



Grado en Bellas Artes **25143 - Diseño web**

Guía docente para el curso 2015 - 2016

Curso: , Semestre: , Créditos: 6.0

Información básica

Profesores

- **Joaquín José Pérez Gimeno** jjpg@unizar.es

- **José Díaz Puche** dpuche@unizar.es

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:
EVALUACIÓN CONTINUA

Dicha evaluación es aplicable a todos alumnos que hayan realizado, como mínimo, el 65% de las actividades presenciales y hayan entregado en los plazos establecidos. La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una renuncia a la evaluación continua.

Las actividades se ponderarán según los siguientes porcentajes.

1. Estudio de diseños web, análisis e investigación del modo de ejecución. Se valora la defensa del mismo (10% de la nota final).
2. Ejercicios básicos de corta duración realizados íntegramente en clase para la asimilación de conceptos específicos de la materia, comprensión del software y consideraciones especiales del diseño web frente al diseño gráfico tradicional (40% de la nota final).
3. Ejercicios de media o larga duración a modo de proyectos. Desarrollados en clase o en casa, supervisados y tutorizados que podrán ser individuales o de equipo. Esta parte incluye un proyecto final de libre técnica y tema en el que el alumno aplicará los conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura (50% de la nota final).

2:
EVALUACIÓN PRUEBA FINAL (GLOBAL)

Dicha evaluación es aplicable a:

1. Alumnos que no hayan asistido, como mínimo, al 65% de las clases presenciales o no hayan entregado en los plazos correspondientes varias actividades de aprendizaje.
2. Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.
3. Alumnos que deseen mejorar la calificación obtenida mediante evaluación continua, prevaleciendo en cualquier caso la mayor de las calificaciones.

Se plantean como objetivos imprescindibles para considerar la asignatura superada:

Dicha prueba global consta de dos partes:

1. Proyecto realizado fuera del aula (50% de la nota final). Dicho proyecto que coincide con el punto 3 en la modalidad de evaluación continua, será desarrollado con anterioridad y deberá presentarse y defenderse el día de la prueba global.
2. Examen teórico-práctico en el aula (50% de la nota final). Se desarrollará íntegramente en el aula y coincide con los puntos 1 y 2 en la modalidad de evaluación continua.

Dicha prueba global consta de dos partes:

1. Proyecto realizado fuera del aula (50% de la nota final). Dicho proyecto que coincide con el punto 3 en la modalidad de evaluación continua, será desarrollado con anterioridad y deberá presentarse y defenderse el día de la prueba global.
2. Examen teórico-práctico en el aula (50% de la nota final). Se desarrollará íntegramente en el aula y coincide con los puntos 1 y 2 en la modalidad de evaluación continua.

El proyecto final, puede presentarse sin cambios tanto en evaluación continua, como en primera y segunda convocatoria; de este modo se mantendría la nota obtenida en la evaluación del mismo. No obstante, la inclusión de mejoras en el proyecto final hará posible el incremento de nota en este apartado.

Criterios de evaluación

Criterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

Si bien los criterios de evaluación son los mencionados a continuación, el peso porcentual en cada actividad de aprendizaje puede variar en función de las necesidades específicas del ejercicio.

1. Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura y los específicos de cada ejercicio.
2. Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
3. Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
4. Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.
5. Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal.
6. Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.

Niveles de exigencia

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia

Conocer los puntos en COMÚN y DIFERENCIAS entre diseño web y diseño gráfico impreso.

Conocer los PROBLEMAS ESPECÍFICOS del diseño web y la viabilidad de ejecución de los mismos.

Diseñar entornos web de forma GLOBAL y no como acumulación de elementos independientes.

Conocer y usar con propiedad CONCEPTOS BÁSICOS y terminología propia del diseño web, que posibiliten la comunicación interdisciplinar.

La creatividad, originalidad y madurez conceptual así como el conocimiento y el uso de técnicas avanzadas son los criterios que permiten mejorar sustancialmente la nota

- Conocer los puntos en COMÚN y DIFERENCIAS entre diseño web y diseño gráfico impreso.
- Conocer los PROBLEMAS ESPECÍFICOS del diseño web y la viabilidad de ejecución de los mismos.
- Diseñar entornos web de forma GLOBAL y no como acumulación de elementos independientes.
- Conocer y usar con propiedad CONCEPTOS BÁSICOS y terminología propia del diseño web, que posibiliten la comunicación interdisciplinar.

La creatividad, originalidad y madurez conceptual así como el conocimiento y el uso de técnicas avanzadas son los criterios que permiten mejorar sustancialmente la nota.

Actividades y recursos

Presentación metodológica general

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

1. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las correspondientes demostraciones.
2. Aprendizaje Basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumno.
3. Desarrollo de proyectos por parte del alumno, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.

4. Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumno con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

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:**
1. Ejercicios de asimilación de fundamentos de diseño web (diseño líquido, tratamiento de texto, hipervínculos, tratamiento de recursos multimedia, fondos, menús, cabeceras, pies de página) mediante el uso de software de diseño gráfico y de desarrollo web.
 2. Actividad de análisis e investigación de diseños web y del estudio del modo de ejecución.
 3. Actividades de profundización y desarrollo en ejercicios de mayor complejidad a modo de proyectos acompañados de un aumento de la capacidad creativa del alumno: adaptación de nuevos elementos a una web existente con una estética ya establecida, diseño de una web a partir de material gráfico impreso.
 4. Actividad de conclusión. Desarrollo de un trabajo final de libre creación que plasme los conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de la asignatura.

Planificación y calendario

Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos

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

Horas totales para el alumno: 150h [60h presenciales + 90h no presenciales]

PRIMER BLOQUE 75h [45h presenciales + 30h no presenciales]. 50% nota final.

En este primer bloque se abordarán simultáneamente conceptos de animación y desarrollo de los mismos con el programa Flash.

Este bloque abarcará íntegramente las 10 primeras semanas de la asignatura.

Los trabajos de este bloque se desarrollarán en el aula después de la explicación del correspondiente capítulo y en caso de no poder asistir o no poder completarlo, se dispondrán de un máximo de 14 días para su entrega.

Conceptos básicos a desarrollar en el aula

1. FUNDAMENTOS ANIMACIÓN

01 Introducción histórica.

02 Técnicas de animación.

03 Conceptos básicos.

- Velocidad.
- Aceleraciones.
- Deceleraciones.
- Fotogramas (clave e intermedios).

04 Principios básicos de animación.

- Estirar y encoger
- Anticipación
- Staging
- Acción directa y pose a pose.
- Acción continuada y superposición de acciones.
- Easy in - Easy out (entradas y salidas)
- Arcos. Trayectorias.
- Acción secundaria
- Ritmo
- Intercalación - interpolación.

04 Audio en animación.

- Análisis de la onda.
- Sincronización.

05 Metodología de proyectos.

- Preproducción
- Producción
- Postproducción

1. PROGRAMA FLASH

- Introducción al Flash
- Formas
- Símbolos gráficos y clip de película
- Línea de Tiempo
- Papel cebolla
- Fotogramas (clave, normales o vacíos).
- Interpolación en Flash
- Aceleración (edición de curvas).
- Guías de movimiento.
- Audio en flash.

SEGUNDO BLOQUE 75h [15h presenciales + 60h no presenciales]. 50% nota final.

Dada la importancia de dicho proyecto en la nota final, el inicio del proyecto final se iniciará al menos 8 semanas antes de la finalización del curso.

El trabajo final de este bloque requiere un seguimiento; por dicho motivo se podrán fijar entregas parciales durante su desarrollo para poder evaluar el proceso.

La entrega de proyectos, se realizará antes de la finalización del periodo lectivo y deberá defenderse y exhibirse en público (compañeros de aula).

Proyecto final personal

- Preproducción. Fase inicial del proyecto. Idea, estructura, metodología, previsión de problemas.
- Producción. Desarrollo del proyecto. Diseño, correcciones y modificaciones.
- Postproducción. Testeo, ajustes finales, mejoras.

Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- Chow, Garrick. Diseño y desarrollo web con Dreamweaver CS3 / Garrick Chow. Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2008
- Crowder, David. Creación y diseño web / David Crowder, Andrew Bailey. Madrid : Anaya Multimedia, D.L. 2005
- Dreamweaver CS3 / Adobe Press . Madrid : Anaya Multimedia, D. L. 2007
- Georgenes, Chris. Animación con flash professional CS5 / Chris Georgenes, Justin Putney Madrid : Anaya Multimedia, [2011]
- MacDonald, Matthew. Creación y diseño web : edición 2012 / Matthew MacDonald. Madrid : Anaya Multimedia, D.L. 2011
- Manual de Dreamweaver CS5 / MEDIAactive. 1a. ed. Barcelona : MEDIAactive ; México D.F. : Alfaomega, 2011
- Niederst Robbins, Jennifer. Diseño web : guía de referencia / Jennifer Niederst Robbins . Madrid : Anaya Multimedia, cop. 2007
- Pedersen, Soren. Dreamweaver MX 2004 / [Soren Pedersen] . Barcelona : Know Ware E.U.R.L., D.L. 2004