



Taller de proyectos
digitales / Digital
projects workshop

Grado en Diseño digital y
multimedia
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Taller de proyectos digitales / Digital projects workshop

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

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

Tabla donde se detalla el contenido de la materia, las actividades dirigidas, prácticas, proyectos, memoria u otras prácticas a desarrollar tanto en las sesiones con profesor como aquellas a realizar por el alumno en su tiempo de trabajo fuera de horario docente.

- 1. Conceptualización del proyecto.**
Trabajo sobre el enfoque, el propósito y la viabilidad de una idea de diseño digital. Elaboración de un briefing inicial con objetivos narrativos y comunicativos.
- 2. Narrativa audiovisual.**
Estudio de estructuras narrativas aplicadas a piezas audiovisuales breves. Análisis de referentes y exploración de géneros.
- 3. Producción audiovisual.**
Fases clave de la producción: planificación, grabación y postproducción. Definición de roles y flujo de trabajo.
- 4. Diseño sonoro.**
Principios del sonido narrativo, el uso de librerías, creación de atmósferas, voz y música como herramienta expresiva.
- 5. Herramientas no-code (Framer).**
Introducción práctica a la herramienta Framer como medio para prototipar interfaces y contenidos interactivos sin necesidad de programación.
- 6. Masterclass: Safe Creative.**
Sesión dedicada al registro de obras digitales, propiedad intelectual y protección de proyectos creativos.
- 7. Uso de Metricool.**
Aplicación de esta herramienta para gestionar la visibilidad del proyecto: planificación, publicación, analítica y estrategia de contenidos digitales.

8. Emprendimiento en proyectos digitales.

Modelos de negocio aplicados al entorno audiovisual, gestión del tiempo, monetización, canales de distribución y marca personal.

***Tiempo de ejecución del proyecto en clase.**

Durante varias sesiones, se reservarán espacios de trabajo guiado en el aula para el desarrollo de los proyectos, con asesoramiento del docente.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

***Las actividades pueden variar en función del proyecto final que se establezca al principio de la asignatura.**

Actividad Dirigida 1: Contrabriefing y concepto individual

El alumnado entregará una propuesta creativa individual tras analizar el briefing general y formular un contrabriefing en clase. Se valorará la originalidad, las referencias visuales, la factibilidad y la presentación ante el cliente.

Actividad Parcial: Storytelling y storyboard en grupo

Los equipos entregarán el storytelling y el storyboard de la secuencia en desarrollo. Esta actividad evalúa la coherencia narrativa y la planificación visual del proyecto.

Actividad Dirigida 2: Guion, diseño sonoro y desarrollo visual

Entrega de una primera versión del guion definitivo, acompañado del diseño sonoro y un desarrollo visual inicial. Sirve como base para afinar la narrativa y estética del proyecto.

Entrega final: Proyecto audiovisual terminado

Cada grupo entregará el formato completo del proyecto para su exhibición final. Esta entrega será evaluada en su conjunto por su ejecución técnica, narrativa y presentación.

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. 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).

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 básica

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: NYU Press.

Este libro analiza cómo la convergencia de medios afecta la producción y consumo de contenidos en la era digital.

Manovich, L. (2013). El software toma el mando. Barcelona: Editorial UOC.

Explora cómo el software ha transformado los medios y la cultura visual contemporánea.

McKee, R. (2009). El guión: Story. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba Editorial.

Una guía fundamental sobre la estructura y el arte de contar historias en el cine y otros medios.

Sánchez Navarro, J. (2006). Narrativa audiovisual. Barcelona: Editorial UOC.

Una guía completa sobre las estructuras narrativas en el ámbito audiovisual.

Luna, F. E. (2016). Diseño de sonido para producciones audiovisuales: Estrategias aplicadas por sus realizadores y teorías afines. Club Burton.

Este libro examina estrategias de diseño sonoro en producciones audiovisuales, incluyendo análisis de casos prácticos.

Bibliografía recomendada

Shirky, C. (2008). Aquí viene todo el mundo: El poder de organizar sin organizaciones. Barcelona: Deusto.

Analiza cómo las tecnologías digitales permiten nuevas formas de organización y colaboración.

Karbaum Padilla, G. (2021). La evolución de la narrativa audiovisual: Analógica, transmedia y social media. Lima: Editorial UPC.

Revisión de la evolución de la narrativa audiovisual a través de distintos periodos y su impacto en la comunicación contemporánea.

Otros recursos

- **Framer:** Herramienta para diseño y prototipado interactivo sin necesidad de código. <https://framer.com>
- **Safe Creative:** Plataforma para el registro y protección de derechos de autor en obras digitales. <https://www.safecreative.org>
- **Metricool:** Herramienta para análisis y gestión de contenidos en redes sociales y sitios web. <https://metricool.com/es>

- **AIVA:** Inteligencia artificial para la composición musical y diseño sonoro.
<https://www.aiva.aiHispanic>
- **Suno:** Plataforma de IA para generación de música y efectos sonoros personalizados.
<https://suno.ai>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga. Máster en radio en Instituto RTVE. Máster en Diseño Gráfico y en Diseño de Producto Digital (UX-UI).
Área especialización	Audiovisual, radio, podcast, diseño, marca, comunicación gráfica, diseño digital, diseño web y usabilidad (UX-UI).
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Actualmente es fundador y productor ejecutivo del estudio creativo de contenidos especializado en branded podcasts y videopodcast ViBRO https://vibrostudio.com/. Además, es docente doctorando en la Universidad Nebrija.</p> <p>Ha 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. Ha trabajado en InterAlmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio5, Radio3 y Cadena COPE.</p> <p>Es técnico superior de Imagen y Sonido (Escuela de Imagen y Sonido de Almería), licenciado en Comunicación Audiovisual (Universidad de Málaga), máster en Diseño Gráfico (Gauss Multimedia), máster de Radio en RNE (Instituto RTVE y Universidad Complutense de Madrid), máster en UX, UI y Product Design (Neoland).</p>