

Curso 2023-2024

Dirección General de Universidades
e Investigación
CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
JUVENTUD Y DEPORTE



Comunidad de Madrid

CENTRO SUPERIOR DE DISEÑO Y
ARTE DIGITAL

Centro privado autorizado



GUÍA DOCENTE DE Publicidad Digital

Titulación

Título Superior de Diseño

FECHA DE ACTUALIZACIÓN: SEPTIEMBRE 2023

TITULACIÓN: Título Superior de Diseño Gráfico

ASIGNATURA: Publicidad Digital

1. IDENTIFICADORES DE LA ASIGNATURA

Tipo	Optativa de la Especialidad
Carácter	Clases teórico-prácticas
Especialidad/itinerario/estilo/instrumento	Tecnología aplicada al Diseño Gráfico
Materia	Optativa
Periodo de impartición	2º semestre. 3º Curso
Número de créditos	4 ECTS / 120 Horas
Departamento	Diseño Gráfico
Prelación/ requisitos previos	Gráfica Interactiva. Edición y Usabilidad
Idioma/s en los que se imparte	Castellano

2. PROFESOR RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

Apellidos y nombre	Correo electrónico
Rodríguez, Rafael	rafael.rodriguez.ces@gmail.com

3. RELACIÓN DE PROFESORES Y GRUPOS A LOS QUE IMPARTEN DOCENCIA

Apellidos y nombre	Correo electrónico	Grupos
Rodríguez, Rafael	rafael.rodriguez.ces@gmail.com	DGRA1-3

4. COMPETENCIAS

Competencias transversales
1. Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
2. Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
3. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
4. Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.
5. Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
6. Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
7. Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
8. Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
9. Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
10. Liderar y gestionar grupos de trabajo.
11. Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad.
12. Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
13. Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.
14. Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.
15. Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.
16. Usar los medios y recursos a su alcance con responsabilidad hacia el patrimonio cultural y medioambiental.
17. Contribuir con su actividad profesional a la sensibilización social de la importancia del patrimonio cultural, su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.

Competencias generales
1. Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
2. Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.
3. Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
4. Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.
5. Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
6. Promover el conocimiento de los aspectos históricos, éticos, sociales y culturales del diseño.
7. Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
8. Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.
9. Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
10. Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
11. Comunicar ideas y proyectos a los clientes, argumentar razonadamente, saber evaluar las propuestas y canalizar el diálogo.
12. Profundizar en la historia y la tradición de las artes y del diseño.
13. Conocer el contexto económico, social y cultural en que tiene lugar el diseño.
14. Valorar la dimensión del diseño como factor de igualdad y de inclusión social, y como transmisor de valores culturales.
15. Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
16. Ser capaces de encontrar soluciones ambientalmente sostenibles.
17. Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.
18. Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
19. Demostrar capacidad crítica y saber plantear estrategias de investigación.
20. Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
21. Dominar la metodología de investigación.
22. Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.
Competencias específicas
1. Dominar la Animación 2D
2. Dominar la Animación en Mapa de bits con Photoshop
3. Dominar la Animación Vectorial con Adobe Illustrator y Animate
4. Dominar la Animación HTML con Clases CSS
5. Aplicar las Estrategias de Marketing utilizando Briefings

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. El alumnado será capaz de comprender el proceso de la animación 2D para crear banners en todos los formatos utilizados en las Páginas Web, Redes sociales y Aplicaciones.
2. El alumnado dominará La Línea de Tiempo en Adobe Photoshop.
3. El alumnado dominará la Animación Vectorial en Adobe Illustrator y Adobe Animate.
4. El alumnado sabrá utilizar las Transformaciones, Transiciones y Animación por fotogramas con CSS.
5. El alumnado sabrá traducir al lenguaje visual las necesidades de una campaña publicitaria.

6. CONTENIDO

Bloque temático	Tema/repertorio	
	Tema	Desarrollo
1. La Animación 2D	Técnicas	Simulación de movimiento Fotograma a fotograma
	Ritmo	Velocidad expresiva de la imagen en movimiento
2. Animación de píxeles	Línea de tiempo	Recursos de la Línea de Tiempo en Photoshop
	Exportación de formatos	Diversos formatos de las animaciones en función del producto
3. Animación Vectorial	Interpolaciones	Uso de los Fotogramas Clave para la creación de movimiento
	Morphing	Transformación de formas vectoriales
	Animación con huesos	Usar los esqueletos de Animate para animar figuras
4. Animación HTML con Clases CSS	Transformaciones	Movimiento de divs mediante código fuente
	Transiciones	Deformación de divs mediante código fuente
	Animación con fotogramas clave	Animación de divs mediante código fuente
5. Animación HTML con jQuery	Eventos y efectos con divs en Páginas Web	Interactividad entre los elementos de una web mediante los eventos de ratón con la biblioteca jQuery de JavaScript

7. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DEL TRABAJO DEL ESTUDIANTE

Tipo de actividad	Total horas
Actividades teóricas	a: 10 horas
Actividades prácticas	a: 28 horas
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	a: 10 horas
Realización de pruebas	b: 2 horas
Horas de trabajo del estudiante	b: 5 horas
Preparación prácticas	b: 5 horas
Total de horas de trabajo del estudiante	a + b = 60 horas

8. METODOLOGÍA

Actividades teóricas	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de la Línea de Tiempo de Photoshop • Uso de las Herramientas de Illustrator • Uso de las Interpolaciones de Animate • Programación en HTML y CSS
Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de Animaciones de cuadros con Photoshop • Preparación de Ilustraciones con Illustrator • Realización de Animaciones Vectoriales con Animate • Realización de Animaciones con HTML y CSS
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Estudio de la Publicidad Digital analizando la estética, el ritmo y las estrategias de marketing utilizadas.

La enseñanza presencial estará reforzada por Tutoriales y Vídeos explicativos.

Se implementarán los medios para impartir las clases de forma telemática donde estos materiales serán fundamentales en el caso de decretarse el estado de confinamiento por motivos de prevención de contagios.

9. CRITERIOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Clases teórico-prácticas	Análisis y corrección de los ejercicios prácticos.
	Examen práctico.
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Memoria con un análisis razonado de la Publicidad Digital aportando conclusiones sobre las tendencias y estrategias más eficaces. Aportación de nuevas soluciones en función de las carencias encontradas.

9.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Actividades prácticas	<ul style="list-style-type: none"> • Comprobar que el alumnado es capaz de realizar animaciones de píxeles • Comprobar que el alumnado es capaz de realizar animaciones vectoriales • Comprobar que el alumnado es capaz de realizar animaciones en HTML con Clases CSS
Otras actividades formativas de carácter obligatorio (jornadas, seminarios, etc.)	Comprobar que el alumnado ha adquirido criterio para poder analizar la calidad y la eficacia de los anuncios en la web; detectar tendencias y hacer propuestas creativas y originales.

9.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

9.3.1 Ponderación de los instrumentos de evaluación para la evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas Ejercicios de clase (se valora la interacción previa con el profesor, así como la actitud en el aula)	50%
Examen práctico	20%
Ejercicios no presenciales	20%
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

9.3.2. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación con pérdida de evaluación continua

Instrumentos	Ponderación
Prácticas de clase	60%
Examen práctico	20%
Asistencia a clase	0%
Ejercicios no presenciales	20%
Total	100%


9.3.3. Ponderación de instrumentos de evaluación para la evaluación extraordinaria

Instrumentos	Ponderación
Elaboración de trabajos	60%
Examen práctico	20%
Ejercicios no presenciales	20%
Total	100%

9.3.4. Ponderación para la evaluación de estudiantes con discapacidad

Los profesores deberán realizar la correspondiente adaptación en función del tipo de discapacidad del alumno/a en cuestión.

Instrumentos	Ponderación
Asistencia y participación en clases teórico-prácticas (> 80%)	10%
Prácticas Ejercicios de clase (se valora la interacción previa con el profesor, así como la actitud en el aula)	50%
Examen práctico	20%
Ejercicios no presenciales	20%
CALIFICACIÓN FINAL DE LA ASIGNATURA	100%

 Para aprobar es obligatorio, en cualquiera de las Evaluaciones, presentar todos los ejercicios de clase y actividades no presenciales. Esta condición se exigirá en todas las Convocatorias.

10. PLANIFICACIÓN TEMPORAL DE LOS CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE Y EVALUACIONES

Semana	CONTENIDOS, METODOLOGÍA DOCENTE ASOCIADA E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN		Total horas presenciales	Total horas no presenciales
Semana 1	TEMA1: La Animación 2D			
	Clases teórico /prácticas:	Técnicas	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 2	TEMA 1: La Animación 2D			
	Clases teórico /prácticas:	Ritmo	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 3	TEMA 2: Animación de píxeles			
	Clases teórico /prácticas:	Línea de Tiempo	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 4	TEMA 2: Animación de píxeles			
	Clases teórico /prácticas:	Línea de Tiempo	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 5	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Exportación de Formatos	3 horas	2 horas
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 6	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Interpolaciones	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 7	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Interpolaciones	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 8	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Morphing	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	

Semana 9	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Animación con huesos	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 10	TEMA 3: Animación Vectorial			
	Clases teórico /prácticas:	Animación con huesos	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 11	TEMA 4: Animación HTML con Clases CSS			
	Clases teórico /prácticas:	Transformaciones	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 12	TEMA 4: Animación HTML con Clases CSS			
	Clases teórico /prácticas:	Transiciones	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 13	TEMA 4: Animación HTML con Clases CSS			
	Clases teórico /prácticas:	Animación con fotogramas clave	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 14	TEMA 5: Animación HTML con jQuery			
	Clases teórico /prácticas:	Eventos y efectos con divs en Páginas Web	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 15	TEMA 5: Animación HTML con jQuery			
	Clases teórico /prácticas:	Eventos y efectos con divs en Páginas Web	3 horas	1 hora
	Evaluación:	Análisis de la terminación del ejercicio y comprensión de los procesos	1 hora	
Semana 16		EVALUACIÓN ORDINARIA	2 horas	
Semana 17		EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA	2 horas	

11. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

Utilización del aula virtual iniciando sesión en el Campus Virtual de CES visitando:
<https://campus.escuelaces.com/acceso.cgi>

11.1. Bibliografía general

	Manuales de las Aplicaciones Informáticas
Título	Webmarketing: definir, implementar y optimizar su estrategia digital
Autor	Charlotte Michalon, Guillaume Eouzan
Editorial	ENI, 2019
Título	El libro del Marketing Interactivo y la Publicidad Digital
Autor	Eduardo Liberos, Álvaro Núñez, Ruth Bareño y otros
Editorial	ESIC, 2015
Título	Análisis Digital: Dominando los Indicadores y la Narrativa de las Redes Sociales y Publicidad en Línea
Autor	Juan Álvarez
Editorial	Smashwords Edition, 2023
Título	Publicidad online las claves del éxito en Internet
Autor	José Antonio Miranda, Antonio Olmos, Rafael Ordozgoiti y Daniel Rodríguez
Editorial	ESIC, 2020
Título	Publicidad, siglo I. Un recorrido a través de las ideas
Autor	Antonio Raúl Fernández Rincón
Editorial	Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), 2023
Título	Marketing digital que funciona
Autor	Nacho Somalo
Editorial	Lid, 2018
Título	Curso de Marketing Digital
Autor	Miguel Ángel Florido
Editorial	Anaya Multimedia, 2019
Título	Menos likes, mas leads: transformación digital en ventas
Autor	Federico Martrat Sanfeliu
Editorial	Pearson, 2017

11.2. Bibliografía complementaria

Título	Océano azul, océano rojo
Autor	W. Chan Kin & R. Mauborgne
Editorial	Conecta, 2018
Título	Manual de publicidad
Autor	M ^a Ángeles González Lobo, M ^a Dolores Prieto del Pino
Editorial	ESIC, 2015
Título	Cómo triunfar en el mundo de la publicidad
Autor	Thomas Winkler
Editorial	Smashwords Edition, 2018
Título	Marketing digital para dummies
Autor	VV.AA.
Editorial	CEAC, 2018

11.3. Direcciones web de interés

Dirección 1	Tutoriales de Adobe Creative Cloud
Dirección 2	https://www.w3schools.com/
Dirección 3	http://librosweb.es/
Dirección 4	https://validator.w3.org/
Dirección 5	https://caniuse.com/
Dirección 6	https://www.jssor.com/
Dirección 7	http://www.awwwards.com/
Dirección 8	http://www.creadictos.com/