

Grado en Bellas Artes

25143 - Diseño web

Guía docente para el curso 2012 - 2013

Curso: 3, Semestre: 1, Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Joaquín José Pérez Gimeno** jjpg@unizar.es
- **Juan Carlos Marí Grimalt**

Recomendaciones para cursar esta asignatura

No es necesario tener conocimientos de html, pero sí es recomendable tener conocimientos básicos tanto de Photoshop como de Flash.

Actividades y fechas clave de la asignatura

Las asignatura se complementa con diversas actividades prácticas en el laboratorio de informática junto a clases magistrales teóricas.

Las fechas de entrega de trabajos os serán comunicadas con suficiente antelación.

Inicio

Resultados de aprendizaje que definen la asignatura

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

1:

Es capaz de aplicar o ejecutar de forma efectiva principios fundamentales de diseño en el desarrollo de páginas web usando programas específicos del sector.

2:

Es capaz de evaluar las ventajas y desventajas ofrecidas por los métodos más habituales en el desarrollo de diseños web.

3:

Es capaz de planificar, estructurar y desarrollar diseños de forma atractiva adaptándolos al ámbito específico del entorno web.

Introducción

Breve presentación de la asignatura

El objetivo de esta asignatura es que el alumno sea capaz de aplicar en un espacio virtual como es internet, habilidades adquiridas en el campo del arte o diseño. Es por ello que dicha asignatura se halla estrechamente conectada con asignaturas de diseño, imagen digital o nuevas tecnologías.

Trabajaremos con dos programas esenciales en el ámbito del diseño web: Photoshop y Adobe Flash.

Contexto y competencias

Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura tiene el objetivo fundamental de lograr que el estudiante sea capaz de concebir, proyectar y desarrollar diseños web atendiendo a la problemática específica que presenta un espacio de trabajo indefinido, aunque previsible, que depende de las diferentes configuraciones de visualización del espectador (monitor, configuración de pantalla, navegador, etc.); frente a otros formatos en los que existe mayor control

del resultado final (folletos, carteles, etc....).

La asignatura tiene el objetivo de combinar aspectos fundamentales del diseño (formas, colores, tipografías, ...) con cuestiones intrínsecas de la comunicación multimedia (navegabilidad, interactividad, usabilidad o interacción de medios [audio, texto, imagen y video]).

Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La proliferación de nuevas estéticas videográficas y artísticas durante las últimas décadas ha ido precedida de continuos avances en la generación de herramientas de tratamiento avanzado de la imagen, siendo Internet un medio de comunicación indispensable en el que proyectar. Para el artista visual contemporáneo es imprescindible ser capaz de manipular estas herramientas y dominar un medio con gran proyección de futuro.

Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

1:

Competente para evaluar la dificultad o problemática derivada de implementar un diseño

convencional dentro de un entorno web. Adoptando soluciones al respecto y valorando las fortalezas y debilidades de las mismas.

2:

Competente para planificar y estructurar de forma eficaz diseños web, atendiendo fundamentalmente al aspecto gráfico; siendo a la vez competente para desarrollar aspectos básicos de programación, y a su vez, competente para expresarse correctamente usando terminología específica de la materia, necesaria para la comunicación interdisciplinar (trabajo en equipo con especialistas informáticos).

Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:

La capacidad de proyectar diseños orientados a su publicación en la web, resulta indispensable para el artista moderno ya sea por orientación profesional o por una cuestión autopromocional. La comunicación a través de las redes de comunicación interconectadas (internet), es una realidad en aumento; siendo necesario controlar los aspectos fundamentales de esta

materia para poder desenvolverse eficazmente en trabajos futuros.

El peso que ha adquirido el aspecto visual en la web, convierte al diseñador o artista gráfico en una pieza indiscutible a la hora de desarrollar proyectos en este ámbito. A su vez es un medio de comunicación y de experimentación ilimitado en el que el artista puede investigar y desarrollar nuevos proyectos.

Evaluación

Actividades de evaluación

El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación

- 1:** Para superar la asignatura, el alumno debe tener aprobados TODOS los trabajos prácticos propuestos. Los "no presentados" o "suspensos" deberán ser repetidos hasta conseguir por lo menos un aprobado.
- 1:** Los trabajos consistirán en la realización práctica de proyectos de carácter visual, supervisados y tutorizados por el profesor.
- 1:** Los alumnos no presenciales deberán igualmente realizar todos los trabajos y presentarlos el último día de clase.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

La asignatura es fundamentalmente práctica. Desde el primer día se trabajarán las herramientas de diseño web del Photoshop y el Flash.

Es necesario aprobar todos los trabajos prácticos para superar la asignatura.

Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

- 1:** Clases magistrales sobre "Fundamentos de diseño web".
- 1:** Elaboración de un blog personal utilizando la herramienta Wordpress. Este trabajo representa un 10% de la nota final.
- 1:** Realización de una página web para una empresa ficticia utilizando las herramientas Photoshop y Dreamweaver. Este trabajo representa un 30% de la nota final.

- 1:** Elaboración de un proyecto personal utilizando la herramienta flash. Este trabajo representa un 60% de la nota final.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

Las fechas de entregas de trabajos se anunciarán en clase con suficiente antelación.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Georgenes, Chris. Animación con flash professional CS5 / Chris Georgenes, Justin Putney Madrid : Anaya Multimedia, [2011]