

GUÍA ACADÉMICA — CURSO 2019 / 2020

## Máster Diseño gráfico

—

### Diplomatura de postgrado en Diseño de elementos gráficos

—

### Diplomatura de postgrado en Diseño web

Passeig Santa Eulàlia, 25  
08017 Barcelona. T.+34 932 030 923  
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari  
de Disseny i Art de Barcelona.  
Adscrit a la UAB



# SUMARIO

<b>1. DATOS BÁSICOS .....</b>	<b>3</b>
<b>2. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS Y PROFESORADO .....</b>	<b>4</b>
<b>3. CONTENIDOS DE LA DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS .....</b>	<b>5</b>
Tipografía.....	5
Recursos informáticos .....	5
Producción gráfica.....	8
Análisis y gestión de proyectos de diseño.....	9
Proyectos de aplicaciones gráficas .....	9
Proyectos de identidad gráfica.....	9
<b>4. CONTENIDOS DE LA DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO WEB .....</b>	<b>11</b>
Análisis y gestión de publicaciones digitales .....	11
Diseño para gestores de contenidos (CMS).....	11
Vídeo digital y animación.....	13
Producción introducción a la programación .....	13
Proyectos web.....	15
Proyectos rich media.....	15
<b>5. TRABAJO FINAL DE MÁSTER.....</b>	<b>16</b>

# 1. DATOS BÁSICOS

## MÁSTER EN DISEÑO GRÁFICO

<b>Título</b>	Máster en Diseño gráfico. Título propio de la UAB
<b>Edición y curso</b>	Décima, curso 2019-2020
<b>Créditos</b>	70 ECTS
<b>Precio</b>	120 €/ECTS, 7.700 € (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)
<b>Fechas</b>	Del 25 de septiembre de 2019 al 18 de septiembre de 2020
<b>Horario</b>	De lunes a jueves, de 16h a 20h
<b>Duración</b>	500 h presenciales y 1.250 h de trabajo autónomo del estudiante
<b>Idioma</b>	Castellano y catalán (5%)
<b>Plazas</b>	Mínimo 15 y máximo 25
<b>Coordinación</b>	Anna Fuster y Lluç Massaguer

## DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

<b>Título</b>	Diplomatura de postgrado en Diseño de elementos gráficos. Título propio de la UAB
<b>Créditos</b>	30 ECTS
<b>Precio</b>	120 €/ECTS, 3.300 € (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)
<b>Fechas</b>	Del 25 septiembre de 2019 al 30 de enero de 2020
<b>Horario</b>	De lunes a jueves, de 16h a 20h
<b>Duración</b>	240h presenciales y 510 h trabajo autónomo del estudiante

## DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO WEB

<b>Título</b>	Diplomatura de postgrado en Diseño web. Título propio de la UAB
<b>Créditos</b>	30 ECTS
<b>Precio</b>	120 €/ECTS, 3.300 € (10% dto. exalumnos y Alumni UAB Premium)
<b>Fechas</b>	Del 10 de febrero al 25 de junio de 2020
<b>Horario</b>	De lunes a jueves, de 16h a 20h
<b>Duración</b>	240 h presenciales y 510 h trabajo autónomo

### Más información

Web: [eina.cat/masterdg](http://eina.cat/masterdg)

Blog: [masterdg.com](http://masterdg.com)

Facebook: [MasterDissenyGrafic](https://www.facebook.com/MasterDissenyGrafic)

## 2. ESTRUCTURA DE CONTENIDOS Y PROFESORADO

El **Máster en Diseño Gráfico** (70 ECTS) está estructurado en dos titulaciones que se pueden cursar de forma independientes:

- **Diplomatura de postgrado en Diseño de elementos gráficos** (30 ECTS)
- **Diplomatura de postgrado en Diseño web** (30 ECTS)

Para obtener la titulación de máster, es necesario también cursar y aprobar el

- **Trabajo final de máster** (10 créditos)

Los contenidos se estructuran en módulos, que a su vez están constituidos por asignaturas. A continuación, se indican los contenidos y el profesorado de cada una de las titulaciones.

### DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS (30 ECTS)

Módulos	Asignaturas y profesorado	Créditos	Horas lectivas	Horas autónomas
MÓDULO: RECURSOS DE DISEÑO GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ <b>Tipografía</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nikita Baschmakov</li> <li>- Enric Jardí</li> <li>- Albert Corbeto</li> </ul> </li> <li>✘ <b>Recursos Informáticos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salvador Huertas</li> </ul> </li> </ul>	10 ECTS	40h  40h	85h  85h
MÓDULO: GESTIÓN Y PRODUCCIÓN EN EL PROCESO DE DISEÑO GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ <b>Producción gráfica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Josep Amat</li> <li>- Verónica González</li> <li>- Lluç Massaguer</li> <li>- Abel Vallhonestà</li> <li>- Núria Vila</li> </ul> </li> <li>✘ <b>Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Anna Llàcer</li> <li>- Agnès Simó</li> <li>- Pablo Salas</li> </ul> </li> </ul>	10 ECTS	40h  40h	85h  85h
MÓDULO: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ <b>Proyectos de aplicaciones gráficas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Martí Ferré</li> <li>- Anna Alcubierre</li> </ul> </li> <li>✘ <b>Proyectos de identidad gráfica</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Xavier Alamany</li> </ul> </li> </ul>	10 ECTS	40h  40h	85h  85h

### DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO WEB (30 ECTS)

Módulo y asignaturas	Profesorado	Créditos	Horas lectivas	Horas autónomas
MÓDULO: RECURSOS PARA EL DISEÑO WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ <b>Vídeo digital y animación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diego Fernández</li> </ul> </li> <li>✘ <b>Introducción a la programación</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jordi Collèll</li> </ul> </li> </ul>	10 ECTS	40h  40h	85h  85h
MÓDULO: PROCESOS PARA EL DISEÑO WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>✘ <b>Análisis y gestión de publicaciones digitales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Diego Fernández</li> <li>- Muriel Garreta</li> </ul> </li> </ul>	10 ECTS	40h  40h	85h  85h

	<b>× Diseño para gestores de contenidos CMS</b> - Daniel Julià - Rubén Alcaraz			
MÓDULO: PROYECTOS DE DISEÑO DIGITAL	<b>× Proyectos web</b> - Anna Fuster - Muriel Garreta <b>× Proyectos Rich-Media</b> - Joan Ribas - Arnau Lacambra	10 ECTS	40h  40h	85h  85h

#### TRABAJO FINAL DE MÁSTER (10 ECTS)

Módulo y asignaturas	Profesorado	Créditos	Horas lectivas	H. autónomas
TRABAJO FINAL DE MÁSTER	Cualquier profesor del máster.	10 ECTS	Tutorías puntuales	230h

## 3. CONTENIDOS DE LA DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS

### TIPOGRAFÍA

#### Descripción y objetivos

La asignatura es una formación intensiva en los aspectos teóricos y prácticos de la tipografía, cuyo manejo resulta imprescindible para desarrollar proyectos de diseño gráfico profesionales hoy en día.

Los contenidos teóricos van acompañados de ejercicios y proyectos autónomos donde el alumnado pone en práctica, investiga y experimenta con los aspectos impartidos en clase. Todo ello con el objetivo de:

- Conocer las bases teóricas y prácticas de la tipografía, su evolución histórica y los aspectos técnico-estéticos cuyo dominio es necesario para asumir las competencias profesionales actuales.
- Adquirir capacidad analítica y crítica en dicho campo
- Aprovechar al máximo las posibilidades discursivas y expresivas de la tipografía.
- Adquirir conocimientos sólidos para desarrollar proyectos editoriales complejos.

#### Temario

##### Tema 1. Introducción a la tipografía

Historia de la escritura

El proceso de lectura

Diferencia entre escritura, caligrafía, lettering y tipografía.

Conceptos básicos: tipo / fuente, letra / caracter / glifo.

Otros alfabetos y sistemas de escritura. Codificación Unicode.

Anatomía básica de la letra

Elementos de una tipografía: caja alta, baja, versalitas, números, puntuación, etc.

Parámetros de carácter: tipo, tamaño, altura de x, ojo medio, contraste, eje, altura mayúsculas, peso, anchura, cursiva / itálica / oblicua, espaciado, tracking, kerning, interlínea.

Parámetros de párrafo: alineación, anchos de columna, partición palabras, separación de párrafos, justificación.

Microtipografía: ligaduras, números, símbolos de puntuación, etc.

Ortotipografía básica

## Tema 2. Clasificación tipográfica

Sistemas de clasificación tipográfica

Tipos serif: capitales, romanas antiguas, de transición, modernas, escocesas

Tipos sans serif: grotescas, neogrotescas, humanistas, geométricas

Tipos egipcios

Tipos display y otras formas de taxonomización tipográfica

Superfamilias tipográficas

Tipografía expresiva. Siglo XX y uso narrativo de la fuente.

Textos lectura (aspectos de legibilidad), textos display

Textos impresos, textos pantalla (fuentes de sistema y webfonts)

Aspectos técnicos a tener en cuenta a la hora de la elección tipográfica (formatos, set de caracteres, hinting, etc.)

## Tema 3. Composición de página: retículas y jerarquías

Uso de retículas tipográficas para composición

Columnas y filas

Rejilla base, interlínea múltiple

Combinación de pesos y fuentes

## Tema 4. Diseño editorial

Macrotipografía: definición de formatos y disposiciones de página, tamaño de las cajas de texto, organización de los epígrafes, jerarquización del texto, etc.

Conceptos editoriales fundamentales: partes de las publicaciones, uso de retículas, cálculo de márgenes, ergonomía, usabilidad y aspectos materiales como la elección del papel o la definición del formato.

Tipos de publicaciones existentes (lectura lineal, de información, de consulta selectiva, etc.)

# RECURSOS INFORMÁTICOS

## **Descripción**

Confrontación de las opciones técnicas de cada programa (edición, ilustración y retoque fotográfico) y la relación simbiótica que existe entre ellos, enfatizando las compatibilidades y la convivencia entre los programas de forma teórica y práctica.

## **Contenidos y objetivos**

Todo proyecto de diseño requiere del soporte de herramientas digitales. Un conocimiento profundo de las plataformas de trabajo informáticas nos permitirá una mejor gestión del tiempo. Propondremos fórmulas de automatización de correcciones y modificaciones. Optimizaremos la formalización de conceptos y la ejecución de originales. Se impartirán los conocimientos necesarios para que el diseñador pueda formalizar un concepto, escogiendo el proceso de trabajo y las aplicaciones informáticas más adecuadas en cada proyecto.

## Temario

### COMPOSICIÓN - ADOBE INDESIGN

#### Tema 1. Espacio de trabajo.

Interface y herramientas

Creación de documento para los diversos entornos y formatos

(Print: DIN, tabloide; digital 4:3, 16:9)

#### Tema 2. Gestión tipográfica

Estilos de Carácter vs Parágrafo. Estilos basados en... / Opciones de estilo siguiente

Estilos anidados. Estilos de objeto. Tabla de contenidos.

Trabajo con documentos Word.

Opciones de importación de textos. Ajustes automáticos de composición de márgenes

Preferencias de edición en editor de artículos. Gestión del motor Buscar/Cambiar.

#### Tema 3. Maquetación

Opciones de páginas maestras. Creación rejilla base. Dualidad de rejilla en un

documento. Convivencia. Modularización de página (Módulos y columnas)

Gestión de guías, cuadrícula de documento.

#### Tema 4. Creación de originales

Comprobaciones preliminares (vínculos, tipos,...). Opciones de empaquetado.

Creación de archivos PDF (Portable Document File)

#### Tema 5. Interactividad

Creación de botones. Hipervínculos internos y externos. Anclas de objeto.

Insertar video y audio.

#### Tema 6. Dibujo vectorial

Interface y herramientas

Dibujo. Primitivas estándar. Herramienta lápiz vs pluma.

Edición de trazados. Calco interactivo. Pintura interactiva.

#### Tema 7. Volumen

Edición de estilos gráficos. Mallas y fusiones.

Trabajo con símbolos. Creación de símbolo.

#### Tema 8. Efectos 3D

Efectos 3D. Creación de renders volumétricos (packaging)

Opciones de mapeado de capas

#### Tema 9. Gestión del color

Tipos de muestra. Global vs local

Gestión del color activo.

Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

Bote de pintura interactiva

### IMAGEN - ADOBE PHOTOSHOP

#### Tema 10. Terminología tipos de archivo

Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida.

Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

Tramas, semitonos de color. Gestión y control de transparencias.

(monotono, bitono, tritono, mapa de bit, trama de semitono vs semitono de color)

#### Tema 11. Gestión de tareas

Automatización de retoque a lotes de imágenes.

Creación de grupos de acciones. Resolución de problemas

#### Tema 12. Efectos vs filtros

Doble exposición. Gestión de la superposición de imágenes.  
Trabajo con MockUp. Aplicación de gráfica a imágenes preestablecidas.

## PRODUCCIÓN GRÁFICA

### Descripción

Estudio de los soportes, de los procesos y de las técnicas de impresión en artes gráficas y aprendizaje de la preparación de originales para ser reproducidos.

### Contenidos y objetivos

Entender y conocer la relación profesional que hay entre el diseñador gráfico y el impresor, así como cada una de las partes que integran el proceso gráfico desde que la idea toma forma hasta que se entrega a su destino final.

Dotar al alumno de los conocimientos básicos para entender el funcionamiento de las diferentes especialidades que conforman la industria gráfica de reproducción, así como del lenguaje específico de cada especialidad y de los conocimientos técnicos básicos para un mejor aprovechamiento de la parte proyectual del diseñador gráfico.

Trabajar las técnicas básicas para conseguir la autogestión del alumno en el diseño de impresos.

### Temario

#### 1. Proceso de producción gráfica

1.1. Desde la reunión con el cliente hasta la entrega al usuario final

#### 2. El soporte (el papel y otros materiales)

2.1. Fabricación del papel (fibras de celulosa, pulpa...)

2.2. Características técnicas del papel (formato, gramaje, dirección de fibra...) 2.3.

Clasificación de tipos de papel

2.4. Otros soportes

#### 3. Impresión

3.1. Elementos básicos comunes en todos los sistemas de impresión

3.2. Modos de reproducción

3.3. Sistemas de impresión (offset, serigrafía, tampografía, flexografía y impresión digital)

3.4. Tintas

3.5. CMYK vs. tintas planas

#### 4. Preimpresión

4.1. Fiabilidad del color (Pantone, pruebas de color, calibrado de monitores)

4.2. Documentos vectoriales vs. imágenes basadas en píxeles

4.3. Cómo preparar los documentos para llevar a imprenta

#### 5. Postimpresión

5.1. Tratamientos de superficie y acabados estéticos

5.2. Manipulados de estructura

5.3. Encuadernación

#### 6. Ecodiseño y diseño sostenible



## ANÁLISIS Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE DISEÑO

### Descripción

Análisis de procesos que ayuden a llevar un estudio de diseño gráfico.

### Contenidos y objetivos

El objetivo principal es que el alumno se familiarice con el oficio de diseñar. Para hacerlo tendrá que aprender las herramientas necesarias para poder desarrollar proyectos de diseño gráfico, tanto en el marco del trabajo profesional autónomo como en el de organizaciones empresariales o institucionales. Por ejemplo, integrando en el proceso de diseñar el uso de calendarios de trabajo, diagramas, hoja de control de costes... Así como capacitar al alumno de recursos para dar valor a su trabajo y poder calcular un precio adecuado a cada proyecto.

### Temario

Módulo nº 1: El proyecto

Módulo nº 2: Control de proyectos.

Módulo nº 3: Estrategias de diseño

Módulo nº 4: Relaciones profesionales

Módulo nº 5: Gestión del talento

Módulo nº 6: Diseño y empresa.

## PROYECTOS DE APLICACIONES GRÁFICAS

### Descripción

Realización de proyectos de aplicaciones gráficas. Solución de proyectos individuales y de proyectos que pertenecen a un programa de diseño establecido.

### Contenidos y objetivos

El objetivo de la asignatura es que el alumno aprenda a concebir y resolver proyectos de aplicaciones gráficas como una acción coordinada que afecta a los diferentes mensajes que emiten una empresa o institución.

Concebir una estrategia de comunicación adecuada al problema a resolver.

Concebir y redactar un *brief* que sirva de directriz del proceso de trabajo.

### Temario

El objetivo del curso es la exploración, a través de las herramientas propias del diseño gráfico, y la posterior creación de un conjunto de elementos coordinados que identificarán un "tema" que se presentará en clase. La asignatura es 100% práctica y desafiante para los alumnos porque deberán enfrentarse a la disección gráfica de los valores del "tema" para trabajarlos por separado, consiguiendo soluciones prácticamente experimentales, y focalizadas absolutamente en el concepto y funcionalidad de la solución.

#### 1. Color vs Packaging.

- a. El color com mensajero de ideas.
- b. El color como mensajero de emociones.
- c. Creación y diseño del packaging donde el color es el único elemento.

#### 2. Tipografía vs Poster

- a. La tipografía com mensajera de ideas y emociones.
- b. Tipografía expresiva
- c. Tipoesía

d. Diseño de una serie de posters donde la tipografía es la solución.

### 3. Imagen vs revista/publicación

- a. El valor de la imagen.
- b. la imagen como elemento emocional
- c. la imagen como recurso conceptual
- d. Código visual a partir de imagen.
- e. Creación de una fotorevista

### 4. Composición y materiales vs Señalética / Gráfica en el espacio

- a. Concepto de grafismo en el espacio
- b. componer elementos tridimensionales
- c. exploración de materiales en el taller
- d. la materia como mensajera de ideas y emociones
- e. ideas y emociones en la composición
- f. creación de un prototipo para presentar

### 5. Síntesis de color+tipografía+imagen+composición+materia

- a. Elementos coordinados
- b. código visual vs código emocional
- c. Conclusión

## PROYECTOS DE IDENTIDAD GRÁFICA

### **Descripción**

Observar el contexto y sentido de la identidad gráfica y visual. Conocer sus elementos y su proceso tanto desde la óptica de su uso, su percepción por parte del público así como sus etapas durante su diseño.

### **Contenidos y objetivos**

Posicionamiento en el ámbito de la identidad gráfica. Observación y diagnóstico de identidades de uso público. Asumir un proyecto de identidad y desarrollar sus pasos: documentación, información, insights, traducción a creación gráfica.

La asignatura persigue la introducción —y especialmente la comprensión— de un proceso a menudo complejo a través de la realización de un proyecto, principalmente orientado a las personas, cuestionando diversos aspectos como la utilidad de la marca, la dicotomía función versus estética, o la actitud personal hacia la creación o hacia los usuarios.

Utilizar una metodología básica para sintetizar los resultados del proceso de diseño.

### **Temario**

#### 1. Introducción

Las identidades corporativa, visual, gráfica y personal. Anatomía de la marca. Elementos de formalización: Forma, color, forma específica, tipografía, constantes, percepción y experiencia de marca, storytelling...

#### 2. Identidad gráfica

Documentación, diagnóstico y evaluación de insights. Análisis de casos.

#### 3. Práctica

Proyecto de identidad gráfica de ámbito público.

Valores, naming, subtítulo, claim.

Estrategias de comunicación y empatía.

Creatividad y traducción simbólica y gráfica: elementos clave, color, constantes.

Desarrollo de proyecto gráfico.

Sistematización de la gráfica y de su presentación.

# 4. CONTENIDOS DE LA DIPLOMATURA DE POSTGRADO EN DISEÑO WEB

## ANÁLISIS Y GESTIÓN DE PUBLICACIONES DIGITALES

### Descripción

Entender la naturaleza y claves del medio Internet, conocer los procesos y herramientas que el diseñador debe tener en cuenta y saber utilizar la perspectiva del diseño centrado en el usuario a la hora de afrontar un proyecto digital.

### Contenidos y objetivos

Analizar las claves, potencial y hechos del medio Internet, conocer la variedad de publicaciones que permite y el comportamiento de sus usuarios.  
Plantear eficientemente todas las variables necesarias (target, tracking, usabilidad, accesibilidad, marketing, posicionamiento, Google, briefing, tecnología, flujo de trabajo, presupuestos) para planificar y llevar a cabo correctamente un proyecto digital.  
Entender la importancia de los procesos de diseño en la conceptualización de productos digitales interactivos y webs.  
Conocer y saber aplicar el diseño centrado en el usuario, su proceso iterativo y sus principales técnicas y métodos.

### Temario

- Internet como medio
- Google / SEO / SEM / AdWords / Google Analytics
- Tecnología
- Planificación
- Presupuestos
- Estrategia de contenidos
- Procesos de diseño
- Diseño centrado en el usuario
- Investigación y análisis de requisitos de usuario
- Arquitectura de la información
- Diseño de interacción
- Prototipado
- Evaluación de la usabilidad

## DISEÑO PARA GESTORES DE CONTENIDOS (CMS)

### Descripción

Esta asignatura pretende dar una visión práctica sobre el diseño de aplicaciones web que funcionan sobre gestores de contenidos (CMS, Content Management Systems) y en particular en Wordpress

### Contenidos y objetivos

El objetivo principal es poder diseñar y crear un sitio web utilizando Wordpress.  
Introducción básica a php y al entorno de código abierto WP  
Panel de administración de Wordpress y arquitectura de contenidos.  
Personalización del tema a nivel de plantillas y css.  
Recomendación y práctica sobre los plugins más interesantes.

## Temario

1. Introducción al entorno WP en un servidor local
  - a. Entorno local de desarrollo.
  - b. Instalación de Wordpress
  - c. Personalización a nivel de usuario
2. Diseño a medida de temas
  - a. Personalización utilizando el panel de WP
  - b. Personalización a través de la hoja de estilos
  - c. Jerarquía de plantillas
3. Optimización y funcionalidades extra
  - a. Plugins para extender funcionalidades
  - b. Optimización (caché, servidor seguro, etc)
  - c. Integración con redes sociales y sistemas de métricas
4. SEO
  - a. Fundamentos y conceptos introductorios
    - i. SEO vs SEM
    - ii. Motores de búsqueda: estructura y funcionamiento
    - iii. Las páginas de resultados de los buscadores (SERP)
  - b. Factores internos (SEO on-page)
    - i. Keyword research
    - ii. Metadatos: título y metadescripciones
    - iii. Elementos estructurales: encabezados
    - iv. El contenido: texto e imágenes
    - v. SEO técnico: URL, contenido duplicado, redirecciones, velocidad del sitio, sitemaps.xml, metadirectivas y archivo robots.txt
    - vi. Internacionalización y SEO local
  - c. Factores externos (SEO off-page)
    - i. Backlinks
    - ii. Linkbuilding
    - iii. SEO más allá del sitio web
  - d. Herramientas de analítica y auditoría
    - i. Google Analytics: métricas simples, KPIs y paneles de control
    - ii. Google Search Console: indexación y análisis del rendimiento del sitio
    - iii. Screaming frog: análisis y auditorías
    - iv. Otras herramientas útiles
  - e. SEO móvil
    - i. Mobile-first indexing
    - ii. La usabilidad móvil vista por Google
    - iii. Google Accelerated Mobile Pages
  - f. Datos estructurados
    - i. Schema.org y rich snippets

Se realizarán 4 ejercicios. El primero consistirá en desarrollar un sitio a partir de un tema prefijado y mediante el panel de administración. El segundo consistirá en la creación de un sitio web más complejo, con una estructura de contenidos personalizada y un tema a medida. Por lo que respecta a la parte de SEO, el tercer ejercicio consistirá en el posicionamiento web de un contenido audiovisual. El cuarto consistirá en la auditoría, planificación y optimización SEO del sitio web desarrollado con WordPress.

## VÍDEO DIGITAL Y ANIMACIÓN

### Descripción

Comprender la importancia del vídeo en diseño web y adquirir competencias básicas para planificar y realizar una pieza de vídeo digital.

### Contenidos y objetivos

Introducción a la creación audiovisual y a las características del medio, familiarizándose con los nuevos elementos que intervienen: la narración, el ritmo, el tiempo y el sonido, así como la correcta aplicación de los conocimientos adquiridos en diseño gráfico.

Aprender principios básicos de animación y software para llevar a cabo proyectos de vídeo con Adobe After Effects.

Aprender a diferenciar entre las diferentes tipologías de proyecto audiovisual y poder distinguir las necesidades. Aprender las características de la creatividad en Internet y las demandas del medio para poder crear un producto audiovisual adecuado.

### Temario

#### 1. Vídeo en diseño web

- Vídeo como estrategia de contenido.
- Vídeo como elemento estructural.
- Ejemplos.

#### 2. Conceptos generales, metodología y vídeo digital

- Elementos clave de la comunicación audiovisual: narración, tiempo, montaje, cámaras, storyboard, edición no lineal, formatos.
- Adobe After Effects elemental: flujo de trabajo, composiciones, capas 3D, cámaras, luces, efectos, renderizado.
- Introducción al sonido: Música, efectos de sonido, diálogos y locuciones.

#### 3. Proyecto

- Briefing y objetivos.

## INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN

### Descripción

Introducción a la programación para permitir al diseñador conocer la complejidad de los proyectos para poder hacer un buen planteamiento, conseguir una comunicación fluida y sacar el máximo provecho de las posibilidades técnicas.

Se consolidarán conocimientos básicos de internet (redes, protocolos, dns) y se aprenderá a usar las herramientas básicas, cliente/servidor: (WWW/FTP/Mail... ). Se recibirán amplios conocimientos de html/css y algunos casos prácticos de javascript, para dotar a los diseñadores de herramientas suficientes para confeccionar y maquetar sus propios diseños en html y css planos.

### Contenido y objetivos

Clases orientadas a la acción donde a partir de una pequeña introducción teórica se pasa a la realización de ejercicios de distintas dificultades, para ir aprendiendo las distintas técnicas básicas de manejo digital, así como de asumiendo objetivos.

Anexo al temario y a los conocimientos orientados al aprendizaje de hechos, también hay una parte de temario orientado a la adquisición de cultura digital: (Opensource, linux, redes, seguridad, cookies, navegadores, ftp, control de versiones)

Será imprescindible que el alumno compre un alojamiento para alojar los ejercicios de esta asignatura, así como para alojar otros proyectos a realizar durante el máster.

El objetivo primordial de la asignatura es dotar de las herramientas técnicas necesarias al alumno para poder confeccionar y publicar proyectos en formato web.

1. Comprender que es un programa informático, como funciona y para qué sirve. Comprender que es un lenguaje de programación.
2. Entender los distintos conceptos orientados a la programación web: servidor, cliente, programa, instrucciones, html, estilos, archivos, servicios, cloud, ssl...
3. Saber trabajar con los elementos básicos: carpetas, archivos, hojas de estilo, scripts.
4. Saber trabajar con un editor de textos.
5. Entender cómo funciona el ftp. Saber bajar y subir cosas de un servidor FTP.
6. Saber trabajar con un pequeño servidor local MAMP (LAMP/WAMP)
7. Entender y saber utilizar las distintas etiquetas html.
8. Entender y saber utilizar css
9. Crear un layout responsive para una web
10. Saber utilizar el inspector web para realizar ajustes, detectar errores y ser capaz de entender cómo funciona una página web.
11. Confeccionar un layout para vuestro futuro portfolio.

## Temario

### 1. Capacitación

- 1.1 Ordenadores, computadores y escritorios
- 1.2 Redes servidores y protocolos
- 1.3 Programas y herramientas: editor, ftp...
- 1.4 El navegador y el inspector web

### 2. HTML

- 2.1 Lenguaje de etiquetas.
- 2.2 Información y metainformación
- 2.3 Etiquetas, atributos y padres e hijos (Grupos y subgrupos)
- 2.4 Archivos, carpetas, paths y rutas
- 2.5 Colores y tamaños
- 2.6 Imágenes y otros medias

### 3. CSS

- 3.1 Hojas de estilo
- 3.2 Selectores y propiedades básicas
- 3.3 #id vs .class
- 3.4 Márgenes y paddings
- 3.5 Distintos tipos de bloques: block, inline, inline-block
- 3.6 flexbox
- 3.7 Mediaquery y responsive
- 3.8 Construyendo un layout

### 4. Lenguajes de programación web

- 4.1 Javascript y el cliente
- 4.2 El Document Object Model
- 4.3 Php en el servidor,
- 4.4 Apache php y mysql

### 5. Programación WEB (Hoy)

- 5.2 Frameworks javascript cliente y las SAP (Single Page Applications)
- 5.3 Server Side Rendering.
- 5.4 Lazy-loading
- 5.5 Webpack y los empaquetadores
- 5.6 SASS, postcss
- 5.7 Nodejs (express/koa...)
- 5.8 React/Angular/Vuejs. Trabajando con componentes.
- 5.9 Storybooks y libros de estilo

## PROYECTOS WEB

### Descripción

Iniciación a los procedimientos metodológicos, técnicos y de lenguaje propios del Proyecto, mediante el planteamiento de problemas de diseño y buscando la resolución creativa por parte del estudiante para entender las principales disciplinas de un proyecto web.

### Contenidos y objetivos

A lo largo del curso se realizará un proyecto web que integrará todas las fases de producción, desde la ideación hasta la obtención de un prototipo funcional, y que servirá de aglutinador de los aprendizajes obtenidos a lo largo de todo el curso.

Aparte de la realización y seguimiento del proyecto se trabajarán parte de los aspectos técnicos necesarios para llevarlo a cabo a nivel de maqueta gráfica y prototipado con programas de diseño específicos (Sketch y Figma), complementado con el desarrollo de un ejercicio de diseño.

### Temario

Práctica del desarrollo de un proyecto web completo: desde el planteamiento, propuesta gráfica y elaboración de un prototipo funcional.

1. Especificidades del diseño para el medio digital.
2. Proceso de diseño centrado en el usuario.
3. Briefing, conceptualización, investigación y análisis de requisitos de usuario, ideación, arquitectura de la información y diseño de interacción.
4. Evaluación de la usabilidad.
5. Diseño de interfaz: propuesta de maqueta gráfica.
6. Prototipado, testeo y diseño iterativo.

## PROYECTOS RICH MEDIA

### Descripción

Desarrollo práctico de proyectos web con experiencias interactivas, con integración de contenidos audiovisuales, mejor aprovechamiento de las prestaciones técnicas de los navegadores y dispositivos móviles, generación de gráficos en tiempo real con javascript / canvas, uso de imágenes vectoriales SVG, mejoras de UX, publicidad interactiva y mini-juegos.

### Temari

1. Patrones de diseño de interacción con contenidos richmedia. Casos prácticos.
  - a. Cursor personalizado.
  - b. Tooltip, descripción emergente.
  - c. Bodegón interactivo.
  - d. Comparador de imágenes superpuestas.
  - e. Audiopárrafo.
  - f. Cronograma.
2. Posibilidades interactivas de algunas propiedades HTML.
3. Interacciones con eventos click de Javascript y jQuery.
4. Introducción al uso de Frameworks y Boilerplates.
5. Estructura y composición de página.
  - a. Grid layout.
  - b. Bootstrap.

- c. Masonry.
- 6. Multimedia.
  - a. Vídeo y Audio HTML5.
  - b. Sincronización entre reproducción del media y otros elementos en página.
  - c. Introducción a la síntesis de audio en el navegador.
- 7. SVG: Etiquetas, optimización, integración con HTML/CSS, filtros.
- 8. Animación de interfaces.
  - a. Animación en CSS3.
  - b. Librerías de efectos de animación CSS3.
  - c. Transiciones con jQuery.
  - d. Animación de texto.
  - e. Animar trazados SVG.
  - f. Animación en javascript usando requestAnimationFrame y setInterval.
- 9. Narrativa multimedia y Storytelling en el navegador web.
- 10. *Scrollytelling* y otras interacciones basadas en el scroll.
- 11. Representación gráfica y animación en Canvas.
- 12. Asistentes "chatbot" con Landbot.
- 13. *Drag&Drop*.
- 14. Gestos multitáctiles.
- 15. Explicaciones generales en ámbito de Compatibilidad, Accesibilidad, WebApps, Cookies, Geolocalización, Microformatos y preprocesadores de CSS.

## 5. TRABAJO FINAL DE MÁSTER

### En qué consiste el trabajo final

El trabajo final de máster consiste en realizar un trabajo de investigación o un proyecto relacionado con el Diseño Gráfico, ya sea en el ámbito *offline* como *online*.

Este trabajo se plantea como trabajo autónomo del estudiante, aunque contará con el apoyo de un tutor o tutora que le será asignado por el coordinador académico en función de la temática del trabajo.

Antes del inicio de esta parte del máster se darán indicaciones más precisas y se establecerá un calendario para la propuesta y planteamiento del tema del trabajo, desarrollo, establecimiento de las tutorías y defensa del proyecto.

### Objetivos

El objetivo del trabajo final es el de demostrar, a partir de los conocimientos adquiridos durante los anteriores módulos del máster, la capacidad de desarrollar un trabajo analítico, creativo y justificado que aporte, en la medida de lo posible, algún aspecto nuevo al ámbito del diseño gráfico.

Se valorará la posibilidad de publicar los trabajos más destacables o utilizarlos para la organización de una exposición.

### Metodología

A partir de la selección de las primeras ideas y la asignación de un/a tutor/a, el estudiante establecerá un sistema de trabajo autónomo y de consultas con el tutor. Habrá tres entregas: una al principio del proceso, en la que se hacen los planteamientos iniciales del tema; una entrega parcial, de control; y una entrega final. Las fechas se establecerán antes de comenzar el módulo y se comunicarán oportunamente.

Una vez presentado el texto se presentará y defenderá ante un tribunal en una sesión pública. Las posibles correcciones que surjan se podrán incluir en el documento final.



## Evaluación del TFM

El tribunal valorará el trabajo en base a la documentación entregada, los contenidos impartidos y las competencias adquiridas. De forma general también se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

Concepto. Valoración del propósito del trabajo en sí. Elección del tema, novedad, etc.

Desarrollo. Nivel de desarrollo del contenido, buena estructuración, coherencia en el planteamiento, claridad.

Formalización. La plasmación en sí misma. Calidad del trabajo en conjunto, detalles y acabados.

Aportaciones y coherencia. Respuestas a los planteamientos iniciales y consecución de los objetivos.

Otros aspectos a destacar

## 6. EVALUACIÓN

La evaluación es continua y va dirigida a adquirir las competencias y los conocimientos de forma progresiva. Cada asignatura se evaluará a partir de un mínimo de 3 actividades de, mínimo, dos tipologías y cuyo peso sobre la nota final no será nunca superior al 50%. Al tratarse de una titulación de modalidad presencial, se requiere una asistencia mínima al 80% de las clases. La ausencia no justificada podrá implicar la no evaluación.

La valoración se realiza sobre 10 y se requiere mínimo un 5 para aprobar. Una vez aprobada una asignatura no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

Una vez comunicada la nota parcial o total, los estudiantes disponen de una semana para solicitar una revisión de esta.

A continuación, se establecen las actividades evaluables y su peso sobre la nota final.

<b>Módulo: Recursos de diseño gráfico (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Exercicis d'anàlisi de lletra, paràgraf i disseny de poster tipogràfic	Tipografía	30%
Publicació amb treball d'identitat, jerarquia, llegibilitat i innovació	Tipografía	20%
Producció informàtica de composició amb text	Recursos Informàtics	25%
Producció informàtica de imatge píxel i vectorial	Recursos Informàtics	25%
<b>Módulo: Gestión y producción en el proceso de diseño (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Trabajo de investigación sobre condiciones de creación, producción, organización y gestión de proyectos y procesos de diseño gráfico	Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico	30%
Oportunidades de negocio: viabilidad, valor añadido, costes y plan de negocio	Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico	20%
Trabajo de experimentación e investigación sobre procesos de producción gráfica	Producción Gráfica	40%
Ejercicios prácticos de percepción de color y modos de reproducción	Producción Gráfica	10%
<b>Módulo: Proyectos de diseño gráfico (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Manual de identidad gráfica de uso público con proceso y conclusiones	Proyectos de identidad gráfica	45%

Ejercicios de diferentes fases del diseño de identidad gráfica	Proyectos de identidad gráfica	5%
Ejercicios de las diferentes fases de aplicaciones gráficas	Proyectos de aplicaciones gráficas	30%
Coordinación de diferentes elementos (packaging, carteles, publicación y espacio) en una serie de aplicaciones coordinadas	Proyectos de aplicaciones gráficas	20%
<b>Módulo: Recursos para el diseño web (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Ejercicios semanales	Video digital y animación	15%
Proyecto final vídeo	Video digital y animación	35%
Ejercicios semanales	Introducción Programación	20%
Maquetación web	Introducción Programación	15%
Desarrollo de una animación	Introducción Programación	15%
<b>Módulo: Procesos para el diseño web (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Ejercicios semanales	Análisis y gestión de publicaciones digitales	15%
Proyecto Diseño Centrado en el Usuario	Análisis y gestión de publicaciones digitales	17,5 %
Proyecto Infografía	Análisis y gestión de publicaciones digitales	17,5 %
Ejercicio posicionamiento web	Diseño para gestores de contenidos CMS	5%
Ejercicio auditoría, planificación y optimización SEO	Diseño para gestores de contenidos CMS	15%
Proyecto Wordpress básico	Diseño para gestores de contenidos CMS	10%
Proyecto Wordpress avanzado	Diseño para gestores de contenidos CMS	20%
<b>Módulo: Proyectos de diseño digital (10 ECTS)</b>		<b>14,2%</b>
Proyecto Diseño Centrado en el Usuario (prototipaje)	Proyectos Web	20%
Ejercicio diseño de interfaz para dispositivos móviles	Proyectos Web	15%
Proyecto diseño de interfaz multidispositivo	Proyectos Web	15%
ejercicios semanales	Proyectos Rich-Media	15%
Proyecto de scrollytelling	Proyectos Rich-Media	20%
Proyecto de visualización de datos	Proyectos Rich-Media	15%
<b>Trabajo final de máster (10 ECTS)</b>		<b>14.8%</b>
<p>El Treball final s'avaluarà en base a la demostració en les competències adquirides durant el màster, ja sigui en l'àmbit del Disseny d'Elements Gràfics com en el de Disseny Web. Es valorarà una definició clara de l'objecte d'estudi, que s'acompleixin els objectius determinats, la metodologia seguida, les intencions del projecte, els referents i recerca seguits, l'adequació de les característiques formals emprades, una evolució creixent del projecte, la documentació tècnica, els resultats obtinguts i les conclusions a les que s'ha arribat.</p>		





---

**Más información**

[www.eina.cat/postgraus](http://www.eina.cat/postgraus)

[postgraus@eina.cat](mailto:postgraus@eina.cat)

Tel.: +34 93 2030 23