

Guía docente de la asignatura

Diseño Digital y Publicidad

Fecha última actualización: 28/06/2021

Fecha de aprobación por la Comisión

Académica: 15/07/2021

Máster

Máster Universitario en Gestión y Tecnologías de Procesos de Negocio

MÓDULO

Sistemas de Información Web

RAMA

Ingeniería y Arquitectura

**CENTRO RESPONSABLE
DEL TÍTULO**

Escuela Internacional de Posgrado

Semestre

Primero

Créditos

3

Tipo

Optativa

**Tipo de
enseñanza**

Presencial

PRERREQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES**Requisitos:**

Conocimientos de ofimática básica.

BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS (Según memoria de verificación del Máster)

Esta asignatura ofrece al profesional los conocimientos y competencias instrumentales básicas para poder generar contenido publicitario y poder gestionar eficientemente departamentos de diseño digital de publicidad. En este curso se introducirá al estudiante en herramientas vectoriales y de tipo raster para generar contenido publicitario, sus diferencias y los medios donde es más eficiente el uso de cada una de estas técnicas. Así mismo, se introducirá al estudiante en la psicología asociada a imágenes y el sistema perceptivo humano, centrándose el curso en la gestión de proyectos publicitarios y en la creación de contenido vectorial, raster y 3D para diversos medios digitales, incluida Internet. Así mismo, se reforzará el conocimiento de estas técnicas mediante el uso de distintos tipos de software: editores de gráficos raster, vectoriales, introducción a los gráficos 3D y animación.

COMPETENCIAS**COMPETENCIAS BÁSICAS**

- CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
- CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.
- CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios.
- CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
- CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.

COMPETENCIAS GENERALES

- CG01 - Habilidades cognitivas: conocer los principales problemas o retos tecnológicos planteados en el ámbito del máster, conocer los principios de las técnicas o metodologías de solución para dichos problemas propuestas por la comunidad científica y empresarial, conocer las debilidades y fortalezas de dichas soluciones, así como conocer las aplicaciones que este conocimiento tiene en la sociedad actual
- CG03 - Ser capaz de emplear el conocimiento científico existente en la resolución de problemas o mejora de procesos a nivel individual o en el contexto de empresas u organismos públicos
- CG06 - Destrezas creativas y emprendedoras: Capacidad para generar nuevas ideas y para resolver problemas con autonomía y creatividad
- CG08 - Competencias personales: capacidad de análisis y síntesis en la resolución efectiva de problemas, así como capacidad de toma de decisiones, organización y planificación. Capacidad de comunicación escrita y oral

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Capacidad para gestionar la innovación en la empresa

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- CT01 - Competencias interpersonales: capacidad de trabajo en equipo, incluyendo la toma de decisiones en colectivos o grupos. Habilidades en las relaciones interpersonales. Habilidades para presentar trabajos y mantener debates en grupo
- CT02 - Competencias multidisciplinares: capacidad de asimilación y comunicación de conocimientos de otras disciplinas, así como la integración en equipos de trabajo multidisciplinares
- CT04 - Capacidad de organización y planificación, así como capacidad de gestión de la información
- CT06 - Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado, como no especializado
- CT08 - Capacidad para el uso y aplicación de las TIC en el ámbito académico y profesional
- CT09 - Capacidad de comunicación en lengua extranjera, particularmente en inglés



- CT10 - Iniciativa y espíritu emprendedor

RESULTADOS DE APRENDIZAJE (Objetivos)

El estudiante sabrá/comprenderá:

- Comprenderá los distintos sistemas digitales para la creación digital y publicación de contenidos publicitarios en Internet y medios digitales.
- Sabrá las distintas técnicas y herramientas empleadas para el diseño digital.
- Sabrá las distintas características de los medios digitales para poder crear contenidos adaptados a distintos medios.
- Conocerá distintas técnicas para crear contenido animado/interactivo en Internet.

El estudiante será capaz de:

- Crear contenidos adaptados a distintos medios digitales.
- Manejar aplicaciones de diseño y publicación de contenidos publicitarios en Internet y medios digitales.
- Utilizar los elementos conceptuales básicos de diseño y publicidad en la red de forma efectiva.
- Utilizar conceptos teóricos de percepción aplicados al diseño digital.
- Discernir y elegir de entre las distintas soluciones disponibles la mejor solución para la publicidad de su empresa en un entorno digital y no digital.

PROGRAMA DE CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

TEÓRICO

TEMARIO TEÓRICO:

1. TEMA 1: Introducción al diseño digital
 1. Breve historia del diseño
 2. Sistema perceptivo humano
 3. Teoría del color
 4. Conceptos de la animación



2. TEMA 2: Herramientas digitales 2D

1. Herramientas matriciales (raster)

1. Retoque de imagen

2. Edición de vídeo

2. 2 Herramientas vectoriales

1. Tipografías

2. Operaciones vectoriales

3. TEMA 3: Herramientas digitales 3D

1. Introducción a los diferentes métodos de rendering

2. Introducción a los sistemas de interacción 3D

3. Sistemas de impresión 3D

4. TEMA 4: Introducción a la animación digital

1. Animación matricial (raster)

2. Interpolación vectorial

3. Últimas tecnologías en animación 2D y 3D en WEB (HTML5 y WebGL)

5. TEMA 5: Publicidad interactiva e Internet

1. Advergaming

2. Publicación de contenidos

PRÁCTICO

- **Práctica 1:** Retoque de imagen para publicidad.
- **Práctica 2:** Creación de contenidos vectoriales.
- **Práctica 3:** Creación de contenidos para WEB y 3D.
- **Práctica 4:** Publicación de contenidos en Internet.



BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA FUNDAMENTAL

- Beginning GIMP: from novice to professional. Akkana Peck. Berkeley, CA : Apress, 2008
- Inkscape 0.48 illustrator's cookbook, Michaela Jurkoviâc, Rigel Di Scala, Birmingham, U.K. : Packt Open Source, 2011.
- Manual de modelado y animación con Blender, Pablo Suau, Alicante. Publicaciones de la Universidad de Alicante, 2011.
- Creación y diseño web : edición 2012, Matthew MacDonald, Anaya Multimedia, 2012.
- HTML5, CSS3 y JavaScript, Julie C. Meloni, Anaya Multimedia, 2012.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- The artist's guide to GIMP effects : creative techniques for photographers, artists, and designers, Michael J. Hammel, San Francisco : No Starch Press, 2007
- Digital character painting using Photoshop CS3, Don Seegmiller, Charles River Media, 2008.

ENLACES RECOMENDADOS

La gestión administrativa y contenidos docentes de la asignatura se realiza a través de la plataforma PRADO: <http://prado.ugr.es>

METODOLOGÍA DOCENTE

- MD01 Exposición de conceptos en clases magistrales
- MD02 Resolución de problemas en clase
- MD03 Aprendizaje individual mediante la realización de trabajos
- MD04 Aprendizaje grupal mediante el debate y la realización de trabajos
- MD05 Aprendizaje de casos prácticos mediante la resolución de problemas en laboratorio
- MD06 Tutorización individual
- MD07 Tutorización grupal
- MD11 Desarrollo de foros on-line de debate, de trabajo, de información, de consultas.
- MD12 Material audiovisual editado por el profesor (Presentaciones con audio, capturas de pantalla con video, grabación de clases, páginas web)



EVALUACIÓN (instrumentos de evaluación, criterios de evaluación y porcentaje sobre la calificación final)

EVALUACIÓN ORDINARIA

La evaluación de la asignatura consta de dos partes:

- **Parte A:** Debate en clase y participación activa en foros presenciales y virtuales: **30% de la calificación final.**

SE3- Evaluación continua de la participación en la materia. 10%

SE4- Evaluación continua de conocimientos y competencias adquiridas. 10%

SE10- Participación activa. 10%

- **Parte B:** Una serie de ejercicios y trabajos tutelados a través de la plataforma docente y su defensa presencial o por videoconferencia: **70% de la calificación final.**

SE5- Evaluación del trabajo tutelado individual. 20%

SE9- Resolución de ejercicios o entrega de trabajos, informes, a través de la plataforma docente a través de Internet. 50%

Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa sobre planificación docente y organización de exámenes vigente en la Universidad de Granada.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

La materia se evaluará siguiendo un sistema de evaluación continua. No obstante, atendiendo a la normativa de evaluación y de calificación de los estudiantes de la Universidad de Granada, aprobada en Consejo de Gobierno de 20 de mayo de 2013 y modificada en Consejo de Gobierno de 26 de octubre de 2016, quienes cumplan los requisitos recogidos en la citada norma podrán solicitar una evaluación única atendiendo a lo estipulado en los artículos 6.2 y 8 de la misma.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

La evaluación de la asignatura consta de dos partes:

- **Parte A:** Una serie de ejercicios y trabajos entregados previamente a través de la plataforma docente y su defensa presencial o por videoconferencia: **70% de la calificación final.**

SE5- Evaluación del trabajo tutelado individual. 20%

SE9- Resolución de ejercicios o entrega de trabajos, informes, a través de la plataforma docente a través de Internet. 50%

- **Parte B:** Defensa de los ejercicios entregados: **30% de la calificación final.**



SE4- Evaluación continua de conocimientos y competencias adquiridas. 30%

Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa sobre planificación docente y organización de exámenes vigente en la Universidad de Granada.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

EVALUACIÓN ÚNICA FINAL

La evaluación de la asignatura constará de dos partes:

- **Parte A:** Una serie de ejercicios y trabajos entregados previamente a través de la plataforma docente: **40% de la calificación final.**

SE9- Resolución de ejercicios o entrega de trabajos, informes, a través de la plataforma docente a través de Internet. 40%

- **Parte B:** Defensa de los ejercicios y trabajos entregados: **60% de la calificación final.**

SE5- Evaluación del trabajo tutelado individual. 60%

Todo lo relativo a la evaluación se regirá por la normativa sobre planificación docente y organización de exámenes vigente en la Universidad de Granada.

El sistema de calificaciones se expresará mediante calificación numérica de acuerdo con lo establecido en el art. 5 del R. D 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en el territorio nacional.

