

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

| | |
|--|---------------------------------------|
| Titulación | Graduado/a en Diseño Gráfico. |
| Asignatura | Multimedia 1 |
| Materia | Tecnología aplicada al diseño gráfico |
| Departamento responsable de la docencia | Medios Informáticos |
| Idiomas en los que se imparte | Español |
| Idiomas material de lectura/audiovisual | Español |
| Carácter | Obligatorio |
| Curso | 3º |
| Semestre | 1º |
| Créditos ECTS | 3 |
| Horas presenciales | 30 |
| Horas de trabajo autónomo | 45 |

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La asignatura dota al alumno de las capacidades necesarias para el desarrollo de las actividades propias del proceso de diseño y su desenvolvimiento en los entornos tecnológicos actuales, mediante el conocimiento de la representación con sistemas digitales.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| | |
|--|-----------------------------------|
| Competencias transversales | CT1 CT2 CT7 CT12 CT14 |
| Competencias generales del título | CG1 CG8 CG17 CG22 |
| Competencias específicas de la especialidad | CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 |
| Competencias de la asignatura | CA1 CA2 CA3 |
| Resultados de aprendizaje | |
| <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar el manejo de programa Adobe XD Y Adobe Spark. • Saber Utilizar los medios informáticos como herramienta para el análisis y la creación de propuestas. • Saber crear prototipos web y aplicaciones. • Experimentar y desarrollar recursos informáticos a la representación de elementos. • Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual. | |

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Iniciación Adobe Xd
 - Herramientas y manejo del programa
- **Unidad didáctica 2** | Iniciación Adobe Xd
 - Herramientas y manejo del programa
- **Unidad didáctica 3** | Enlaces
 - Trabajo con enlaces. Tienda de bicis
- **Unidad didáctica 4** | Componentes
 - Trabajo con componentes
- **Unidad didáctica 5** | Rediseño de una App
 - Crear un prototipo para un evento
- **Unidad didáctica 6** | Diseño de una web
 - Crear un prototipo de una página web

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

| Actividad Descripción | Número de semanas |
|---|-------------------|
| Actividad 1 Iniciación Adobe Xd | 1-2 |
| Actividad 2 Iniciación 2 Adobe Xd | 3-4 |
| Actividad 3 Enlaces Adobe | 5-6 |
| Actividad 4 Componentes | 7-8 |
| Actividad 5 Infografía | 9-10 |
| Actividad 6 Prototipo App | 11-12 |
| Actividad 7 Prototipo de una página web | 13-15 |

6. TIEMPO DE TRABAJO

| Actividad formativa | Horas presenciales | Horas de trabajo autónomo | Volumen de trabajo total |
|----------------------------|--------------------|---------------------------|--------------------------|
| Presentación asignatura | 2 | | 2 |
| Clase expositiva/teórica | 35 | | 35 |
| Realización de actividades | 15 | 60 | 75 |
| Corrección de actividades | 5 | 28 | 33 |
| Tutorías | | 2 | 2 |

| | | | |
|---------------|-----------|-----------|------------|
| Examen | 3 | | 3 |
| Total | 60 | 90 | 150 |

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- En cada sesión, se planteará una explicación acompañada de un caso práctico. El profesor realizará una exposición de cómo resolverlo, y posteriormente, cada alumno (de modo individual), comenzará a resolver un ejercicio propuesto. La primera hora de clase, será de explicaciones del profesor mediante el apoyo de un proyector. Breve descripción.

Clases teórico-prácticas

- La segunda hora, se dedicará al trabajo personal del alumno, tutorizado por el profesor. Si hubiera dudas, al ser éstas habitualmente de carácter general, el profesor las resolverá a través del proyector al considerar que su resolución es del interés del resto del alumnado. Además del trabajo en clase, el alumno deberá completar los ejercicios con trabajo personal fuera del aula.

Tutorías

- El seguimiento de las tutorías es una parte importante de la docencia, necesaria para reforzar conocimiento, resolver dudas y corregir trabajos de manera personalizada.

8. EVALUACIÓN

| CONVOCATORIA ORDINARIA | | | |
|------------------------------|---|---------------------------------|------------------------------|
| Procedimiento de evaluación | Indicadores de calidad | Ponderación evaluación continua | Pérdida evaluación continua* |
| Actividades / proyecto | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación según el formato. - Entrega completa y en plazo (la entrega fuera de plazo conlleva pérdida de la evaluación continua). - Adecuación a lo planteado. - Aplicación significativa de los conceptos. - Investigación y experimentación en la resolución de las actividades. | 6 | 4 |
| Examen | <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar mediante un examen en formato digital, el conocimiento de las destrezas necesarias para realizar áreas de presentación gráfica. | 2 | |
| Observación: registro diario | <ul style="list-style-type: none"> - Participa de manera activa. - Desarrollo de los ejercicios en el aula. - Comunicación adecuada en el aula. - Participación en las tutorías. | 2 | |

| | | | |
|------------------------------------|--|--|---|
| Prueba pérdida evaluación continua | - Para aprobar será necesario obtener una media ponderada de cinco y la entrega de todas las actividades planteadas durante el cuatrimestre (40% de la nota), además de la realización de un examen con los contenidos de la asignatura (60%). | | 6 |
|------------------------------------|--|--|---|

*La asistencia a clase es obligatoria. Según acuerdo de la Comisión de Coordinación Docente, la superación del 15% de faltas de asistencia hará que se pierda el derecho a la evaluación continua, pudiendo examinarse en la evaluación ordinaria y extraordinaria.

| CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA | | |
|-----------------------------|--|-------------|
| Procedimiento de evaluación | Indicadores de calidad | Ponderación |
| Actividades / Proyecto | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación según el formato. - Entrega completa y en plazo (la entrega fuera de plazo conlleva pérdida de la evaluación continua). - Adecuación a lo planteado. - Aplicación significativa de los conceptos. - Investigación y experimentación en la resolución de las actividades. - Claridad en la presentación. - Gramática y ortografía. | 4 |
| Prueba teórico-práctica | <ul style="list-style-type: none"> - Demostrar mediante un examen en formato digital, el conocimiento de las destrezas necesarias para realizar tareas de presentación gráfica. - Gramática y ortografía. | 6 |

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Software de Adobe. Adobe Illustrator, Adobe XD y Adobe Spark.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Tener equipo con el paquete de Adobe y Acceso a Classroom.

Otros recursos

Ayuda de Adobe Illustrator: <https://helpx.adobe.com/es/Illustrator/tutorials.html>

Ayuda de Adobe Photoshop: <https://helpx.adobe.com/es/Photoshop/tutorials.html>

Ayuda de Adobe XD: <https://helpx.adobe.com/es/XD/user-guide.html>