

POSTGRADO / CURSO PROFESIONAL

Diseño Digital y Multimedia: Web e Internet 2.0

| | |
|---------------------------|--|
| Duración postgrado | 30 créditos ECTS |
| Duración curso | 24 créditos ECTS |
| Horario | martes y jueves de 18:30 a 21:30h. |
| Fechas | octubre a junio (entrega PF septiembre) |

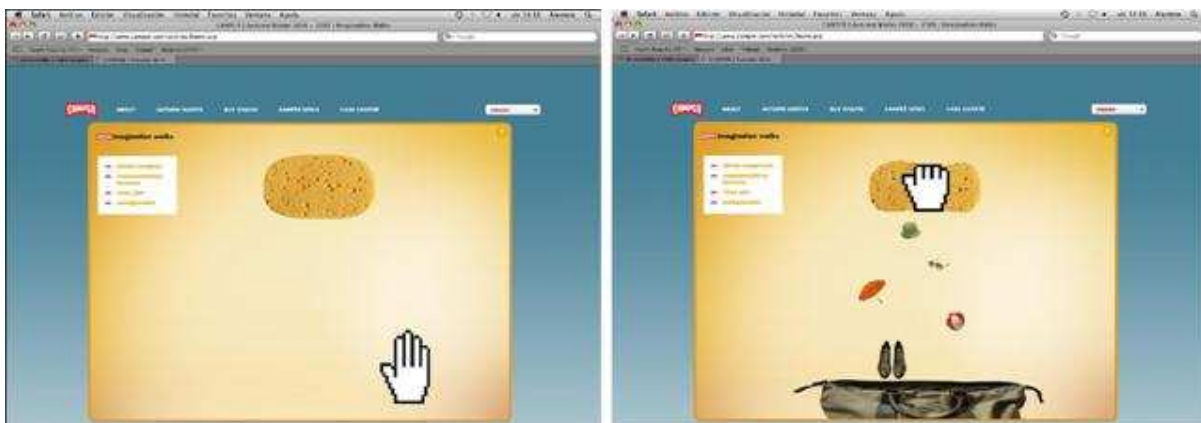
PRESENTACIÓN Y OBJETIVOS

El avance de las nuevas tecnologías ha supuesto cambios muy importantes en todas las áreas de la comunicación, especialmente en el entorno del Diseño Digital y Multimedia. La revolución que experimenta actualmente la profesión, confiere gran importancia al diseño de sitios web, sobrepasando el ámbito del diseño gráfico convencional. En efecto, los recursos de navegación que hacen posible la interrelación entre el usuario y la máquina –ya se trate de un ordenador, un teléfono, una PDA o una consola de juegos–, son elementos netamente visuales, en los que el diseñador juega un papel fundamental a la hora de crear interfaces intuitivos que simplifiquen la comunicación entre la persona y el dispositivo.

De hecho, en muchas ocasiones, ya no hablamos de diseñador gráfico sino de *interaction designer*, y es en este marco donde el diseñador o creativo ya no es sólo el que genera el soporte de comunicación, sino un “colaborador activo” que debe estar preparado para utilizar y extraer el máximo provecho de las nuevas herramientas que los medios digitales (también la web 2.0) ponen a su alcance.

Este novedoso panorama supone un interesante reto para los especialistas en diseño digital, puesto que se amplían las posibilidades creativas. Pero también exige al profesional estar mejor preparado, porque tanto los métodos como las herramientas de trabajo son más sofisticados.

El presente plan de estudios proporciona –en un único año académico– una amplia visión del entorno profesional del Diseño Digital y Multimedia, dedicando una especial atención al desarrollo de sitios web y las aplicaciones de Internet 2.0. El conocimiento de los procesos metodológicos y de la realidad profesional, así como la capacitación tecnológica y de software en lo que se refiere a las herramientas de diseño digital son los pilares fundamentales del programa, que puede combinarse con el de *Diseño Gráfico General o Avanzado* y con el de *Motion Graphics*.



© Stephanie Koch, Proyecto Camper

DIRIGIDO A

- **Licenciados y graduados** en Diseño Gráfico o en otras áreas de la Comunicación Visual (Publicidad, Periodismo, Comunicación Audiovisual, Diseño Industrial, Arquitectura, Bellas Artes,...). Para optar a la titulación de postgrado es requisito imprescindible ser licenciado o graduado.
- **Profesionales** con experiencia demostrable en el entorno del Diseño Gráfico u otras áreas de la Comunicación Visual (Publicidad, Periodismo, Comunicación Audiovisual, Diseño Industrial, Arquitectura, Bellas Artes...). Para la admisión de profesionales sin titulación universitaria será requisito previo superar un proceso de selección basado en la experiencia y en el portafolio.

ACCESO

Este curso es un espacio de profesionalización y especialización. Por eso, y con el objetivo de garantizar el máximo aprovechamiento del programa, es imprescindible acreditar una formación básica previa en diseño gráfico y software gráfico (*Adobe® Illustrator®, Adobe® Photoshop®*), bien por haber cursado anteriormente el curso/postgrado de Diseño Gráfico General o por demostrar el nivel requerido a través del curriculum y el portafolio personal.

TITULACIÓN

El programa académico es el mismo para todos los alumnos, que podrán acceder a una de las siguientes titulaciones en función de sus condiciones particulares:

- Los alumnos licenciados o graduados que concluyan con éxito este programa y aprueben el Proyecto Final obtendrán un título propio de **Diploma de Postgrado** otorgado por la **Universitat Abat Oliba CEU**.
- Los alumnos que concluyan con éxito este programa, pero no sean licenciados o graduados, obtendrán un título propio de **Diploma de Extensión Universitaria** otorgado por la **Universitat Abat Oliba CEU**.

Se ha aplicado el **crédito ECTS** (nuevo crédito del Espacio Europeo de Educación Superior). Cada crédito se corresponde con 25 horas de aprendizaje del alumno, que incluyen las horas de docencia y las de trabajo personal.

Se obtienen 24 créditos ECTS con el Diploma de Extensión Universitaria y 30 créditos ECTS con el Diploma de Postgrado.

ESTRUCTURA Y CONTENIDO

Módulo 1: Cultura digital y multimedia: diseño de páginas web

La revolución que suponen las tecnologías digitales ha generado nuevas soluciones gráficas, entre las que –sin duda– el máximo exponente son los sitios web. Pero crear un *site* es mucho más que formular una propuesta gráfica contundente, es un proyecto complejo que requiere un profundo conocimiento de las nuevas tecnologías existentes, del nuevo entorno de comunicación y de una nueva metodología de trabajo.

Por eso, el objetivo principal de este módulo consiste en proporcionar los fundamentos de los mecanismos y la dinámica de Internet, así como en capacitar al alumno en el uso de las herramientas necesarias para el diseño y la maquetación de páginas web. El software *Adobe® Dreamweaver®*, conjuntamente con programación en CSS y gestión de webs dinámicas, completan los contenidos de esta primera parte del programa.

Introducción a Internet y dirección de arte

Diseño y maquetación web: dirección de arte. Definición de páginas web y sus componentes. Diseño de la información (objetivos, usos, herramientas y diagrama de navegación). Diseño de la interacción (interfaz de usuario y *storyboard*). Diseño de la presentación (resolución, estilo y tipos). Estructura de Internet (lenguajes de programación). Principios de interacción y usabilidad.

Desarrollo en *Adobe® Dreamweaver®*

Site, conexión a FTP y ventanas principales de trabajo. Propiedades generales de página HTML y propiedades específicas. Resolución de pantalla. Optimización de imágenes desde *Adobe® Photoshop®*. Organización de elementos con respecto al diseño. Comunicación de usuarios: formularios. Aspectos básicos de programación (ventana de *behaviors* y elementos *Spry*). Programación básica Javascript.

Programación sobre CSS

Diseño de contenidos en CSS. Programación de etiquetas, reglas css, selectores, propiedades y valores. Elaboración de cuadros y posicionamientos. Flujos de información y herencias. Tipografías desde el CSS. Menús desplegados.

Implementación de un proyecto web

Planificación de un organigrama básico para crear sitios web de una manera lógica y efectiva. Ejemplos concretos de páginas web centradas en páginas comerciales, páginas informativas, páginas personales, páginas artísticas. Desarrollo de un *site*: creación de contenidos, logo y menús, mapa de navegación, estructura general, página de inicio y secundarias.

Módulo 2: Creación de experiencias gráficas: Animación *Adobe® Flash®* y *ActionScript 3.0*

Animación e interactividad atractiva son características esenciales de una propuesta multimedia. Por eso, el diseñador digital debe conocer las distintas herramientas –*Adobe® Flash®* y programación a través de *ActionScript 3.0* –, que hacen posible la adecuación de las propuestas gráficas a las necesidades de comunicación e interactividad de un proyecto multimedia. Sólo así es posible optimizar las prestaciones y la funcionalidad de una página web. Son precisamente estos conocimientos los que proporciona el presente módulo del programa.

Aportación de *Adobe® Flash®* a la web

Profundización en *Adobe® Flash®* para la realización de animación vectorial, creación de contenido interactivo, aplicaciones dinámicas y el desarrollo de interactividad sofisticada, todo ello orientado a conseguir una solución *Adobe® Flash®* para gráfica de alto impacto.

Animación con Adobe® Flash®

Trabajar con documentos de *Adobe® Flash®* y *swf*. Interficie (administración de biblioteca, escenario, línea de tiempo, velocidad en fotogramas por segundo). Objetos gráficos (selección, agrupación, desplazamiento, apilamiento). Dibujar con *Adobe® Flash®*. Instancias, símbolos, botones, clips de película. Importación y adición de contenido multimedia (ilustraciones de vector, mapa de bits, sonido y vídeo). Animación (creación de movimiento fotograma a fotograma, interpolación). Filtros y mezclas. Interactividad (navegación, diagrama de flujo). Texto (transformar, editar, efectos de línea de tiempo con texto). Vídeo (funciones, utilización, reproducción). Sonido (adición, edición, inicio y detención, compresión para exportación). Publicación (reproducción de archivos *swf* de *Adobe® Flash®*).

Dirección de arte para proyectos en Adobe® Flash®

Trabajo creativo sobre ideas y diseño gráfico de información para proyectos de animación e interactividad. Se desarrollará un anteproyecto y una presentación de gráfica y concepto.

Aplicaciones dinámicas en Adobe® Flash® con ActionScript 3.0

Introducción a *ActionScript 3.0*. Utilización del asistente. Controladores de evento (primer paso para la interactividad). Propiedades de clips de película. Rutas de destino. Comunicarnos entre líneas de tiempo. Cargar objetos externos (*swf*, sonidos, mapas de bits, texto, vídeos). Crear funciones para reutilizar y reducir la cantidad de código a lo necesario. Creación y manipulación de datos (operadores matemáticos y de cadena, creación de variables, lógica condicional). Animación matemática. Automatizar scripts con bucles. Trabajar con campos de texto. Sonido (propiedades básicas, volumen, paneo). Creación de formulario en Flash para Php.

Implementación de Proyectos en Adobe® Flash®

Durante este módulo se desarrollarán aplicaciones tanto de animación lineal como interactiva y un proyecto *online*.

Módulo 3: Servidores Web, páginas dinámicas, web 2.0 y otros new media. Desarrollo de proyectos

El diseño de páginas web ha superado el *HTML* estático. Actualmente, los diseñadores requieren conocimientos sobre servidores web, lenguajes de *script* y bases de datos. La combinación *Apache*, *MySQL* y *PHP* es la herramienta más utilizada para la creación de servicios web: es conocida como *MAMP* y se encuentra integrada en el entorno *Mac OSX*. Este módulo se centra en aprender a controlar los lenguajes de *script* y las bases de datos desde *Adobe® Flash®*, *ActionScript* y *Adobe® Dreamweaver®*. En este módulo, además, se definen las estrategias narrativas y proyectuales para desarrollar encargos complejos en entornos multimedia.

Introducción servidores web, lenguajes de script y bases de datos

Activar y configurar servidor web *Apache*. Activar servidor *FTP* y cargar información y gestionar la web desde *Adobe® Dreamweaver®*. Activar *PHP*. Instalar *MySQL* & *phpMyAdmin*. *PHP* básico para una web dinámica en conjunto con *MySQL*.

Páginas dinámicas con Adobe® Flash® y Adobe® Dreamweaver®

Integración de *PHP&MySQL* con *Adobe® Dreamweaver®*. Integración de *PHP&MySQL* con *Adobe® Flash® ActionScript*. Formularios *HTML* y *Adobe® Flash®* en conjunto con *PHP&MySQL*. Sindicación web con *Adobe® Flash®* (sincronizar con Web 2.0)

Web 2.0: blogs, wikis y gestores de contenidos

Instalar y configurar *Wordpress*. Adaptar *Wordpress* para diferentes usos. Crear un tema de diseño utilizando hojas de estilo. Prácticas para la creación de un blog en *Wordpress*.

Narrativa digital y multimedia

Lenguaje multimedia. Interacción (*inputs* y *outputs*). Estrategias y capacidad viral de la red como elemento clave en acciones, promociones, difusión de ideas, servicios o marcas. Intersecciones de los proyectos virtuales con el mundo físico (dispositivos móviles, integración de elementos multimedia en el espacio público).

Metodología del proyecto y gestión del encargo

Desde la base teórica de la metodología hasta la voluntad práctica del desarrollo proyectual del diseño (metodología del proyecto, tipologías de métodos, desintegración del proceso de diseño, estrategias y control del encargo)

PROYECTO FINAL

Los alumnos que opten a la titulación de Postgrado deberán -además de completar los créditos del programa-, superar un Proyecto Final. Se trata de un trabajo de integración y reválida de los conocimientos adquiridos, que demuestre que se han conseguido las competencias profesionales que constituyen el objetivo del curso.

Cada alumno podrá escoger el tema para este trabajo y se le asignará un tutor que le ayudará a enfocar lo adecuadamente. Será responsabilidad del alumno la ejecución individual de la fase final del proyecto una vez finalizado el periodo docente.

DIRECCIÓN PEDAGÓGICA

Ricardo iglesias

Licenciado por la Facultad de Filosofía y Letras por la UAM (Madrid), continuó sus estudios en el mundo de la creación con medios digitales. Imparte clases sobre interfaces y sistemas interactivos en la facultad de Bellas Artes de la Universidad de Barcelona, donde realiza su doctorado. Es especialista en Net.Art, robótica, arte y nuevas tecnologías. Ha participado en numerosas muestras de arte nacionales e internacionales y expuesto en Sala Metronòm, Fundación R.Tous (Barcelona 2005), galería Metropolitana (Barcelona 2005), MediaLab (Madrid 2003), Casa das Artes (Oporto 2003), CaixaForum (Barcelona 2002 y 2006) y galería BOX23 en la Primavera del Disseny (Barcelona 2001). Ha recibido diferentes premios y becas como: Ayudas a la Creación Contemporánea Centro Matadero (2008), Procesos 07 - Ayuda AVAM (2007), Premio off ARCO-BEEP conjuntamente con Gerald Kogler por la pieza *Independent Robot Community* (2006), "Promoció de l'artista" Subvenció Institut Ramon Llull (2006), IX Convocatoria de Ayuda a la Creación Visual de la Fundación Arte y Derecho (2005), Hangar-FONCACENART (2005), Premio especial del encuentro de arte experimental MAD03 a la pieza *elmundo.es* (2003), Premio al mejor CD-ROM de Net.Art del Festival de Creación audiovisual de Navarra (2001) www.mediainterventions.net.

Claudio Molina

Es diseñador gráfico por la Universidad de Buenos Aires, ilustrador, animador, músico y artista. En Buenos Aires, trabaja en diversos estudios de diseño gráfico y como *free-lance* desarrollando imagen corporativa y *Motion Graphics*. Desde 2002 vive en Barcelona donde colabora con varios estudios y colectivos como Innothna Art Com y Area3, dedicándose a los productos multimedia, animación, creación de personajes y video juegos. Ha colaborado en campañas y proyectos como: Minute Maid en Myspace, Jarabe de Palo, DHUB Disseny Hub Barcelona, Bacardi Murmansk Route, Visuales Nena Dacaonte, Eye Toy Play (PlayStation, Hyundai, Silenci...), MACBA, Médicos Sin Fronteras, Theatre des Gibjongs (Bourges, Francia), Die Gestalten Verlag (Berlín y Caracas), Editorial Enbabiá (Madrid), Micromadrid (Madrid), Mapfre (Madrid), Belio Magazine (Madrid), Txema Yeste (Barcelona), Lokomotiv (Barcelona)... Ha formado parte y co-fundado el colectivo de diseño Dudu pop lab junto a Laura Miyashiro, especializado en animación y creación de personajes con el que gana el Nokia Award en el OFFF03 en Barcelona www.dudupoplab.org. Actualmente es parte del estudio y colectivo de arte de Barcelona Area3 www.area3.net.

EQUIPO DOCENTE Y COLABORADORES

Gerald Kogler

Especialista en diseño de sistemas interactivos y realiza proyectos informáticos de manera autónoma. Desarrolla proyectos en el ámbito de programación web y diseño de interfaces para aplicaciones multimedia. Actualmente dicta diversas cátedras en programación para web y para instalaciones audiovisuales. Además realiza instalaciones de arte electrónico presentadas y premiadas en festivales (<http://go.yuri.at>).

Julio Hardisson Guimerà

Desde 1995 combina su formación en la realización audiovisual con el arte electrónico y el diseño gráfico multimedia. Ha sido durante cuatro años artista residente en Hangar-Centro de recursos para artistas visuales y multimedia de Barcelona. Es miembro fundador de Innothna Artcomm, empresa y colectivo artístico que alterna la experimentación con encargos comerciales. Sus trabajos investigan el lenguaje y narrativa de los "new media" y experimentan en ámbitos como el videojuego, la creación de interfaces interactivas, motion graphics y eventos multimedia, entre otros. Ha mostrado su trabajo en diversos festivales (Sonar, Transmediale, OFFF, Fabrica...) y ganado premios como "Creación de videojuegos Playstation – Artfutura 2002". Ha trabajado con agencias y estudios como SCPF*, Seisgrados, el Sindicato o Vasava y realizado proyectos y campañas para Estrella Damm, Playstation, El Mundo deportivo, Fossil, Ajuntament de BCN...

Sebastián Puiggros

Director del estudio Área3 (<http://www.area3.net>).

Miquel Angel Tur

Licenciado en Bellas Artes, en la especialidad de diseño, por la Universidad de Barcelona (1988) y diseñador profesional. Director y fundador de HETCETT, desde 1993, desarrolla proyectos de diseño corporativo, de producto, señalética, editorial...

INFORMACIÓN ADICIONAL

Estos son los precios vigentes para el año académico 2010/2011 en modalidad de pago al contado (existe también una opción de pago aplazado):

- Postgrado: 4.190€
- Curso: 3.660€

Si necesitas más información o quieres matricularte, contacta con IDEP por teléfono 934 161 012 o por e-mail info@idep.es.