



## Guia docent

# 804057 - BEDAPPI2-M - Bloc d'Especialització en Direcció d'Art en Projectes de Publicitat Interactiva II

Última modificació: 07/06/2016

**Unitat responsable:** Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia  
**Unitat que imparteix:** 804 - CITM - Centre de la Imatge i Tecnologia Multimèdia.

**Titulació:** GRAU EN MULTIMÈDIA (Pla 2009). (Assignatura optativa).

**Curs:** 2016      **Crèdits ECTS:** 6.0      **Idiomes:** Castellà

## PROFESSORAT

**Professorat responsable:** VÍCTOR DANIEL GARCÍA MENA

**Altres:**

## COMPETÈNCIES DE LA TITULACIÓ A LES QUALS CONTRIBUEIX L'ASSIGNATURA

### Específiques:

4. Aplicar els coneixements i capacitats necessàries per exercir com a director/a de art en projectes de publicitat interactiva.
5. Aplicar els coneixements i capacitats necessàries per determinar les possibilitats d'aplicació del llenguatge interactiu en l'àmbit publicitari.

### Transversals:

1. APRENENTATGE AUTÒNOM: Detectar mancances en el propi coneixement i superar-les mitjançant la reflexió crítica i l'elecció de la millor actuació per ampliar aquest coneixement.
2. COMUNICACIÓ EFICACI ORAL I ESCRITA: Comunicar-se de forma oral i escrita amb altres persones sobre els resultats de l'aprenentatge, de l'elaboració del pensament i de la presa de decisions; participar en debats sobre temes de la pròpia especialitat.
3. ÚS SOLVENT DELS RECURSOS D'INFORMACIÓ: Gestionar l'adquisició, l'estructuració, l'anàlisi i la visualització de dades i informació de l'àmbit d'especialitat i valorar de forma crítica els resultats d'aquesta gestió.

## METODOLOGIES DOCENTS

Les sessions de classe de quatre hores es divideixen, en general, en quatre franges d'activitat:

1. Resolució de dubtes respecte dels exercicis proposats en la sessió anterior.
  2. Explicació i defensa dels exercicis resolts.
  3. Adquisició de nous coneixements.
  4. Explicació del proper exercici i materials complementaris.
- Aquestes franges d'activitat es modulen en funció de la complexitat dels exercicis i els continguts corresponents.

## OBJECTIUS D'APRENENTATGE DE L'ASSIGNATURA

1. Comprendre els conceptes fonamentals del llenguatge interactiu.
2. Conèixer les possibilitats tècniques i creatives d'un mitjà com a Internet.
3. Realitzar projectes de publicitat interactiva per a Internet.
4. Aconseguir una comunicació efectiva entre anunciant i públic a través de diversos projectes.
5. Posar en pràctica aspectes relacionats amb l'anàlisi, conceptualització i producció d'un projecte de publicitat on-line.
6. Donar a terme les tasques encomanades en el temps previst, treballant amb les fonts d'informació indicades, d'acord amb les pautes marcades pel professorat.
7. Identificar les pròpies necessitats d'informació i utilitzar les col·leccions, els espais i els serveis disponibles per dissenyar i executar cerques simples adequades a l'àmbit temàtic.
8. Planificar la comunicació oral, respondre de manera adequada les qüestions formulades i redactar textos de nivell bàsic amb correcció ortogràfica i gramatical.



## HORES TOTALES DE DEDICACIÓ DE L'ESTUDIANTAT

Tipus	Hores	Percentatge
Hores grup mitjà	60,0	40.00
Hores aprenentatge autònom	90,0	60.00

Dedicació total: 150 h

## CONTINGUTS

### Tema 1: Producció II

**Descripció:**

1. Producció del concepte al producte final.

**Dedicació:** 14h

Grup mitjà/Pràctiques: 6h

Aprenentatge autònom: 8h

### Tema 2: Disseny visual i producció gràfica.

**Descripció:**

1. Esbossos i layouts.
2. Realització de plantilles gràfiques.
3. Procediments gràfics amb eines de disseny.

**Dedicació:** 7h

Grup mitjà/Pràctiques: 3h

Aprenentatge autònom: 4h

### Tema 3: Producció d'àudio i vídeo per Internet

**Descripció:**

1. Producció d'àudio i vídeo per Internet

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 4: Metodologies Àgils. Scrum

**Descripció:**

1. Metodologies Àgils. Scrum

**Dedicació:** 14h

Grup mitjà/Pràctiques: 6h

Aprenentatge autònom: 8h



### Tema 5: Accesibilitat

**Descripció:**

1. Accesibilitat

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 6: Desenvolupament tècnic i construcció

**Descripció:**

1. Maquetació web.
2. Procediments amb HTML5.
3. Integració d'àudio i video.
4. Proves.
5. Publicació.

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 7: Disseny per a dispositius mòbils

**Descripció:**

Disseny per a dispositius mòbils

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 8: Blocs. Gestors de continguts Open Source

**Descripció:**

Blocs. Gestors de continguts Open Source

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h

### Tema 9: SEO. Anàlisi web

**Descripció:**

SEO. Anàlisi web

**Dedicació:** 3h 30m

Grup mitjà/Pràctiques: 1h 30m

Aprenentatge autònom: 2h



### Presentació i defensa del projecte

**Descripció:**

Presentació i defensa del projecte

**Dedicació:** 4h

Grup mitjà/Pràctiques: 4h

## ACTIVITATS

### PRÀCTICA P01: PROJECTE FINAL

**Dedicació:** 90h

Aprenentatge autònom: 90h

## SISTEMA DE QUALIFICACIÓ

Projecte Final

- Disseny, maquetació y construcció de les peçes interactives: 25%
- Interactivitat i integració 25%
- Presentació pública del projecte 20% de la nota final.
- Memòria explicativa del projecte creatiu: 20% de la nota final
- Participació i actitud d'aprenentatge 10% de la nota final

## BIBLIOGRAFIA

**Bàsica:**

- Pilgrim, Mark. HTML5: up and running, dive into the future of web development. O'Reilly, 2010. ISBN 9789350230824.
- David, Matthew. HTML5: designing rich Internet applications [en línia]. Amsterdam: Focal Press, 2010 [Consulta: 22/05/2013]. Disponible a: <http://www.sciencedirect.com/science/book/9780240813288>. ISBN 9780240813288.
- MEDIAactive. Aprender Flash CS5 con 100 ejercicios prácticos. Barcelona: Marcombo, 2010. ISBN 9788426716897.
- Uso de Adobe Flash Professional CS5 & CS5.5 [en línia]. Adobe, 2011 [Consulta: 09/01/2017]. Disponible a: [http://help.adobe.com/es\\_ES/flash/cs/using/flash\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/flash/cs/using/flash_cs5_help.pdf).

## RECURSOS

**Altres recursos:**

HTML5

<http://dev.w3.org/html5/html-author/>