

Guía académica

Máster Diseño Gráfico

Diplomatura de postgrado en
Diseño de Elementos gráficos

Diplomatura de postgrado en
Diseño Web

Curso 2016 / 2017

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



Índice

1. Datos básicos	3
2. Estructura del máster	4
3. Calendario y horario	5
Calendario	5
Horario	5
4. Contenidos. Guías docentes	7
Diplomatura de Postgrado Diseño de Elementos gráficos	7
Tipografía.....	7
Recursos informáticos.....	8
Artes gráficas	9
Análisis i gestión de proyectos de diseño.....	10
Proyectos de Aplicaciones gráficas	11
Proyectos de Identidad gráfica	11
Diplomatura de postgrado Diseño Web	12
Anàlisis y gestión de publicaciones digitales.....	12
Diseño para Gestores de Contenidos (CMS)	13
Video digital y animación	14
Introducció a la programació	14
Projectes web	14
Projectos rich media.....	15
Trabajo final de máster	16
Trabajo final de máster.....	16
5. Evaluación	17
6. Datos de contacto.....	18

1. Datos básicos

Máster en Diseño Gráfico

Título	Máster en Diseño Gráfico. Título propio, UAB
Edición y curso	Séptima, curso 2016-2017
ECTS	70 ECTS
Precio	7.350 euros
Coordinador	Anna Fuster y Lluç Massaguer
Fechas	Del 26 de setiembre de 2016 al 25 de setiembre de 2017.
Horario	De lunes a jueves, de 16 h a 20 h
Duración	500 h presenciales y 1.250 h de trabajo autónomo del estudiante
Idioma	Castellano y catalán (5%)
Plazas	Mínimo 15 y máximo 25
Lugar	EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona

Diplomatura de postgrado Diseño de Elementos gráficos

Título	Diplomatura de postgrado Diseño de elementos gráficos por la UAB
Edición y curso	Séptima, curso 2016-2017
ECTS	30 ECTS
Precio	3.660 euros (precio para curso 2015/16, 10% dto. exalumnos)
Coordinador	Lluç Massaguer
Fechas	Del 26 setiembre de 2016 al 2 de febrero de 2017
Horario	De lunes a jueves, de 16 h a 20.30 h
Duración	240h presenciales y 510 h trabajo autónomo del alumno
Idioma	castellano y catalán (5%)

Diplomatura de postgrado Diseño Web

Título	Diplomatura de postgrado Diseño Web por la UAB
Edición y curso	Séptima, curso 2016-2017
ECTS	30 ECTS
Precio	3.660 euros
Coordinador	Anna Fuster
Fechas	Del 6 de febrero al 5 de junio de 2017
Horario	De lunes a jueves, de 16 h a 20.30 h
Duración	240 h presenciales y 510 h trabajo autónomo
Idioma	Castellano y catalán (5%)

2. Estructura del máster

El máster en Diseño Gráfico de EINA está estructurado en secciones matriculables. Cada una de las secciones está subdividida en módulos temáticos que, a su vez, se subdividen en asignaturas.

A continuación se muestra el esquema global de asignaturas y profesores:

Máster Diseño Gráfico (70 ECTS)

Diplomatura de postgrado Diseño de Elementos Gráficos (30 ECTS)

MÓDULO: RECURSOS DE DISEÑO GRÁFICO (10 ECTS)

- ✘ Tipografía (40h) - Salvador Huertas
- ✘ Recursos Informáticos (40h) - Salvador Huertas

MÓDULO: GESTIÓN Y PRODUCCIÓN EN EL PROCESO DE DISEÑO GRÁFICO (10 ECTS)

- ✘ Producción gráfica (40h) - Lluç Massaguer
- ✘ Análisis y gestión de proyectos de diseño gráfico (40h) - Anna Llàcer

MÓDULO: PROYECTOS DE DISEÑO GRÁFICO (10 ECTS)

- ✘ Proyectos de aplicaciones gráficas (40h) - Martí Ferré
- ✘ Proyectos de identidad gráfica (40h) - Xavier Alamany

Diplomatura de postgrado Diseño Web (30 ECTS)

MÓDULO: RECURSOS PARA EL DISEÑO WEB (10 ECTS)

- ✘ Video digital y animación (40h) – Diego Fernández
- ✘ Introducción a la programación (40h) - Jordi Collell y Oriol Collell

MÓDULO: PROCESOS PARA EL DISEÑO WEB (10 ECTS)

- ✘ Análisis y gestión de publicaciones digitales (40h) - Diego Fernández y Enric Mor
- ✘ Diseño para gestores de contenidos CMS (40h) - Daniel Julià

MÓDULO: PROYECTOS DE DISEÑO DIGITAL (10 ECTS)

- ✘ Proyectos web (40h) - Anna Fuster y Enric Mor
- ✘ Proyectos Rich-Media (40h) - Joan Ribas

Trabajo final de máster (10 ECTS)

- ✘ Trabajo final de máster – Tutor: Algún profesor del máster

3. Calendario y horario

Calendario

Setiembre	Octubre	Noviembre
D.P. Elementos Gráficos		

Diciembre	Enero	Febrero
		D.P. Diseño Web

Marzo	Abril	Mayo

Junio	Julio	Agosto
Trabajo final de máster		

Setiembre
Presentación Trabajos Finales

Horario

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
16h – 20.15h	16h – 20.15h	16h – 20.15h	16h – 20.15h			
(15 min. descanso)	(15 min. descanso)	(15 min. descanso)	(15 min. descanso)			

4. Contenidos. Guías docentes

Diplomatura de Postgrado Diseño de Elementos gráficos

Tipografía

Profesores: Salvador Huertas

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

Conocimiento teórico, histórico y práctico de la tipografía como recurso de expresión, composición y significación en relación a los medios y soportes y a las características del mensaje.

2. Contenidos y objetivos

Concienciar sobre la importancia de la tipografía y de su potencial visual con frecuencia no explotado. Conocer la historia de la tipografía y la carga semántica de la letra. Construir y jerarquizar sistemas tipográficos complejos. Plantear los recursos que ofrece la tipografía a la hora de jerarquizar el mensaje de un proyecto de diseño.

3. Temario

Fundamentos tipográficos

Tema 1. La fuente

Variables tipográficas (Cuerpo [tamaño de la letra]. Grosor [peso de la letra: light, regular, bold,...], La "x" [condensadas vs extended]. Caja baja vs caja alta [altas, bajas y versales]. Destacado dentro del texto [cursiva / versal] y sobre el texto [negrita / mayúsculas]. Cambio tipográfico [serifa vs palo]).

Tema 2. Elección de la tipografía

Se plantearán las cuestiones a tener en cuenta a la hora de escoger una letra en función del uso (lectura, display...) y del medio de trabajo (impresión, pantalla).

Tema 3. La composición

Se plantearán las herramientas que ofrece la tipografía para crear composiciones. Creación de una maqueta estructural. Trabajo con columnas, parrillas, tablas... El espacio blanco como elemento distributivo.

Tema 4. El formato

Se plantearán las opciones y el impacto de la elección del formato en un proyecto tipográfico. Vertical vs apaisado. DIN vs proporción áurea, personalizadas. Desplegables (Plegado lineal en diversos cuerpos [díptico, tríptico, cuadríptico,...], secuencia del plegado [longitudinal, en cruz, combinaciones], plegados asimétricos).

Tipografía en contexto. Diversos entornos

Tema 1. Pieza única

Jerarquía de la información, organización, legibilidad y microtipografía, composición y macrotipografía, refuerzo semántico y expresividad y creatividad en un sólo formato. Generar una secuencia lógica en diversas aplicaciones. Adaptación de la jerarquía de la información a distancias de lectura y formatos diversos. Mantener la identidad adaptándose a las necesidades de lectura y espacio.

Tema 2. Papel secuencia

Generar secuencia y ritmo de la información en un enlazado de páginas. Generar una unidad con sentido teniendo en cuenta la legibilidad, jerarquía.

Tema 3. El papel toma volumen

Observar las opciones que ofrecen los sistemas de plegado en el mensaje de un proyecto de diseño. Plantear las variables de secuencia de lectura en función de la elección en el número y dirección de pliegue.

Recursos informáticos

Profesor: Salvador Huertas

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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.

2. 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.

3. Temario

Composición - Adobe Indesign

Tema 1. Gestión tipográfica

Estilos de Carácter vs Párrafo. Estilos basados en... / Opciones de estilo siguiente Estilos anidados. Estilos de objeto. Tabla de contenidos.

Tema 2. 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. Gestión de guías, cuadrícula de documento.

Tema 4. Preimpresión y originales

- • Comprobaciones preliminares. (Vínculos, tipos,...). Opciones de empaquetado.
- • Creación de archivos PDF (Portable Document File)

Tema 5. Interactividad

- • Creación de botones.
- • Hipervínculos. Ancoras de objeto, texto o página.
- • Insertar video y audio.

Ilustración - Adobe Illustrator

Tema 1. Dibujo

- Primitivas estándar. Herramienta lápiz vs pluma. Edición de trazados.
- Calco interactivo. Pintura interactiva.

Tema 2. Símbolos

- Creación de símbolo. Edición de estilos gráficos.
- Mallas y fusiones.

Tema 3. Efectos especiales

- Atributos de apariencia.
- Trabajo con filtro vs efecto
- Efectos 3D. Opciones de mapeado de capas

Tema 4. Gestión del color

- Tipos de muestra. Global vs local
- Gestión del color activo.
- Gestión y creación de bibliotecas y grupos de color.

Imagen - Adobe Photoshop

Tema 1. Resolución vs peso

- Establecimiento de la relación entre el peso de un archivo y su resolución de salida.
- Opciones de formato de imagen y especificaciones de uso.

Tema 2. Efectos vs filtros

- Diferencias entre el trabajo con filtro vs efecto y la afectación en la edición de las operaciones.
- Tramas, semitonos de color. Gestión y control de transparencias.

Tema 3. Automatización de tareas

- Gestión del tiempo. Creación de acciones. Creación de grupos de acciones
- Resolución de problemas

Extras

Tema 1. Word.

- Creación de plantillas. Aplicación de una estructura compositiva.
- Creación de una pauta tipográfica. Tablas de estilos.

Tema 2. Seguridad Sistemas de back up.

- Arranque desde HD externo.
- Recuperación de datos.

Producción gráfica

Profesora: Lluç Massaguer

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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.

2. 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.

3. Temario

- 1. Proceso de producción gráfica**
 - a. Desde la reunión con el cliente hasta la entrega al usuario final
- 2. El soporte (el papel y otros materiales)**
 - a. Fabricación del papel (fibras de celulosa, pulpa...)
 - b. Características técnicas del papel (formato, gramaje, dirección de fibra...)
 - c. Clasificación de tipos de papel

- d. Otros soportes
- 3. Impresión**
 - a. Elementos básicos comunes en todos los sistemas de impresión
 - b. Modos de reproducción
 - c. Sistemas de impresión (offset, serigrafía, tampografía, flexografía y impresión digital)
 - d. Tintas
 - e. CMYK vs. tintas planas
- 4. Preimpresión**
 - a. Fiabilidad del color (Pantone, pruebas de color, calibrage de monitores)
 - b. Documentos vectoriales vs. imágenes basadas en píxeles
 - c. Cómo preparar los documentos para llevar a imprenta
- 5. Postimpresión**
 - a. Tratamientos de superficie y acabados estéticos
 - b. Manipulados de estructura
 - c. Encuadernación

Análisis i gestión de proyectos de diseño

Profesora: Anna Llàcer

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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

2. 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.

3. Temario

- ¿Qué es un proyecto?
- Partes del proyecto.
- Planificar, organizar y administrar el desarrollo de proyectos.
- Diagramas de planificación y de programación.
- Calendario de trabajo.
- Temporización de proyectos.
- Hoja de ruta.
- Gestión contable.
- Análisis y control de costes.
- Análisis y previsión de riesgos.
- Presupuestos.
- Gestión interna.
- Clientes. Tipología de cliente.
- Proveedores (calidad, precio y disponibilidad).
- Colaboradores.

Proyectos de Aplicaciones gráficas

Profesor: Martí Ferré

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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

2. 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.

3. Temario

El tema del curso es el diseño gráfico y la promoción de una exposición: Diseño de la imagen coordinada de la exposición y diseño de los diferentes elementos promocionales, así como la señalización del espacio expositivo.

1. Diseño de la imagen de la exposición.

- a. Diseño de logotipo.
- b. Diseño de un código de color.
- c. Diseño de un código tipográfico.

2. Diseño del material promocional

- a. Diseño de una invitación.
- b. Diseño de un cartel.
- c. Diseño de banderolas de calle.
- d. Diseño de trasera de autobús.
- e. Diseño de un anuncio al metro.
- f. Diseño de una señalización posicional exterior a la entrada del espacio.
- g. Diseño de un folleto tríptico.

3. Diseño de un catálogo

- a. Portadillas.
- b. Créditos y sumario.
- c. Doble página de inicio de un texto teórico y doble página de continuidad.
- d. Doble página de reproducción de obra.
- e. Doble página de catalogación.
- f. Doble página de bibliografía.

4. Señalización

- a. Señalización posicional de entrada al espacio expositivo.
- b. Texto de introducción en 3 idiomas.
- c. Texto de sala en 3 idiomas.
- d. Cartelas.

Proyectos de Identidad gráfica

Profesor: Xavier Alamany

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

Conocimiento del proceso de creación de marcas y logotipos. Enseñanza y práctica sobre la observación, el diagnóstico y la realización gráfica de marcas y sus implicaciones sociales, de comunicación y de configuración de la identidad visual.

2. Contenidos y objetivos

Conocer el entorno que permite la creación de identidad. Educar la observación y el análisis de las marcas y su aplicación.

Adquirir conocimiento para la práctica del diseño de marcas. Aprender las propiedades de formas, tipografía y color que se interrelacionen.

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

Entender la adecuación del diseño a los objetivos de imagen corporativa y la creación de identidad.

Diagnosticar identidad visual corporativa y proponer objetivos de rediseño.

3. Temario

1. Introducción

Historia aplicada a la actualidad. La identidad y la imagen corporativa y sus componentes respectivos. Análisis.

2. Identidad gráfica

Identidad visual corporativa: naming, logotipo, símbolo, marca, código gráfico, branding.

La marca: tipos de marca, forma y color, color y tipografía corporativa, principios y funciones.

Aplicación de la marca: código gráfico e imagen corporativa, manual de aplicación. Cultura corporativa.

3. Análisis y crítica de identidad

Análisis de casos, diagnóstico, conceptualización y briefing.

4. Práctica

Proyecto de identidad para tipografía

Proyecto de identidad para simbología

Proyecto de aplicación de imagen corporativa

Proyecto de análisis y diagnóstico

Ejercicios in situ de aplicación de los conceptos teóricos

Diplomatura de postgrado Diseño Web

Análisis y gestión de publicaciones digitales

Profesores: Diego Fernández y Enric Mor

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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.

2. 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 webs y aplicaciones de Internet.

Conocer y saber aplicar el diseño centrado en el usuario, su proceso iterativo y sus principales técnicas y métodos.

3. 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
- Accesibilidad y diseño para todos

Diseño para Gestores de Contenidos (CMS)

Profesor: Daniel Julià

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

Esta asignatura pretende dar una visión práctica sobre los gestores de contenidos (CMS, Content Management Systems) haciendo énfasis en el diseño de plantillas (temas), el sistema habitual que usan estas herramientas.

2. Contenidos y objetivos

En primer lugar se hará una introducción sobre el concepto de plantillas en html/php. A continuación se introducirá el CMS Get Simple, pasando a continuación el resto de las clases con el gestor de contenidos de código abierto más utilizado actualmente, Wordpress.

3. Temario

1. Introducción a los gestores de contenido y al entorno de programación web
 - a. Ejemplos de webs con gestores de contenidos. Actualización de contenidos.
 - b. Entorno local de desarrollo (XAMPP)
 - c. Ejemplos de plantillas simples basadas en html/php
2. GetSimple
 - a. Práctica
 - b. Definición de plantillas. Ejemplo de tema en GetSimple
3. Diseño y desarrollo de temas en Wordpress
 - a. Estructura de contenidos de Wordpress.
 - b. Creación de temas a medida
 - c. Diseño de un tema personalizado para un portfolio personal
 - d. Mejoras, plugins y javascript aplicado a los temas de Wordpress

Ejercicio final

Como ejercicio de la asignatura el alumno realizará un tema que permitirá gestionar un portfolio personalizado que funcionará plenamente integrado en la plataforma Wordpress.

Video digital y animación

Profesor: Diego Fernández

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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

2. 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.

3. Temario

1. Vídeo en diseño web
 - a. Vídeo como estrategia de contenido
 - b. Vídeo como elemento estructural
 - c. Ejemplos
2. Conceptos generales, metodología y vídeo digital
 - a. Elementos clave de la comunicación audiovisual: narración, tiempo, montaje, cámaras, storyboard, edición no lineal, formatos.
 - b. Adobe After Effects elemental: flujo de trabajo, composiciones, capas 3D, cámaras, luces, efectos, renderizado
 - c. Introducción al sonido: Música, efectos de sonido, diálogos y locuciones.
3. Proyecto
 - a. Briefing y objetivos

Producción Introducci3 a la programaci3

Profesora: Oriol Collell y Jordi Collell

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

Introducci3 a la programaci3 para permitir al dise1ador conocer la complejidad de los proyectos para poder hacer un buen planteamiento, conseguir una comunicaci3 fluida y sacar el m1ximo provecho de las posibilidades t1cnicas. Se aprender1n nociones de PHP + Mysql y Javascript.

2. Temario

1. Introducci3 a la Programaci3
 - a. Concepto de programaci3.
 - b. Introducci3 a la programaci3 web. (cliente - servidor)

- c. Introducción al PHP
 - d. Configuración entorno de trabajo
- 2. La sintaxis con PHP
 - a. Instrucciones
 - b. Variables
 - c. Constantes
 - d. Estructuras de control
 - e. Funciones
 - f. Vectores
- 3. Entrada de datos
 - a. Formularios
 - b. Envío y recepción de datos (GET, POST)
 - c. Validaciones
- 4. Librerías estándar
 - a. Funciones con cadenas
 - b. Funciones con datos
 - c. Funciones con matrices
 - d. Envíos de mails
- 5. MYSQL
 - a. Introducción al Mysql (cliente – servidor) Phpmyadmin
 - b. Operaciones CRUD en la BD

Proyectos web

Profesora: Anna Fuster y Enric Mor

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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.

2. 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: la realización de la maqueta gráfica y la maquetación de plantillas web con HTML y CSS.

3. Temario

Práctica del desarrollo de un proyecto web completo: desde el planteamiento hasta la obtención de un prototipo funcional, pasando por propuesta gráfica, maquetación y subida al servidor.

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. Prototipado y diseño iterativo.
5. Evaluación de la usabilidad.
6. Planteamiento de la maqueta gráfica.

7. Maquetación en HTML + CSS.

Proyectos rich media

Profesora: Joan Ribas

Horas (clase presencial): 40h

1. Descriptor

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

2. Temari

1. Patrones de diseño de interacción con contenidos richmedia. Casos prácticos.
2. Posibilidades interactivas de algunas propiedades HTML.
3. Frameworks y Boilerplates.
4. Compatibilidad
5. Grid layout con Bootstrap y Masonry.
6. Vídeo HTML5.
7. Audio HTML5.
8. Animación de interfaces.
9. Narrativa multimedia.
10. SVG
11. Canvas
12. Interacciones basadas en el scroll.
13. WebApps
14. Breves explicaciones sobre Accesibilidad, Cookies, geolocalización, Microformatos y preprocesadores de CSS.

Trabajo final de máster

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 alumno, 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 tutor, el alumno 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 de 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

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.

5. Evaluación

La evaluación se realizará de forma continuada y se valorará la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Se planteará un proyecto de mayor entidad para entregar al final del semestre. La asistencia a clase y la puntualidad son importantes para el buen funcionamiento de la dinámica colectiva y serán tomados en consideración a la hora de la evaluación final.

Los criterios de evaluación generales para las Diplomaturas de Postgrado y el Máster son:
Asistencia: La evaluación está subeditada a la asistencia del alumno a clase. La falta injustificada al 20% puede implicar la no evaluación por parte del alumno si así lo decide el profesor de dicha asignatura.

Importante

Es imprescindible aprobar todas y cada una de las asignaturas (ya sean puntuables o valoradas con 'apto'/'no apto') para aprobar el módulo del que forman parte. La nota final del módulo será la media ponderada de las asignaturas puntuadas.

Comunicación de notas

Las notas se pueden consultar a través de la Intranet (Moodle) o a través del expediente académico online. Cada profesor es responsable de indicar los resultados a través de cualquiera de estos sistemas y avisar a los alumnos, como muy tarde dos semanas después de haber finalizado las clases. El alumno cuenta con una semana para poder reclamar o solicitar revisión de la misma.

Única convocatoria evaluación

La matrícula permite una única convocatoria de evaluación. En el caso de suspender una asignatura o parte de la asignatura, el alumno podrá matricularse de nuevo del módulo del que forma parte.

6. Datos de contacto

Coordinadoras académicas: Anna Fuster, afuster@eina.cat i Lluç Massaguer, mmassaguer@eina.cat

Coordinación técnica: Vivian Fernàndez, postgraus@eina.cat; tel. +93 203 09 23

Más información

<http://www.eina.edu/es/postgraus/master-en-disseny-grafic>

o www.eina.cat > Màsters y postgrados > Disseny Gràfic

Dónde y cómo llegar

EINA, Centro Universitario de Diseño y Arte de Barcelona

- Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona
(Jardins de Can Sentmenat)

BUS: 66 / 130 / V7 / 60 / 34

FFGC: Peu del Funicular / Sarrià / Reina Elisenda

info@eina.cat

T +34 93 203 09 23

F +34 93 280 05 54

Sala de exposiciones EINA

Espai Barra de Ferro

- Carrer Barra de Ferro, 2
08003 Barcelona. +34 93 295 58 62
Abierto de lunes a sábado de 16h a 20h

BUS: 17 / 19 / 40 / 45 / 120

METRO: Jaume I (L4)

espai@eina.cat

T +34 93 295 58 62