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline. Identificar las características y posibilidades de las diferentes tecnologías (hardware y software) y la conveniencia de su uso desde el punto de vista expresivo, funcional y estratégico.

HABILIDADES

- HAB04: Aplicar tecnologías y herramientas informáticas especializadas en las diferentes fases de la creación y producción de diseños gráficos, multimedia y diseño 3D, online y offline. Aplicar las técnicas de representación gráfica aplicadas al diseño digital e interactivo.

COMPETENCIAS

COMP01: Capacidad para utilizar técnicas de representación gráfica, tanto en dos como en tres dimensiones, como instrumento de análisis, ideación, expresión y presentación de ideas con bocetos y mapas de ideas.

4. CONTENIDOS

Iniciación en las herramientas propias de los entornos digitales. Herramientas de diseño web y dispositivos. Se introducirá al estudiante en el manejo programas del tipo de Dreamweaver, After Effects, Premiere, Audition, o similares, enfocados al desarrollo de proyectos gráficos digitales y multimedia; el alumno será capaz de elaborar proyectos de diseño interactivos.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

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

- Clase magistral/web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- 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 virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	12,5
Clases virtuales síncronas	5
Elaboración de informes y escritos (modalidad virtual)	8
Proyectos (modalidad virtual)	12,5
Actividades en laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas (modalidad virtual)	46,5
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	12,5
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	25
Tutoría virtual (modalidad virtual)	25
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3

TOTAL**150**

7. EVALUACIÓN

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

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Informes y escritos	10%
Carpeta de aprendizaje	10%
Proyectos	20%

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. U1 (grupal)	Semana 4
Actividad 2. U2	Semana 6-10
Actividad 3. U3 – U4	Semana 10-14
Actividad 4. U5 – U6	Semana 14-16

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

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Ambrose, G. y Leonard, N. (2013). *Investigación en el diseño*. Parramón.
- Moggridge, B. (2006). *Designing Interactions*. MIT Press
- Norman, D. A. y Draper, S. W. (1986). *User Centered System Design: New Perspectives on Human-Computer Interaction*. CRC Press
- Saffer, D. (2010). *Designing for Interaction*. New Riders.

A continuación, se indica bibliografía recomendada:

- Best, J. B. (2001). *Psicología cognitiva*. Madrid: Parainfo.
- Carbon, C. (2019). Psychology of Design. Design Science, 5, E26.
- Del Giorgio Solfa, F., Amendolagine, G. & Alvarado Wall, T. A. (2018). Nuevos paradigmas para el diseño de productos. Design Thinking, Service Design y experiencia de usuario. *Arte E Investigación*, (14), e012.
- Hassan Montero, Y. y Ortega Santamaría, S. (2009a). *Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Introducción. En Informe APEI de Usabilidad*. Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información. <<http://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>>.
- Hassan Montero, Y. y Ortega Santamaría, S. (2009b). *Metodologías y Técnicas de DCU. En Informe APEI de Usabilidad*. Gijón: Asociación Profesional de Especialistas en Información. <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3_2.htm>.
- Ideo. *Design Kit (Methods)*. <<https://www.designkit.org/methods>>.
- Interaction Design Foundation (7 septiembre, 2015). *The Five Languages or Dimensions of Interaction Design*. IDF. <<https://www.interaction-design.org/literature/article/the-five-languages-or-dimensions-of-interaction-design>>
- Moore, M. E. (2011). *Basics of Game Design*. Boca Ratón: Taylor and Francis Group.
- Nielsen, J. (2000). *Usabilidad, diseño de sitios web*. Nueva Jersey: Prentice Hall.
- Novarese, A. (2009). *El signo alfabético*. Valencia: Campgrafic.
- Porter, M. E. (2008) *Las cinco fuerzas competitivas que le dan forma a la estrategia*. Harvard Business Review, enero 2008.

- Raskin, J. (2000). *The Humane Interface: New Directions for Designing Interactive Systems*. Boston: Addison-Wesley.
- Rigney, R. (2011). *Buttonless. Incredible iPhone and iPad Games and the Stories Behind Them*. Boca Ratón: Taylor and Francis Group.
- Swink, S. (2009). *Game Feel*. Burlington: Norman Kaufmann

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.