



Guía docente

804057 - BEDAPPI2-M - Bloque de Especialización en Dirección de Arte en Proyectos de Publicidad Interactiva II

Última modificación: 07/06/2016

Unidad responsable: Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia
Unidad que imparte: 804 - CITM - Centro de la Imagen y la Tecnología Multimedia.

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Asignatura optativa).

Curso: 2016 **Créditos ECTS:** 6.0 **Idiomas:** Castellano

PROFESORADO

Profesorado responsable: VÍCTOR DANIEL GARCÍA MENA

Otros:

COMPETENCIAS DE LA TITULACIÓN A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA

Específicas:

4. Aplicar los conocimientos y capacidades necesarias para ejercer como director/a de arte en proyectos de publicidad interactiva.
5. Aplicar los conocimientos y capacidades necesarias para determinar las posibilidades de aplicación del lenguaje interactivo en el ámbito publicitario.

Transversales:

1. APRENDIZAJE AUTÓNOMO: Detectar deficiencias en el propio conocimiento y superarlas mediante la reflexión crítica y la elección de la mejor actuación para ampliar este conocimiento.
2. COMUNICACIÓN EFICAZ ORAL Y ESCRITA: Comunicarse de forma oral y escrita con otras personas sobre los resultados del aprendizaje, de la elaboración del pensamiento y de la toma de decisiones; participar en debates sobre temas de la propia especialidad.
3. USO SOLVENTE DE LOS RECURSOS DE INFORMACIÓN: Gestionar la adquisición, la estructuración, el análisis y la visualización de datos e información en el ámbito de la especialidad y valorar de forma crítica los resultados de esta gestión.

METODOLOGÍAS DOCENTES

Las sesiones de clase de cuatro horas se dividen, en general, en cuatro franjas de actividad:

1. Resolución de dudas respecto de los ejercicios propuestos en la sesión anterior.
2. Explicación y defensa de los ejercicios resueltos.
3. Adquisición de nuevos conocimientos.
4. Explicación del próximo ejercicio y materiales complementarios.

Estas franjas de actividad se modulan en función de la complejidad de los ejercicios y los contenidos correspondientes.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

1. Comprender los conceptos fundamentales del lenguaje interactivo.
2. Conocer las posibilidades técnicas y creativas de un medio como Internet.
3. Realizar proyectos de publicidad interactiva para Internet.
4. Conseguir una comunicación efectiva entre anunciante y público a través de diversos proyectos.
5. Poner en práctica aspectos relacionados con el análisis, conceptualización y producción de un proyecto de publicidad on-line.
6. Dar a término las tareas encomendadas en el tiempo previsto, trabajando con las fuentes de información indicadas, de acuerdo con las pautas marcadas por el profesorado.
7. Identificar las propias necesidades de información y utilizar las colecciones, los espacios y los servicios disponibles para diseñar y ejecutar búsquedas simples adecuadas al ámbito temático.
8. Planificar la comunicación oral, responder de manera adecuada las cuestiones formuladas y redactar textos de nivel básico con corrección ortográfica y gramatical.



HORAS TOTALES DE DEDICACIÓN DEL ESTUDIANTADO

Tipo	Horas	Porcentaje
Horas grupo mediano	60,0	40.00
Horas aprendizaje autónomo	90,0	60.00

Dedicación total: 150 h

CONTENIDOS

Tema 1: Producción II

Descripción:

1. Producción del concepto al producto final.

Dedicación: 14h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

Aprendizaje autónomo: 8h

Tema 2: Diseño visual y producción gráfica.

Descripción:

1. Bocetos y layouts.
2. Realización de plantillas gráficas.
3. Procedimientos gráficos con herramientas de diseño.

Dedicación: 7h

Grupo mediano/Prácticas: 3h

Aprendizaje autónomo: 4h

Tema 3: Producción de audio y vídeo para Internet

Descripción:

1. Producción de audio y vídeo para Internet

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 4: Metodologías Ágiles. Scrum

Descripción:

1. Metodologías Ágiles. Scrum

Dedicación: 14h

Grupo mediano/Prácticas: 6h

Aprendizaje autónomo: 8h



Tema 5: Accesibilidad

Descripción:

1. Accesibilidad

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 6: Desarrollo técnico y construcción

Descripción:

1. Maquetación web.
2. Procedimientos con HTML5.
3. Integración de audio y video.
4. Pruebas.
5. Publicación.

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 7: Diseño para dispositivos móviles

Descripción:

Diseño para dispositivos móviles

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 8: Blogs. Gestores de contenidos Open Source

Descripción:

Blogs. Gestores de contenidos Open Source

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h

Tema 9: SEO. Analítica web

Descripción:

SEO. Analítica web

Dedicación: 3h 30m

Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m

Aprendizaje autónomo: 2h



Presentación y defensa del proyecto

Descripción:

Presentación y defensa del proyecto

Dedicación: 4h

Grupo mediano/Prácticas: 4h

ACTIVIDADES

(CAST) PRÁCTICA P01: PROYECTO FINAL

Dedicación: 90h

Aprendizaje autónomo: 90h

SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Proyecto Final

- Diseño, maquetación y construcción de las piezas interactivas: 25%
 - Interactividad e integración 25%
 - Presentación pública del proyecto 20% de la nota final.
 - Memoria explicativa del proyecto creativo: 20% de la nota final
- Participación y actitud de aprendizaje 10% de la nota final

BIBLIOGRAFÍA

Básica:

- 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 línea]. 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 línea]. Adobe, 2011 [Consulta: 09/01/2017]. Disponible a: http://help.adobe.com/es_ES/flash/cs/using/flash_cs5_help.pdf.