

TALLER DIGITAL IV: Multimedia

I. Datos Informativos:

Código : 3083106
 Carrera : Diseño Gráfico Publicitario
 Semestre : 2020 2
 Ciclo : 8° ciclo
 Categoría : Formación Profesional
 Créditos : 03
 Pre-requisito : Taller digital III - DGP
 Docente : Carlo Daniel Rodríguez Viñas.

II. Sumilla

La presente asignatura de formación profesional tiene como objetivo desarrollar en el alumno su capacidad creativa y de investigación a partir de la realización de un proyecto web de multimedia digital que permita integrar todas las competencias adquiridas como saberes previos durante su carrera. El alumno podrá diseñar y desarrollar su proyecto mediante el uso de codificación aplicando estratégicamente el uso de experiencia del usuario.

El contenido a tratar está referido a: Integrar los diferentes conocimientos y softwares especializados que permitan crear su proyecto a través de un proyecto de Diseño web multiplataforma. Se profundizará en el lenguaje de programación HTML así como en complementos de JQuery.

La naturaleza del curso, por ser un taller, permitirá al alumno planificar estratégicamente el desarrollo de su proyecto de inicio a fin. Para ello deberá realizar un Análisis e investigación, realización de estructura funcional, Pruebas de usabilidad y de experiencia de usuario, Concepto gráfico, Desarrollo de plantillas e interfaces y finalmente programación.

III. Competencias

- **General:**
 Al finalizar el curso, el alumno podrá diseñar y desarrollar un proyecto web de multimedia digital mediante el uso de codificación aplicando estratégicamente la experiencia del usuario.
- **Específicas:**
 - Investiga las necesidades reales del cliente
 - Evalúa el diseño y la producción de acuerdo al impacto ambiental y social
 - Aplica principios estéticos y tecnológicos
 - Comprende como gestionar un proyecto multimedia de acuerdo a los requisitos funcionales y las restricciones del contexto
 - Desarrolla prototipos con interactividad que permitan entender la lógica de la experiencia del usuario final en el proyecto.
 - Conoce procesos y técnicas de programación y diseño para aplicaciones interactivas.

IV. Contenidos

1ª Semana

- Principios de la multimedia, Generalidades, Metodología para implementación de un proyecto multimedia. Importancia de la usabilidad y experiencia del usuario. Revisión de herramientas.

2ª Semana

- Revisión de HTML4 vs HTML5. Casos y utilización. Ejemplos y análisis de estructura de codificación.

3ª Semana - Evaluación Continua 1

- CSS3 y HTML5. Revisión de etiquetas de estructura y utilización. Revisión de ejemplos y trabajo práctico.

4ª Semana

- CSS3 y HTML5. Revisión de etiquetas de presentación y utilización. Revisión de ejemplos y trabajo práctico.

5ª Semana

- Etiquetas principales para el diseño web responsive.
- Propuesta de proyecto multimedia.

6ª Semana - Evaluación Continua 2

- Revisión de ejemplos y taller de codificación. Revisión de propuesta de proyecto multimedia.

7ª Semana - Examen Parcial + Clase

- Presentación de su proyecto, análisis e investigación. Aplicación de experiencia del usuario.

8ª Semana

- Correcciones de experiencia del usuario. Revisión de avances y asesoramiento.

9ª Semana

- Diseño gráfico de prototipos finales. Inicio de maquetación en lenguaje HTML

10ª Semana

- Revisión de maquetación e inicio de pruebas funcionales con codificación avanzada.

11ª Semana - Evaluación Continua 3

- Correcciones de pruebas funcionales e identificación de mejoras.

12ª Semana

- Correcciones finales del proyecto. Revisión y análisis.

13ª Semana

- Simulacro de presentación de proyecto final.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

- Correcciones finales para presentación de proyecto final.

14ª Semana - Evaluación Continua 4

15ª Semana - Examen Final

16ª Semana – Entrega de Notas

V. Metodología

La plataforma virtual empleada es el Classroom de Google Suite for education donde se compartirá los recursos didácticos de cada una de las sesiones, empleando el Meet como medio de comunicación sincrónica para la ejecución de las sesiones de aprendizaje. Las técnicas didácticas en la modalidad remota son análisis, descripción, diálogo, ejemplificación, ejercitación, lectura reflexiva, trabajos en equipos pequeños, producción de ensayos en forma individual y de temas particulares, conversación, exposición, práctica guiada y práctica autónoma, investigación de repositorios y lectura de fuentes utilizando los recursos consignados en la plataforma Classroom, diapositivas estandarizadas con estrategias de cada docente, videos seleccionados para reforzamiento, etc. Además se podrán utilizar los aplicativos como Kahoot, Mentimeter, Facebook entre otras conforme a las necesidades y requerimientos.

VI. Evaluación

La evaluación es permanente durante el desarrollo de las sesiones de clase.

Todo trabajo desarrollado debe ser sustentado.

El promedio final del curso es resultado de un ponderado, compuesto por lo siguiente:

- Examen parcial (30%)
- Evaluación Continua (40%)→ Se registra en cuatro momentos (10%, 10%, 10% y 10%= 40%)
- Examen Final (30%)

Los resultados de la evaluación CONTINUA 4 se entregarán y publicarán en paralelo a los resultados del Examen Final.

VII. Fuentes

Nº	CÓDIGO CIDOC	FUENTE
1	006.7/N55	Nielsen, J. (2007). <i>Usabilidad: Prioridad en el diseño web</i> . Madrid: Ediciones Anaya.
2	005.7/N55U/2013	Nielsen, J. (2013). <i>Usabilidad en dispositivos móviles</i> . España: Anaya Multimedia.
3	741.6/A47	Diseño de experiencias de usuario. Allanwood, Gavin
4	EBSCO: Art Source	Krause Publications (1999) Motion Graphics. Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=e07f1375-5f65-4d9f-9910-7c80cdc57d81%40sessionmgr4006&vid=0&hid=4101
5	EBSCO: Art Source	Manovich, L. <i>After Effects, or Velvet Revolution</i> (2007) Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=52d45d3b-2297-4728-9b85-ad76957be739%40sessionmgr4008&vid=0&hid=4101
6	EBSCO: Art Source	Canemaker, J. (2006) <i>Thinking Images</i> . Recuperado desde: http://web.a.ebscohost.com/ehost/pdfviewer/pdfviewer?sid=d9401bbf-68a0-4e1c-b671-fb9c0b7f2eb8%40sessionmgr4010&vid=0&hid=4101
7	Repositorio UCAL	Palacios, C. (2005) <i>El diseño gráfico y el cine: Saul Bass, el pionero del encuentro</i> . Recuperado de: http://repositorio.ucal.edu.pe/handle/ucal/154