



DATOS IDENTIFICATIVOS

Diseño para medios digitales

Asignatura	Diseño para medios digitales			
Código	P04M082V11117			
Titulación	Máster Universitario en Dirección de Arte en Publicidad			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	3	OB	1	1c
Lengua Impartición	#EnglishFriendly Castellano Gallego			
Departamento				
Coordinador/a	Legerén Lago, Beatriz			
Profesorado	Abuín Penas, Javier García Ariza, Alberto José Legerén Lago, Beatriz			
Correo-e	blegeren@uvigo.es			
Web	http://http://masterdirecciondearte.webs.uvigo.es/			
Descripción general	Introducción al desarrollo, análisis y diseño de proyectos interactivos y digitales. Conocimiento de gestión de contenidos (CMS), posicionamiento SEO y analítica web			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código	
A1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.
A2	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.
A3	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.
B1	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad).
B2	Capacidad de tomar decisiones fundamentadas y resolver problemas en contextos profesionales en relación con el ámbito de la comunicación publicitaria y los procesos creativos.
B4	Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar.
B6	Capacidad para diseñar y gestionar proyectos complejos en el ámbito de la Publicidad y el Diseño.
C1	Dominio de los conocimientos e instrumentos necesarios para el desempeño competente, autónomo o colaborativo, de las actividades de carácter profesional vinculadas a la creatividad publicitaria
C3	Fomentar la capacidad analítica, crítica y reflexiva en relación la creatividad publicitaria, con un conocimiento teórico, técnico y estético sobre los orígenes, el panorama actual y las nuevas tendencias de la dirección de arte en publicidad.
C9	Capacidad para crear y desarrollar ideas de proyectos en el ámbito publicitario que se adapten adecuadamente a los posibles cambios o a los nuevos entornos del mercado.
C10	Capacidad para concebir y diseñar mensajes creativos eficaces en el marco de una estrategia publicitaria, orientados a distintos medios y soportes y en función de los públicos designados.
C14	Habilidad para la organización y temporalización de las tareas de cara a cumplir los plazos de entrega de los originales de acuerdo con una estrategia publicitaria determinada.
D1	Capacidad para comprender el significado y aplicación de la perspectiva de género en los distintos ámbitos de conocimiento y en la práctica profesional con el objetivo de alcanzar una sociedad más justa e igualitaria.
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organigramas laborales

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje
Comprender como funciona internet	A1 C1 D1
Proponer proyectos interactivos de contenido innovador aplicando la base de la comunicación interactiva	B1 B2 B4 B6 C3 D4
Crear una página web con un CMS con pautas específicas	A2 A3 B4 B6 C9 C10 C14 D4
Personalizar el aspecto gráfico de una página web / blog aplicando estilos CSS	A2 B2 C9 C10 D4
Dominar las técnicas de redacción para web y blogs, de acuerdo con los criterios SEO y la comprensión de la analítica web	A2 B2 C9 C14 D4

Contenidos

Tema	
De la idea a la/s pantalla/s	Introducción al desarrollo de proyectos interactivos
Análisis y Diseño de proyectos web y digitales	Principios del diseño web. Análisis técnico de webs
Conocer y desarrollar sistemas de gestión de contenidos (CMS)	Principios básicos de HTML y CSS Diseño, configuración, manejo y gestión de WordPress Implementación de cambios de estilo en CSS en WordPress
Posicionamiento SEO	Principios del posicionamiento SEO in page SEO off page Perspectivas futuras del SEO
Analítica Web	Instalación de una solución de analítica Principales métricas. Comprensión e informes de analítica web

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	4	4	8
Aprendizaje basado en proyectos	12	37	49
Aprendizaje colaborativo.	6	10	16
Observación sistemática	2	0	2

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición por parte del profesor/la de los contenidos sobre la materia objeto de estudio, bases teóricas y/o directrices de un trabajo, ejercicio que lo/la estudiante tiene que desarrollar
Aprendizaje basado en proyectos	Realización de actividades que permiten la cooperación de varias materias y enfrentan a los alumnos/las, trabajando en equipo, a problemas abiertos. Permiten entrenar, entre otras, las capacidades de aprendizaje en cooperación, de liderazgo, de organización, de comunicación y de fortalecimiento de las relaciones personales
Aprendizaje colaborativo.	Los alumnos deberán realizar en grupo el diseño conceptual de una web sobre un tema asignado por el docente.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Lección magistral	Se atenderán y resolverán las dudas expuestas por el alumnado en relación con los contenidos de la materia
Aprendizaje colaborativo.	A lo largo del trabajo colaborativo desarrollado en el aula, el profesor atenderá las dudas de los alumnos

Evaluación						
	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje			
Aprendizaje basado en proyectos	Diseño integral de una página web, desde su concepción de diseño hasta su ejecución a través de un CMS y su optimización y personalización	40	A1 A2	B4 C9 C10	C3	D4
Aprendizaje colaborativo.	Diseño conceptual de una web, desde la idea al mockup	40		B1 B2 B6	C1 C14	
Observación sistemática	Asistencia y participación en el aula y / o en actividades programadas	20	A3			D1

Otros comentarios sobre la Evaluación

El alumno optará por dos tipos de evaluación: evaluación continua y evaluación global

Los alumnos deberán comunicar al profesor su renuncia expresa al sistema de evaluación continua en el plazo establecido por el centro al efecto, junto con el documento debidamente cumplimentado y firmado autorizado al efecto.

1- Evaluación continua. Se aplicarán los porcentajes y conceptos anteriores (Aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje colaborativo y observación sistemática), con las siguientes consideraciones: La asistencia a clase es obligatoria ya que una de las metodologías es el aprendizaje colaborativo (se trabajará en equipo), por lo que se recomienda la asistencia de los alumnos que opten por la evaluación continua.

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación, aunque no se reevaluará el Aprendizaje Colaborativo y la Observación Sistemática, manteniéndose la calificación de la primera edición. El alumno deberá mejorar su nota a través de un proyecto individual.

2. Evaluación global - De acuerdo con lo establecido en el Estatuto del Estudiante de la Universidad de Vigo, los alumnos que no opten por la modalidad de evaluación continua tendrán derecho a una prueba global en las fechas que determine la Facultad. Será una prueba única y tendrá una nota entre 0 y 10, al igual que en la evaluación continua.

La prueba de evaluación global se realizará en la fecha y hora previstas por el centro en el calendario oficial de exámenes. El alumno deberá superar todas y cada una de las pruebas de evaluación previstas a continuación, obteniendo una calificación mínima de 5 puntos en cada una de ellas.

Esta modalidad constará de tres prácticas, dos de las cuales deberán entregarse el día del examen y la presentación del trabajo.

1. Elaboración del diseño de un sitio web presentando el documento de requisitos del mismo (40%)
2. Desarrollo de proyectos a través de un CMS (40% de la nota),
3. y presentación de los mismos (20%).

En la segunda convocatoria (julio) se aplicarán los mismos criterios de calificación.

NOTAS DE INTERÉS

- El alumno deberá superar con la nota mínima (5 puntos sobre 10 o equivalente) cada uno de los trabajos o ejercicios incluidos en cada una de las metodologías o pruebas.
- Es necesario entregar y aprobar todas las actividades y trabajos propuestos para aprobar la asignatura.
- La detección de prácticas fraudulentas o plagio de código dará lugar a la suspensión en la materia.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Bibliografía Complementaria

Xabier Martínez Rolán, **Diseño de Páginas Web: WordPres para todos los públicos**, UOC, 2019

Javier Eguluz Pérez, **Introducción a CSS**, 2009

Thord Daniel Hedengren, **Smashing WordPress Themes: Making WordPress Beautiful**, John Wiley & Sons Ltd,,

Recomendaciones