

# Guía docente: Diseño y edición en redes Curso 2016/2017

**CENTRO:** Escuela de arte León Ortega

<b>IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.</b>			
<b>DENOMINACIÓN :</b> Diseño y edición en redes			<b>CURSO:</b> 4º
<b>MATERIA:</b> Proyectos de productos y de sistemas.			
<b>Anual:</b>		<b>Semestral X</b>	
<b>Formación básica</b>	<b>Obligatoria de especialidad</b>	<b>X</b>	<b>Optativa</b>
<b>CRÉDITOS ECTS:</b> 6			<b>HORAS SEMANALES:</b> 6
<b>DISTRIBUCIÓN EN HORAS</b>			<b>TOTALES:</b> 96
			<b>PRESENCIALES:</b> 76
			<b>NO PRESENCIALES:</b> 20
<b>HORARIO DE GRUPO</b>		Miercoles y Jueves 1ª,2ª,3ª horas	
<b>PROFESOR:</b> Francisco Rivera Gamero			
<b>DEPARTAMENTO:</b> Dibujo técnico y Medios Informáticos			
<b>E-MAIL:</b> frivgam765@gmail.com			
<b>TUTOR/A:</b> Francisco Rivera Gamero			
<b>DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA</b>			
Los contenidos establecidos por el Decreto son desarrollados en diferentes bloques temáticos estudiando los diferentes aspectos relacionados con la comunicación y la información en red.			

## DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA EN EL MARCO DE LA TITULACIÓN

La asignatura de “Diseño y edición en redes” posee una dedicación de seis créditos en el cuarto curso de la especialidad. Se prevén 18 semanas lectivas, iniciándose el curso el día 20 de Septiembre. Cada crédito europeo ECTS supone un total de 25 horas de dedicación según indica el Decreto 111/2014, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. En esta unidad de medida (crédito europeo) están comprendidas las horas correspondientes a las clases lectivas teóricas o prácticas, las horas de estudio, las dedicadas a la realización de seminarios, trabajos, prácticas y proyectos y las exigidas para la preparación y realización de exámenes y pruebas de evaluación. De esta forma, considerando los días festivos, se prevé el desarrollo de 76 h presenciales, siendo complementadas con 20 h no presenciales.

Los contenidos establecidos por el Decreto son bloques temáticos estudiando desde los aspectos más esenciales de la comunicación y el diseño en redes. Se pretende combinar la clase magistral participativa con la búsqueda, el análisis y evaluación de información, con la finalidad de otorgar bastante relevancia a aquellas competencias que hacen especial hincapié en la capacidad para organizar y planificar de manera eficiente el trabajo, investigar y proponer soluciones y presentar resultados. En definitiva, se pretende que el/la estudiante sea protagonista activo de su proceso de aprendizaje, a la vez que desarrolla el resto de las competencias previstas.

A todo ello se plantea el desarrollo práctico, donde el aplicará todo el conocimiento adquirido en dicha asignatura y haciendo uso de los conocimientos adquiridos en durante los cursos previos y otras materias del presente curso.

---

## COMPETENCIAS DE LA ASIGNATURA

La siguiente tabla muestra las competencias asociadas a esta asignatura de acuerdo con el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía. A continuación se detallan.

COMPETENCIAS	TRANSVERSALES	GENERALES	ESPECÍFICAS
	1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 11, , 13, 14	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 20, 22	1, 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- 1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
  - 2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
  - 3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
  - 4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
  - 7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
  - 8 Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
  - 9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
  - 11 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
  - 13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
  - 14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
-

## COMPETENCIAS GENERALES

- 1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
  - 2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
  - 3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
  - 4 Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
  - 5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
  - 8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
  - 9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
  - 10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
  - 11 Comunicar ideas y proyectos a la clientela, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
  - 13 Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
  - 14 Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
  - 15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
  - 17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
  - 18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
  - 19 Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
  - 20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
  - 22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
-

## COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- 1 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
  - 2 Resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
  - 3 Proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
  - 4 Valorar e integrar la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
  - 8 Conocer los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
  - 9 Dominar los recursos gráfico-plásticos de la representación bi y tridimensional.
  - 10 Producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
  - 11 Conocer los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
  - 12 Dominar la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
  - 13 Conocer el contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
  - 14 Comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
  - 15 Reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
-

## CONTENIDOS

A continuación aparecen listados los contenidos mínimos para esta asignatura según el decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.

Diseño y edición de la comunicación en la red.

Presentación corporativa y difusión de productos en red.

Tecnología digital para la presentación, comunicación del proyecto y desarrollo del producto.

Conocimiento y uso de los principales recursos digitales para la creación y edición de sitios e información en red.

Aplicación de estrategia y criterios de decisión, innovación y calidad.

Desarrollo de proyectos interdisciplinares.

Gestión de redes sociales. Investigación y metodología proyectual en la materia.

## ACTIVIDADES PRÁCTICAS

- Creación de un portfolio online usando plantillas
  - Creación de presentaciones efectivas usando tecnologías online.
  - Gestión e Integración de citas bibliográficas
  - Maquetación profesional de texto.
  - Utilización y gestión de redes sociales, configuración de perfiles y paginas, diseño de las partes graficas. (twitter, LinkedIn, Facebook, Youtube).
  - Creación de un sitio web personal
  - Proyectos interdisciplinares: gestión de la actividad profesional del diseñador.
-

## **METODOLOGÍA**

Se ha de considerar el estado inicial de conocimientos y aptitudes del grupo con objeto de adecuarse a las circunstancias reales sin por ello alejarse de los objetivos planteados.

Intentaremos que el aprendizaje sea funcional, es decir, que los conocimientos y habilidades logradas sean aplicables de una manera práctica al futuro entorno social y laboral que los alumnos puedan encontrar en el futuro.

Para ello consideraremos las siguientes formas de aprendizaje:

- Aprendizaje y desarrollo individual
- Trabajo en equipo
- Técnicas de investigación
- Interdisciplinaridad

## **TEMPORIZACIÓN**

Septiembre: Presentación de la asignatura y evaluación inicial

Octubre: Introducción al diseño web mediante plantillas, Portfolio

Noviembre: Comunicación del proyecto, presentaciones. Citas bibliográficas

Diciembre: Comunicación del proyecto, maquetación

Enero: Diseño de sitio web personal

---

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 1 Demostrar capacidad para determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes con los requisitos y relaciones estructurales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en el proyecto.
  - 2 Demostrar capacidad para resolver problemas proyectuales mediante la metodología, destrezas, y procedimientos adecuados.
  - 3 Demostrar capacidad para proponer, evaluar y determinar soluciones alternativas a problemas complejos de diseño de productos y sistemas.
  - 4 Demostrar que valora e integra la dimensión estética en relación al uso y funcionalidad del producto.
  - 5 Demostrar capacidad para analizar modelos y sistemas naturales y sus aplicaciones en el diseño de productos y sistemas.
  - 6 Demostrar capacidad para determinar las soluciones constructivas, los materiales y los principios de producción adecuados en cada caso.
  - 7 Demostrar conocimiento de las características, propiedades físicas y químicas y comportamiento de los materiales utilizados en el diseño de productos, servicios y sistemas.
  - 8 Demostrar conocimiento de los procesos para la producción y desarrollo de productos, servicios y sistemas.
  - 9 Demostrar dominio de los recursos gráfico- plásticos de la representación bi y tridimensional.
  - 10 Demostrar capacidad para producir y comunicar la información adecuada relativa a la producción.
  - 11 Demostrar conocimiento de los recursos tecnológicos de la comunicación y sus aplicaciones al diseño de producto.
  - 12 Demostrar dominio de la tecnología digital específica vinculada al desarrollo y ejecución de proyectos de diseño de producto.
  - 13 Demostrar conocimiento del contexto económico, social, cultural e histórico en el que se desarrolla el diseño de producto.
  - 14 Demostrar capacidad para comprender el marco legal y reglamentario que regula la actividad profesional, la seguridad y salud laboral y la propiedad intelectual e industrial.
  - 15 Valorar en el alumnado la capacidad para reflexionar sobre la influencia social positiva del diseño, su incidencia en la mejora de la calidad de vida y del medio ambiente y su capacidad para generar identidad, innovación y calidad en la producción.
-

## EVALUACIÓN

### Instrumentos

Convocatoria ordinaria (menos del 20% de faltas de asistencia, equivalentes a 16 horas de ausencia):

- Valoración de trabajos y de los proyectos. (100%).

Convocatoria ordinaria (más del 20% de faltas de asistencia)

- Pruebas finales (escritas u orales) (100%).

Convocatoria extraordinaria Septiembre:

- Pruebas finales (escritas u orales) (100%).

### Aclaraciones

· Atendiendo a lo expresado en el plan de centro se considera que el alumnado pasará a una modalidad no presencial al perder la evaluación continua, fijada en un 20% de faltas de asistencia, con lo cual en este módulo se considera como tal el haber faltado a más de 16 horas lectivas. El retraso en una sesión se considera como 1 hora lectiva perdida.

· En tal caso la modalidad no presencial consistirá en la realización de un examen global de la materia, que tendrá lugar en Febrero, para el cual se hará una tutoría personalizada.

· En esta tutoría se realizará un repaso de las actividades entregadas por el alumnado del curso, con especial hincapié en las que el alumno de la modalidad no presencial no entregó en su momento.

· Con esto se persigue hacer una evaluación integradora del alumnado.

---

- En el caso de la asistencia cotidiana a clase, considerado lo normal en este tipo de enseñanzas, en este módulo se aplicará la evaluación continua estableciéndose el siguiente porcentaje a cada uno de los instrumentos de evaluación:
    - - (100% de la nota). Trabajos, actividades y ejercicios prácticos
    - Comprende: proactividad, participación activa en clase, implicación en la realización de actividades de búsqueda de información y en la realización de prácticas, esfuerzo por la mejora personal, trabajo en equipo, realización y entrega de las actividades prácticas en el tiempo y forma establecidos.
    - El alumnado obtendrá una calificación en la evaluación ordinaria resultado de realizar una media ponderada de los distintos bloques temáticos, multiplicando cada bloque por el porcentaje de horas que se han dedicado a tal bloque.
    - El alumnado que no supere la evaluación ordinaria realizará una prueba en los 5 primeros días de septiembre, dentro del calendario de exámenes fijado por el centro.
    - Para presentarse a dicha prueba deberá entregar a la entrada del examen un pendrive en el que constaran los ejercicios realizados durante el curso, que se fijan como plan de recuperación del alumnado, siendo requisito indispensable tener correctamente resueltos como mínimo el 80% del total de los ejercicios del curso, ya que de otra manera no se puede asegurar una evaluación continua.
    - Dicha prueba, de carácter global de la materia, se considerará superada si la calificación es superior a 5, consignándose tal nota en la evaluación extraordinaria.
-

## BIBLIOGRAFÍA

Photoshop CC serie (Manuales Imprescindibles) o serie (Diseño Y Creatividad) VVAA. Ed. Anaya

Photoshop profesional, Hernán Pesis, Red Users

[http://help.adobe.com/es\\_ES/photoshop/cs/using/photoshop\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/photoshop/cs/using/photoshop_cs5_help.pdf)

Illustrator CS6 serie (Manuales Imprescindibles) o serie (Diseño Y Creatividad) VVAA. Ed. Anaya

[http://help.adobe.com/es\\_ES/illustrator/cs/using/illustrator\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/illustrator/cs/using/illustrator_cs5_help.pdf)

Illustrator CS6, Lisandro Ochoa, Red Users

InDesign CS6 serie (Manuales Imprescindibles) o serie (Diseño Y Creatividad) VVAA. Ed. Anaya

[http://help.adobe.com/es\\_ES/indesign/cs/using/indesign\\_cs5\\_help.pdf](http://help.adobe.com/es_ES/indesign/cs/using/indesign_cs5_help.pdf)

InDesign CS6, Paula Fleitas, Red User

WORDPRESS PC CUADERNOS 43, Hanke, Johan Chistian, ed. PEARSON EDUCACION

ELIGE TU CMS. WORDPRESS, MOODLE, PRESTASHOP Y MÁS

Rodríguez de Sepúlveda, David, ed. RA-MA

---