

GRADO EN DISEÑO DIGITAL

Taller y Gestión de Proyectos			
Créditos ECTS:	42		
Carácter	2 Básicas, 5 Obligatorias		
Unidad Temporal	2 asignaturas por año: una en el primero y otra en el segundo semestre; excepto en el cuarto año que sólo tiene 1 asignatura en el primer semestre.		
SISTEMA DE EVALUACIÓN		PONDERACIÓN MIN	PONDERACIÓN MAX
Participación en foros y otros medios participativos		10%	10%
Realización de trabajos, proyectos y casos		20%	20%
Test de evaluación		10%	10%
Prueba de evaluación final presencial		60%	60%
COMPETENCIAS			
Generales	Específicas	Transversales	
CG2, CG7, CG10, CG12, CG15, CG16, CG17, CG19, CG20	CE22, CE23, CE24, CE25	CT2, CT3, CT4, CT8, CT10	
DESCRIPCIÓN DE LAS ASIGNATURAS			
Denominación de la asignatura	Cuatrimestre	Créditos ECTS	Carácter
Cultura Audiovisual	1	6	BA
Taller de Fundamentos de Creatividad	2	6	BA
Taller de Proyectos de Imagen	3	6	OB
Taller de Proyectos de Imagen en Movimiento	4	6	OB
Taller de Proyectos de Animación	5	6	OB
Taller de Proyectos de Nuevos Medios	6	6	OB
Taller de Proyectos de Medios Sociales	7	6	OB

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	% PRESENCIAL
Sesiones Presenciales Virtuales	140	0
Estudio Personal de material básico	320	0
Lectura de material complementario	130	0
Trabajos, Proyectos y Casos Prácticos	400	0
Evaluación	30	50
Tutorías	200	0
Foros y debates (trabajo colaborativo)	40	0
Total	1260	
CONTENIDOS DE LAS ASIGNATURAS		
<p>1. Cultura Audiovisual Fundamentos de la cultura audiovisual. Cambios y transformaciones de la cultura. Nuevas culturas. El audiovisual como nuevo código hegemónico. Fundamentos estéticos y semióticos de la cultura audiovisual.</p> <p>2. Taller de Fundamentos de Creatividad Principios básicos de la creatividad. Sinéctica. Campo de acción y aplicación. Ejercicios de desarrollo y estimulación de la creatividad, trabajando la composición, la tipografía, la ilustración, la fotografía y el color en diferentes soportes: revista, imagen, fotografía, cartel, web, etc.</p> <p>3. Taller de Proyectos de Imagen Herramientas informáticas, software y procesos. Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) que complementen la práctica de la materia imagen.</p> <p>4. Taller de Proyectos de Imagen en Movimiento Herramientas informáticas, software y procesos. Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) que complementen la práctica de la materia imagen y gráficos en movimiento.</p> <p>5. Taller de Proyectos de Animación Herramientas informáticas, software y procesos. Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de animación.</p>		

6. Taller de Proyectos de Nuevos Medios

Herramientas informáticas, software y procesos.

Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de **nuevos medios**.

7. Taller de Proyectos de Medios Sociales

Medios y redes sociales.

Herramientas informáticas, software y procesos.

Desarrollo de trabajos basados en proyectos (académicos y empresariales) de **medios sociales**.