

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

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

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

Curso: 2016

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA (Plan 2009). (Unidad docente Optativa)

Créditos ECTS: 6 Idiomas docencia: Castellano

Profesorado

Responsable: VÍCTOR DANIEL GARCÍA MENA

Competencias de la titulación a las cuales 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.

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

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

Dedicación total: 150h	Horas grupo grande:	0h	0.00%
	Horas grupo mediano:	60h	40.00%
	Horas grupo pequeño:	0h	0.00%
	Horas actividades dirigidas:	0h	0.00%
	Horas aprendizaje autónomo:	90h	60.00%

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

Contenidos

<p>Tema 1: Producción II</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción: 1. Producción del concepto al producto final.</p>	
<p>Tema 2: Diseño visual y producción gráfica.</p>	<p>Dedicación: 7h Grupo mediano/Prácticas: 3h Aprendizaje autónomo: 4h</p>
<p>Descripción: 1. Bocetos y layouts. 2. Realización de plantillas gráficas. 3. Procedimientos gráficos con herramientas de diseño.</p>	
<p>Tema 3: Producción de audio y vídeo para Internet</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: 1. Producción de audio y vídeo para Internet</p>	
<p>Tema 4: Metodologías Ágiles. Scrum</p>	<p>Dedicación: 14h Grupo mediano/Prácticas: 6h Aprendizaje autónomo: 8h</p>
<p>Descripción: 1. Metodologías Ágiles. Scrum</p>	
<p>Tema 5: Accesibilidad</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: 1. Accesibilidad</p>	

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

<p>Tema 6: Desarrollo técnico y construcción</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: 1. Maquetación web. 2. Procedimientos con HTML5. 3. Integración de audio y video. 4. Pruebas. 5. Publicación.</p>	
<p>Tema 7: Diseño para dispositivos móviles</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Diseño para dispositivos móviles</p>	
<p>Tema 8: Blogs. Gestores de contenidos Open Source</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: Blogs. Gestores de contenidos Open Source</p>	
<p>Tema 9: SEO. Analítica web</p>	<p>Dedicación: 3h 30m Grupo mediano/Prácticas: 1h 30m Aprendizaje autónomo: 2h</p>
<p>Descripción: SEO. Analítica web</p>	
<p>Presentación y defensa del proyecto</p>	<p>Dedicación: 4h Grupo mediano/Prácticas: 4h</p>
<p>Descripción: Presentación y defensa del proyecto</p>	

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

Planificación de 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>.

Otros recursos: