



Taller de proyectos
digitales
**Grado en Diseño
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de proyectos digitales / *Digital Projects Workshop*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Alejandro Sanz Ollero

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.

Planning, execution and management of multimedia projects.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

BLOQUES TEÓRICO-PRÁCTICOS.

1. **Habitar el *briefing***. Generación, transformación y definición.
2. **La desacralización de las “ideas”**. De la ocurrencia al proyecto.
3. **El verdadero valor del *storytelling***. Más allá del *buzzword*.
4. **El pensamiento crítico como bisagra**. *Bridging the gaps*.
5. **Hiper-transversalidad**. El proyecto como mecanismo de respuesta.

Temas derivados.

- El sistema y las reglas del juego
- La co-creación y el *feedback*
- Lo *low-tech* y el *user empowerment*
- Las redes y las experiencias conectoras
- El *sharing* y el código abierto

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar actividades, prácticas, memorias o proyectos relacionados con la asignatura.

- **Actividad 1: Un “cadáver exquisito”**. Mediante una suerte de trabajo en cadena, se deberá dar respuesta y forma a un proyecto que carece, a priori, de *briefing*. A través de las

intervenciones sucesivas de los alumnos, se tendrá que descubrir el propósito que se esconde detrás de las imágenes. *#briefing*

- **Actividad 2: “No, no es amor...”**. Las obsesiones siempre serán bienvenidas, pero en poco se transforman en enredo sin la crítica correspondiente. En este ejercicio se pondrán sobre la mesa estas inquietudes con el fin de transformarlas en proyectos “intencionados”. Porque las ideas (como los amores) no se tienen, las ideas se construyen. *#ideas #obsesiones #propósito*
- **Actividad 3: Cuéntame**. A partir de dos imágenes independientes, procedentes de diferentes contextos y disciplinas, con distintos propósitos, se deberá elaborar un discurso proyectual que las ponga en valor y relación. *#storytelling*
- **Actividad 4: El juego de la casa en Marbella** o cómo contar una historia a partir de estructuras prestadas. Tomando un proyecto al azar, cada alumno deberá explicar y detallar el suyo propio apoyándose en los documentos (prestados) que más convengan en cada caso. ¿Cuáles serán éstos? Dependerá del proyecto y la narrativa. *#bridging_the_gaps*
- **Actividad 5: Si fuera...** Los proyectos tienen múltiples caras, múltiples versiones de sí mismos. A partir de una página web, un vídeo, una app, se explorarán transiciones a otras “formas” del proyecto mediante la fórmula del “Si fuera...” Por ejemplo: Si fuera... una animación, ¿qué animación sería? *#hiper-transversalidad*

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	10%
Prueba parcial	30%
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.

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
- Sagmeister, S. & Walsh, J. (2018). *Beauty*. Phaidon - "Belleza"
- Gremmler, T. (2014). *Creative education and dynamic media*. City University of HK Press
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes*. Galaxia Gutenberg - Postfotografía

Otros recursos

- <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	Álex S. Ollero
Departamento	Arte
Titulación académica	Arquitecto Superior por la ETSAM (Universidad Politécnica de Madrid)
Área especialización	Diseño, marca, comunicación gráfica y diseño de espacios
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	asanz@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación	<p>Alex Ollero es Arquitecto Superior por la ETSAM (Universidad Politécnica de Madrid).</p> <p>Como docente, forma parte del profesorado del Master in Advanced Ecological Buildings (MAEB) del IAAC y es profesor asociado de Diseño Gráfico y Comunicación en la Universidad Nebrija. Asimismo, ha sido ponente en distintas conferencias en escuelas de arquitectura y diseño como la ETSAM, el IE (Instituto de Empresa) o la Escuela de Interiores de la UPM.</p> <p>A lo largo de su carrera, Alex Ollero ha sido redactor de Arquitectura Viva; ha trabajado como diseñador para Jakob+MacFarlane Architects en París; ha ideado y desarrollado los conceptos gráficos de la editorial A+T Architecture Publishers; ha sido consultor para distintas agencias de publicidad como Young & Rubicam; ha diseñado estrategias de shopper marketing junto a LabStore Madrid; ha desarrollado proyectos de diseño de retail y punto de venta para Blank Architects en Moscú; y ha trabajado como director de arte en la consultora de diseño estratégico 3g Smart Group.</p> <p>En la actualidad trabaja como consultor independiente de marca, comunicación gráfica y diseño de espacios.</p>