

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DE LA ASIGNATURA

Titulación	Graduado/a en Diseño
Especialidad	Diseño Gráfico
Asignatura	Diseño gráfico en el entorno digital
Materia	Optativa

Departamento responsable de la docencia	Diseño Gráfico
Idiomas en los que se imparte	Español
Idiomas material de lectura/audiovisual	Español
Carácter	Optativo
Curso	3º/4º
Semestre	2º
Créditos ECTS	3
Horas presenciales	30
Horas de trabajo autónomo	45

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

La presente asignatura tiene como principal objetivo proporcionar al alumnado todos aquellos conocimientos y recursos necesarios para desarrollar proyectos gráficos para entornos digitales. Los estudiantes adquirirán una formación técnica sólida y conocerán detalladamente el manejo de las técnicas de expresión gráfica y del software adecuado con el fin de generar experiencias de usuarios coherentes y usables.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias transversales	CT1 CT2 CT3 CT4 CT6 CT7 CT7 CT8 CT12 CT13 CT15
Competencias generales del título	CG1 CG2 CG3 CG4 CG5 CG6 CG8 CG9 CG11 CG12 CG14 CG20 CG21 CG22
Competencias específicas de la especialidad	CE1 CE2 CE3 CE4 CE5 CE6 CE7 CE8 CE9 CE12
Competencias de la asignatura	CA1.- Conocer qué es el branding. CA2.- Conocer qué es la dirección de arte. CA3.- Conocer cómo funciona la experiencia de web desde el punto de vista del usuario para desarrollar de forma gráfica un planteamiento de marca coherente, atractivo y funcional. CA4.- Conocer la jerarquía de la información en el entorno web. CA5.- Desarrollar la capacidad creativa del alumnado como herramienta para lograr una comunicación más eficaz.

CA6.- Ejercitar las habilidades de composición en el entorno digital.

Resultados de aprendizaje

- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente las técnicas y los procedimientos propios del diseño gráfico para entornos digitales, y controlar y evaluar la calidad de las producciones.
- Conocer e investigar las formas, materiales, técnicas y procesos creativos y artísticos relacionados con el diseño gráfico en entornos digitales.
- Solucionar debidamente los problemas que puedan surgir durante la elaboración de proyectos gráficos para entornos digitales.
- Conocer el panorama actual del diseño gráfico en entornos digitales.
- Ajustar la realización de los ejercicios a los plazos establecidos.
- Mantener comunicaciones efectivas en el desarrollo del trabajo; en especial cuando éste tenga un carácter interdisciplinar y exija un determinado grado de coordinación con otras áreas.

4. CONTENIDOS CURRICULARES

- **Unidad didáctica 1** | Introducción al diseño gráfico para entornos digitales
- **Unidad didáctica 2** | Fundamentos del diseño gráfico para entornos digitales
- **Unidad didáctica 3** | Procedimientos y técnicas digitales enfocadas al diseño gráfico para entornos digitales
- **Unidad didáctica 4** | El branding digital
- **Unidad didáctica 5** | La dirección de arte para productos digitales

5. CRONOGRAMA Y ACTIVIDADES OBLIGATORIAS

Actividad Descripción	Número de semanas
Actividad 1 Procedimientos y técnicas digitales enfocadas al diseño gráfico para entornos digitales	2
Actividad 2 Procedimientos y técnicas digitales enfocadas al diseño gráfico para entornos digitales II	3
Actividad 3 Branding digital I	2
Actividad 4 Branding digital II	2
Actividad 5 La dirección de arte para productos digitales I	2
Actividad 6 La dirección de arte para productos digitales II	2
Actividad 7 Ejercicio libre	2

6. TIEMPO DE TRABAJO

Actividad formativa	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Volumen de trabajo total
Presentación asignatura	1		1
Clase expositiva/teórica	10	12	22
Realización de actividades	17	27	44
Corrección de actividades	2	4	6
Tutoría		2	2
Total	30	45	75

7. METODOLOGÍA DOCENTE

Clases teóricas

- Los contenidos de la asignatura se desarrollarán mediante exposiciones orales y visualización de ejemplos.
- Se propiciará la participación del alumnado y el debate sobre los contenidos que se desarrollen.

Clases teórico-prácticas

- El alumnado hará uso de técnicas tanto manuales como digitales en la elaboración de los ejercicios propuestos. Asimismo, el alumnado deberá recurrir a los conocimientos adquiridos durante los dos primeros años en el ámbito de las técnicas de representación y aborde propuestas de mayor complejidad que tengan que ver con diseño gráfico para entornos digitales.
- Se llevarán a cabo puestas en común de los ejercicios que, al ser comentados y visionados por toda la clase.

Tutorías

- Las sesiones de tutoría/seguimiento servirán de estímulo para que el alumnado produzca y geste ejercicios más complejos y de mayor enjundia. Se facilitará al alumnado documentación bibliográfica y material específico para que pueda mejorar sus trabajos.
- Se dará especial importancia a la correcta elaboración de los ejercicios planteados, así como a las soluciones gráficas propuestas por el alumnado.
- La docente realizará un seguimiento individualizado de los estudiantes, supervisando y orientando más directamente el proceso a seguir en cada una de las actividades realizadas.

8. EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

Procedimiento de evaluación	Indicadores de calidad	Ponderación evaluación continua	Pérdida evaluación continua*
-----------------------------	------------------------	---------------------------------	------------------------------

Actividades / proyecto	- Aspectos narrativos, expresivos y estéticos. - Originalidad y creatividad. - Precisión en los acabados y presentación adecuada (orden, limpieza, ortografía). - Cumplimiento del plazo de entrega.	60%	60%
Observación: registro diario	- Evolución y desarrollo diario. - Asistencia activa a clase. - Participación en clase. - Capacidad de análisis. - Desarrollo de las actividades dentro del plazo previsto. - Planificación y organización del tiempo.	30%	
Presentación/defensa	- Puntualidad. - Claridad expositiva. - Estructuración de ideas. - Capacidad crítica y autocrítica.	10%	
Prueba pérdida evaluación continua	- Conocimiento de contenidos.		40%

*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	- Aspectos narrativos, expresivos y estéticos. - Originalidad y creatividad. - Precisión en los acabados y presentación adecuada (orden, limpieza, ortografía). - Cumplimiento del plazo de entrega.	60%
Prueba teórico-práctica	- Conocimiento de contenidos.	40%

9. RECURSOS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

Materiales y recursos didácticos

- Se facilitará al alumnado documentación bibliográfica, ejemplos reales y material didáctico para que pueda hacer un seguimiento completo de la asignatura. Así mismo se visionarán y comentarán webs y audiovisuales que servirán de apoyo y ejemplo para la realización de proyectos concretos.
- El alumnado tendrá libre acceso a la biblioteca del centro con libros especializados y se le instará a consultar las publicaciones periódicas que la Escuela recibe referidas al diseño gráfico para entornos digitales.

Materiales aconsejables para el estudiante

- Los materiales necesarios para la realización de cada ejercicio se comunicarán al estudiantado con la antelación suficiente para llevar a cabo cada trabajo.

Bibliografía

Caldas, Sara. (2019). *Diseña, crea, siente*. Editorial Hoaky.

Eskilson, S. (2023). *Digital Design: A History*. Princeton University Press.

Krug. Steve. (2006). *No me hagas pensar*. Prentice-Hall.

Leicester Hardy, D (2022). *Introduction to Digital Media Design: Transferable hacks, skills and tricks*. Bloomsbury.

Maeda John. (2006). *Las leyes de la simplicidad*. Gedisa Editorial.

Shaoquiang, Wang. (2019). *Desing for screen*. Editorial Promopress.

Shaoquiang, Wang. (2020). *Typography for Screen*. Editorial Flamant.

Steane, Jaime. (2016). *Fundamentos del diseño interactivo*. Editorial Promopress.

Las normas de uso de inteligencia artificial generativa así como todos los aspectos relativos al plagio y a la propiedad intelectual quedan recogidos en el documento **Directrices del uso de la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) en los trabajos académicos de la Escuela Superior de Diseño de La Rioja** que puede consultarse en la web: <https://esdir.eu/es>.