



Taller de proyectos  
digitales / Digital  
projects workshop

Grado en Diseño digital y  
multimedia  
2023-24



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Taller de proyectos digitales / Digital projects workshop

**Titulación:** Grado en Diseño digital y multimedia

**Curso Académico:** 2023-24

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Español / Inglés

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 4º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Celestino Díaz Tristán

### 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.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### BLOQUES TEÓRICO-PRÁCTICOS.

1. **Análisis de TFG.** Análisis y aplicación digital de los proyectos TFG.
2. **Briefing y contrabriefing.** Generación, transformación y definición.
3. **Storytelling.** Más allá del *buzzword*.
4. **El pensamiento crítico.** Mirar más fuera de la caja.
5. **Proyectos transmedia.** El proyecto como mecanismo de respuesta.
6. **Cuando todo falla.** Cómo abordar principales problemas y posibles soluciones.
7. **Soluciones audiovisuales.** Diferentes formatos audiovisuales para aplicar.
8. **Soluciones de diseño y diseño web.** Diferentes formatos de diseño para aplicar.
9. **Otras opciones menos tradicionales.** Marketing de guerrilla.
10. **Presupuestos y equipo.** Análisis de partidas, presupuestos y organización de equipo.

---

Temas derivados.

- La co-creación y el *feedback*.
- Lo *low-tech* y el *user empowerment*. (*movimiento No Code*)
- Las redes y las experiencias conectoras.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán dos actividades dirigidas individuales.

- **AD1: Análisis TFG.** Basado en la idea de proyecto TFG, se desarrollará los cimientos de un proyecto digital con el que pueda poner en práctica los contenidos formulados en su proyecto.

- **AD2: Storytelling y contenido transmedia.** Se desarrollará una estrategia de Storytelling y contenido transmedia multiformato aplicado al proyecto.

## 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	30%
Prueba parcial	10%
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
- Stickdorn, M (2016). *This Is Service Design Doing: Using Research and Customer Journey Maps to Create Successful Services: Applying Service Design Thinking in the Real World*. O'REILLY.
- Stickdorn, M (2018). *This Is Service Design Methods: A Companion to This Is Service Design Doing*. O'REILLY.

### Bibliografía recomendada

- Fitzpatrick, R. (2019). *El Mom Test: Cómo mantener conversaciones con tus clientes y validar tu idea de negocio cuando todos te mienten*. Independently published.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- - Randolph, M. (2019). *Eso nunca funcionará: El nacimiento de Netflix y el poder de las grandes ideas*. Planeta.
- - Randolph, M. (2020). *Aquí no hay reglas: Netflix y la cultura de la reinención*. Conecta.
- - Jarvis, J (2012). *Y Google, ¿cómo lo haría?* Booket.

### Otros recursos

- <https://medium.com/swlh/buzzword-breakdown-storytelling-6eea0002a957>
- <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	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga.
Área especialización	Audiovisual, diseño, marca, comunicación gráfica, diseño digital, diseño web y usabilidad (UX-UI).
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email.

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<p>Técnico Superior de Imagen y Sonido, Licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Diseño Gráfico, Máster de Radio en RNE (RTVE), Máster en UX, UI y Product Design, y Master of Business Administration (MBA).</p> <p>He trabajado en el área digital de diferentes medios de comunicación como director de Diseño de Producto (UX/UI) e Innovación y ocasionalmente como director, presentador, locutor, redactor y productor de programas de Radio y TV. He trabajado en InterAlmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio5, Radio3 y Cadena COPE.</p> <p>Actualmente soy cofundador y productor ejecutivo de la productora de podcasts Universo Media (<a href="https://www.universomedia.com/">https://www.universomedia.com/</a>) y montando un estudio de diseño digital orientado al sector audiovisual y cultural.</p> <p>Además, soy profesor asociado de la Universidad Nebrija en en el Grado de Diseño Digital y Multimedia y en el Grado de Periodismo.</p>
--	---