# *GUÍA DOCENTE 2016-17*

# *MULTIMEDIA Y DISEÑO GRÁFICO*

*Mayo 2016*

euncet BUSINESS SCHOOL

Centre adscrit a:

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE CATALUNYA BARCELONATECH

## DATOS GENERALES

| | |
|---|---|
| **Nombre del curso:** | **MULTIMEDIA Y DISEÑO GRÁFICO** |
| **Código:** | 801925 |
| **Curso:** | 2016-17 |
| **Titulación:** | Grado en Marketing y Comunicación Digital |
| **Nº de créditos (ECTS):** | 6 |
| **Requisitos:** | Sin requisitos previos |
| **Ubicación en el plan de estudios:** | 3r curso, 1r cuatrimestre |
| **Fecha de la última revisión:** | Junio 2016 |
| **Profesor Responsable:** | Prof. Jose J. Priego |

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL CURSO

El objetivo de la asignatura es transmitir los conocimientos teóricos y prácticos que necesita un profesional del marketing y la comunicación para abordar la ejecución práctica de proyectos gráficos y multimedia, para su plasmación en papel y medios digitales.

La asignatura cubre nociones de diseño gráfico y multimedia para su aplicación al entorno digital. A nivel de gráfico, el alumno deberá saber manejar y conocer las herramientas de producción así como el lenguaje que les es propio. El alumno se capacitará para crear Diseños Gráficos dentro del campo del marketing y la comunicación. A nivel multimedia, el alumno deberá saber manejar y conocer las herramientas de edición de vídeo y fotografía así como el diseño web. La asignatura propone una introducción a los lenguajes y las herramientas básicas multimedia y del diseño gráfico para distintas plataformas de difusión. Este conocimiento permitirá planificar procesos de incorporación de diseño y creatividad en las actividades de marketing y comunicación publicitaria de la empresa, así como evaluar su contribución a la generación de valor mediante la Identidad Visual Corporativa.

## OBJETIVOS GENERALES

Al finalizar el curso el estudiante será capaz de:

- Pensar, analizar, investigar y crear en el ámbito del multimedia y el diseño gráfico.
- Tener nociones básica en las áreas de la creación gráfica, incluyendo además disciplinas afines como la ilustración y la fotografía.
- Realización y creación de video, GIFs y postproducción publicitaria.

- Capacidad para el planteamiento y ejecución de un proyecto de gráfico e interactivo. Idear, diseñar y dirigir proyectos en entornos multimedia.
- Nociones básicas en el diseño web. La publicidad, tanto en el área creativa como en el de la dirección de arte.
- Analizar conceptos y fundamentos teóricos en torno a estas áreas.
- Aplicar técnicas y metodologías prácticas que propician y facilitan la generación de ideas originales para conseguir identificar las principales características de productos, servicios o marcas y su posicionamiento diferencial en el mercado.
- Capacidad de diferenciar entre imagen bitmap e imagen vectorial y su aplicación.
- Conceptos y herramientas para la creación de gráficos vectoriales. Uso de textos y herramientas avanzadas de maquetación. Conocimiento de los conceptos básicos como fotograma o linea de tiempos.

## CONTENIDOS DEL CURSO

**TEMA 1: Edición de vídeo**
**Objetivos Específicos**
El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Saber los diferentes formatos de vídeo.
2. Identificar las claves del sonido.
3. Conocer el proceso de grabación de un vídeo.
4. Comprender las diferentes fases de edición de un vídeo.
5. Elaborar un vídeo desde el inicio hasta la postproducción.
6. Manejar el programa Adobe Premiere y Adobe After Effects.

**Contenido**

1. Introducción al vídeo digital
    a. El vídeo y sus principales formatos
    b. Contenedores, codecs y aplicaciones
2. Preproducción de vídeo digital
    a. Fundamentos del proceso de grabación
    b. Videcámaras y capturadores de vídeo
3. Edición de vídeo digital con Adobe Premiere
    a. Creación de proyectos e interfaz de la aplicación
    b. Edición y montaje en la línea de tiempo
    c. Textos e imágenes estáticas
    d. Edición y efectos de audio
    e. Transiciones y efectos de vídeo
    f. Canales alfa y máscaras
    g. Creación de títulos estáticos y dinámicos
    h. Máscaras alfa, chroma keys
4. Sonido
    a. Las claves del sonido
    b. Efectos del sonido
    c. Edicción de sonido con Adobe Audition

5. Postporducción con Adobe After Effects
    a. Iniciación

**TEMA 2: Diseño gráfico multimedia**
**Objetivos Específicos**
El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Saber las diferentes fases del diseño.
2. Identificar los objetivos del diseño.
3. Conocer las diferentes aplicaciones del diseño.
4. Manejar el programa Adobe Photoshop.
5. Manejar el programa Adobe Illustrator.
6. Crear banners.

**Contenido**

1. Fundamentos del diseño
    a. La creatividad
    b. Objetivos del diseño
    c. Tipos de diseño
    d. Fases del proyecto gráfico
    e. Calidad en el sector gráfico
    f. Diseño y sociedad
2. Aplicaciones del diseño
    a. Diseño aplicado
    b. Folletos, catálogos, packaging
    c. Imagen corporativa
3. Diseño publicitario
    a. Elementos fundamentales
    b. Medios de publicidad
    c. Lenguaje publicitario
    d. Tipografía
    e. Fotografía
    f. La ejecución del proyecto
4. Diseño de banners
    a. El porqué de los banners
    b. Reglas para diseñar banners exitosos
    c. La animación
5. La imagen digital
    a. Formatos de imagen
    b. Resolución de la imagen
6. Iniciación a Adobe Photoshop
    a. El área de trabaho
    b. Ajuste y corrección de imágenes
    c. La barra de herramientas
    d. Trabajar con capas

e. Efectos de texto
f. Canales y máscaras
g. Retocar y reparar
h. Composición avanzada

7. Iniciación en Adobe Illustrator
    a. Manejo básico del programa
    b. Gráficos vectoriales
    c. Trabajar con objetos
    d. Herramientas avanzadads
    e. El texto en Illustrator
    f. Preparar el documento final

**TEMA 3: Iniciación al diseño web en Wordpress**
**Objetivos Específicos**
El estudiante una vez leído este capítulo y realizado los ejercicios será capaz de:

1. Saber los diferentes lenguajes básicos de programación.
2. Administrar Wordpress.
3. Identificar las fases de personalización en Wordpress.
4. Elaborar una web en Wordpress.

**Contenido**

1. Lenguajes que debes conocer para exprimir WordPress
2. Administrar Wordpress, gestión de contenido Cómo administrar Wordpress y qué nos ofrece como CMS para la gestión del contenido
3. Extender Wordpress por medio de plugins
4. SEO para Wordpress
5. Primeros pasos para personalizar tu tema en Wordpress
6. Conocimientos de base para empezar a desarrollar para Wordpress
7. Las plantillas
8. Seguridad en Wordpress
9. Creación de Custom Post Type en Wordpress
10. Metaboxes en Wordpress
11. Mostrar los Custom Post Typer y sus campos personalizados
12. Them child en Wordpress

## METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

Se basa en clases expositivas participativas complementadas con lectura por adelantado de los temas, ejercicios de clase y los trabajos en casa. Con las prácticas en clase y los trabajos en casa se espera reafirmar los conceptos y procedimientos.

## EVALUACIÓN

De acuerdo con el Plan Bolonia, el modelo premia el esfuerzo constante y continuado del estudiantado. Un 40% de la nota se obtiene de la evaluación continua de las actividades dirigidas y el 60% porcentaje restante, del examen final presencial. El examen final tiene dos convocatorias.

La nota final de la asignatura (NF) se calculará a partir de la siguiente fórmula:

- **NF = Nota Examen Final x 60% + Nota Evaluación Continuada x 40%**
- Nota mínima del examen final para calcular la NF será de 40 puntos sobre 100.
- La asignatura queda aprobada con una NF igual o superior a 50 puntos sobre 100.

## WEBGRAFÍA

Manual Adobe Premiere Pro: https://helpx.adobe.com/es/pdf/premiere_pro_reference.pdf
Manual Adobe Photoshop: https://helpx.adobe.com/es/pdf/photoshop_reference.pdf
Manual Adobe After Effects:
http://help.adobe.com/es_ES/aftereffects/cs/using/after_effects_cs5_help.pdf
Manual Adobe Illustrator: https://helpx.adobe.com/es/pdf/illustrator_reference.pdf
Página oficial Wordpress: https://es.wordpress.com/create/