



Taller de proyectos
digitales / Digital
projects workshop

Grado en Diseño digital y
multimedia
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de proyectos digitales / Digital projects workshop

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Optativa

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Celestino Díaz Tristán

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Identificar, valorar, ejecutar y gestionar proyectos atendiendo a las demandas emergentes en el ámbito del diseño y la creación de contenidos digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Planificar, ejecutar y gestionar proyectos digitales relacionados con las materias abordadas en el plan de estudios del grado.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Planificación, ejecución y gestión de proyectos multimedia.

2.3. Contenido detallado

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Creación de un proyecto digital durante la asignatura (a concretar al inicio del curso).
2. Producción audiovisual.
3. Diseño sonoro con IA.
4. Diseño de Experiencia de Usuario (UX) para proyectos digitales.
 - a. Creación de proyecto en la aplicación No Code Framer.
 - b. Creación de ecommerce en Shopify.
5. Derechos de autor y propiedad intelectual en el arte (Safe Creative).
6. Marketing y redes sociales (Metricool).
7. Creación de un estudio de diseño desde cero.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

***Las actividades pueden variar en función del proyecto final que se establezca al principio de la asignatura.**

Actividad dirigida 1. *Conceptualización del proyecto digital.*

La actividad parcial consistirá en la entrega del concepto del proyecto que se realizará durante la asignatura. Para ello se subirá la prueba a Youtube y se entregará el enlace en el campus junto con un texto explicativo del proceso y de cómo se está materializando el concepto.

Actividad parcial. *Prueba de pantalla.*

La actividad parcial consistirá en la entrega de la prueba que se realice en la pantalla de exposición.

Actividad dirigida 2. *Portfolio web.*

La actividad dirigida 2 consistirá en desarrollar diferentes piezas de comunicación y marketing como artistas. Para ello habrá que desarrollar una web con herramientas No Code para hacer un portfolio que contenga el proyecto que estamos desarrollando. Además, haremos un plan de redes sociales.

Actividad final. *Entrega del proceso de la creación del proyecto.*

La actividad final consistirá en desarrollar y justificar todo el proceso que se ha desarrollado para realizar el proyecto durante toda la asignatura.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%

Prueba parcial	10%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

3.3. Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Asistencia

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía

- Maeda, J. (2006). *The Laws of Simplicity*. MIT Press - Estrategia
- Maeda, J. (1999). *Design by numbers*. MIT Press - Diseño computacional
- Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. Basic Books - Usabilidad
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. William Morrow - Storytelling
- Krug, . (2000). *Don't Make Me Think*. New Riders - UX
- Lupi, G. & Posavec, S. (2016). *Dear Data*. Princeton Architectural Press - Data visualization
- Bierut, M. (2015). *How to*. Harper Design - Proceso y proyecto

- Stickdorn, M (2016). *This Is Service Design Doing: Using Research and Customer Journey Maps to Create Successful Services: Applying Service Design Thinking in the Real World*. O'REILLY.
- Stickdorn, M (2018). *This Is Service Design Methods: A Companion to This Is Service Design Doing*. O'REILLY.
-

Bibliografía recomendada

- Fitzpatrick, R. (2019). *El Mom Test: Cómo mantener conversaciones con tus clientes y validar tu idea de negocio cuando todos te mienten*. Independently published.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- - Randolph, M. (2019). *Eso nunca funcionará: El nacimiento de Netflix y el poder de las grandes ideas*. Planeta.
- - Randolph, M. (2020). *Aquí no hay reglas: Netflix y la cultura de la reinención*. Conecta.
- - Jarvis, J (2012). *Y Google, ¿cómo lo haría?* Booket.

Otros recursos

- <https://medium.com/swlh/buzzword-breakdown-storytelling-6eea0002a957>
- <https://www.pentagram.com>
- <https://www.ideo.com/>
- <https://trends.fjordnet.com/>
- <https://www.ramotion.com/work/>
- <https://wearemucho.com/work/>

En el Campus Virtual se irán incorporando recursos y bibliografía que pueda ser de ayuda para determinados momentos y ejercicios de la asignatura.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga. Máster en radio en Instituto RTVE. Máster en Diseño Gráfico y en Diseño de Producto Digital (UX-UI).
Área especialización	Audiovisual, radio, podcast, diseño, marca, comunicación gráfica, diseño digital, diseño web y usabilidad (UX-UI).
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Actualmente soy fundador y productor ejecutivo de ViBRO, estudio creativo de contenidos especializado en branded podcasts y videopodcast (https://vibrostudio.com/). Además, soy docente investigador (doctorando) en la Universidad Nebrija.</p> <p>He trabajado en el área digital de diferentes medios de comunicación como director de Diseño de Producto (UX-UI) e Innovación y ocasionalmente como director, presentador, locutor, redactor y productor de programas de Radio y TV. He trabajado en InterAlmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio5, Radio3 y Cadena COPE.</p> <p>Soy Técnico Superior de Imagen y Sonido, Licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Diseño Gráfico, Máster de Radio en RNE (RTVE), Máster en UX, UI y Product Design, y Master of Business Administration (MBA).</p>
---	---