

PROFESORADO

David Moreno (Zaragoza, 1976)

Diseñador editorial de profesión, ha trabajado en varios periódicos y revistas (White Dwarf, Anuntis, Diari del Camp Nou) hasta la aparición de las publicaciones digitales, donde fue miembro del Adobe Digital Publishing Suite Prerelease Team. Donde experimento las primeras herramientas de publicación en tablets. Trabajando directamente para empresas relacionadas con el mundo de la publicación electrónica. Colabora con la Editorial Urano y digitalbooks en la creación de prototipos de libros electrónicos. Más tarde trabaja en la empresa Criteri-Digital donde desarrolla Aplicaciones de revistas, libros interactivos y ebooks para clientes como Bankinter, Banco Santander, Fundación Brossa, o el Gremio de Galerias de Arte de Cataluña.

Como docente se especializa en el diseño de contenidos multimedia impartiendo cursos y dando consultorías para empresas como el Grupo Godó, el gremio de Industrias gráficas de Cataluña, la Universidad de Barcelona o el Centro de Innovación y Formación Ocupacional de L'Hospitalet. Actualmente imparte clases en dos másters del Centro Universitario de Diseño de Barcelona (BAU): Máster en Publicaciones Digitales (plugins de Indesign para la creación de revistas interactivas, uso de ibooks Author para la publicación en Appstore) y en el Máster de Infografía y Visualización de Datos (uso de software para la creación de Infografías interactivas en html).

Como formación es Licenciado en Historia por la Universidad de Zaragoza, y cursó en la Universidad de Barcelona el Máster de Tipografía. Disciplina y Usos.

Boletín de inscripción (abierto a cualquier persona interesada)

Apellidos

Nombre

DNI

Fecha de nacimiento

Teléfono

Profesión. Si se es estudiante, especificar la titulación

Correo-e

Entrega antes del 8 de febrero copia de este boletín de inscripción en la mesa de control de la sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes junto con los 10€ en concepto de reserva e inscripción al curso

Este curso se enmarca dentro del proyecto **OnGoingZine**.

La Asoc. OnGoing pone en marcha **OnGoingZine**, una revista digital de información continua que servirá para dejar reflejada la actividad cultural y artística granadina actual, y específicamente la impulsada en la Facultad de Bellas Artes de Granada.

OnGoingZine tratará de potenciar y dar a conocer la actividad cultural de la Facultad de Bellas Artes, de la Universidad de Granada y la ciudad meditan la publicación de una revista periódica de carácter semestral editada a partir de la creación grupos de trabajo formados por estudiantes de distintos niveles y especialidades (bellas artes, historia del arte, antropología, comunicación audiovisual). De este modo, **OnGoingZine** activará la colaboración con estudiantes de varios centros universitarios, produciendo contenidos desde distintas perspectivas disciplinares.

¿QUÉ ES OnGoing?

OnGoing es un proyecto formativo, de transferencia del conocimiento y de extensión cultural concebido para potenciar la escena del arte emergente en Granada a través de actuaciones que favorezcan la profesionalización de estudiantes y la creación de empleo en el sector cultural.

OnGoing quiere contribuir a proyectar la imagen de Granada como una ciudad cultural dinámica. Una ciudad atenta a los desarrollos de la creación visual actual que en su tejido urbano y social se están dando. Una ciudad que sabe cuidar las redes de trabajadores culturales que de manera autónoma o en colaboración institucional contribuyen hoy a proyectar su imagen más allá de su valioso pasado patrimonial.

OnGoing es un proyecto necesario para una ciudad y una universidad que deben constituirse en centros abiertos a los lenguajes contemporáneos y a la experimentación que desde las artes visuales contribuyen a proyectar la imagen de Granada hacia el territorio de la vanguardia cultural que, ya tuvo, y que debemos contribuir a mantener.

OnGoing se concibe como un espacio de formación complementario dentro del contexto de la Universidad de Granada orientado específicamente a servir de plataforma donde se favorezcan sinergias entre los ámbitos académico y profesional.

Organiza: Asoc. OnGoing, Facultad de Bellas Artes

Colabora: Vicerrectorado de Estudiantes y Empleabilidad



PUBLICACIONES ELECTRÓNICAS Y REVISTAS DIGITALES

10 / 11 FEBRERO 2017

TALLER IMPARTIDO POR

David Moreno Juste

Zine

20 HORAS / 10 EUROS / 10 PLAZAS

Organiza: Asoc. On Going-BBAA

BREVE DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La aparición y la proliferación de interfaces táctiles durante el siglo XXI ha generado el reto de cómo presentar los contenidos en estos sustitutos del papel. Este curso trata de poner un poco de orden en el marasmo de información sobre publicaciones digitales. En qué han evolucionado los formatos diseñados en papel (libros, revistas, catálogos o folletos) y cómo hemos de evolucionar también la forma –en un sentido amplio– que tiene que tener el contenido. El reparto del espacio, la tipografía y la imagen deben incluir ahora variables como el tiempo, el sonido, la imagen en movimiento o la interactividad. Si el usuario puede relacionarse con el contenido, podemos generar experiencias de lenguaje mucho más enriquecedoras. Y no sólo se trata de comunicar con el usuario, sino cómo éste puede transmitirlo a sus redes sociales. El objetivo del diseñador tiene que ser entender y crear contenido adecuado a los tiempos en los que vive.

Se realizará una definición de publicaciones digitales, desde los libros hasta las aplicaciones para móvil, haciendo un repaso de los formatos más populares. Se hará especial atención a las revistas digitales creadas a través de software del entorno del diseño. Son necesarios unos conocimientos de la imagen digital y el diseño mínimos, así como del programa Indesign (se plantea la realización del curso con unos plugins específicos gratuitos que se pueden descargar desde la página buttonpublish.com). El curso tendrá una orientación práctica con trabajos guiados para la consecución –tutorizada– de una portada de una publicación y un artículo interactivo.

No se puede pensar hoy en día un medio de comunicación sin que su presencia en tabletas y teléfonos móviles resulte indispensable. Por ello hay una nueva necesidad de los medios de llegar a estos dispositivos. El curso aporta al alumno una especialización adaptada a las exigencias laborales actuales.

OBJETIVOS

1. Conocer e identificar los diferentes tipos de publicaciones digitales. Evaluar su idoneidad en relación al proyecto de diseño.
2. Manejar las herramientas de diseño a través de Indesign para la creación de una revista digital.
3. Incorporar elementos interactivos y multimedia a las publicaciones digitales.
4. Seleccionar los canales de distribución como medio de salida de la publicación.

COMPETENCIAS DE LOS ALUMNOS

1. Identificación de los condicionantes técnicos y teóricos para la selección de un tipo de formato digital adecuado a un proyecto de diseño.
2. Diseño de una revista digital, ejecución del diseño estructural. Conocer y aprovechar las características específicas de las publicaciones para pantallas.
3. Creación contenidos multimedia e interactivos. Adaptación de contenidos de revistas en papel a formatos digitales
4. Publicación de los contenidos creados en plataformas de distribución.

PROGRAMA DEL CURSO

PUBLICACIONES DIGITALES

Viernes 10, 10 a 14 h

Presentación del curso.
Publicaciones Digitales
Definición
Estrategias de creación de publicaciones digitales
Libros digitales.
El formato ePub
Ibooks Author
Publicaciones en html
Aplicaciones para dispositivos táctiles
Formatos de revistas digitales
Sistemas de lectura
Narrativa e interactividad
Configuración de una revista digital

Creación de una portada para una publicación digital

DISEÑO DE REVISTAS DIGITALES

Viernes 10, 16 a 20 h

Herramientas de Creación de publicaciones
Diseño editorial para pantallas
Formato de una revista digital Portada / Artículo / Página
Configuración de Indesign
Elementos interactivos con Bütton
Animación
Scroll
Hotspot
Secuencia
Zoom / Bounce / Flip / Slideshow
Audio / Video
Mapa / Link
Inweb

Creación de un artículo de una revista interactiva

INTERACTIVIDAD Y DISTRIBUCIÓN

Sábado 11, 10 a 14 h

Interacción
Tecnología y formatos para la inclusión de interactividad en publicaciones digitales
Diseño de elementos interactivos con html
Software de animación

Creación de una infografía para una publicación digital.

Sistemas de distribución
Appstore / Google Play
Otros sistemas de distribución
Análisis de datos

NOTA

En cada sesión se reservará media hora para tratar dudas y tutorizar los proyectos que los alumnos trabajarán de manera autónoma e independiente. De este modo se subsanarán las sesiones de tutorías que no aparecen registradas en el esquema temporal.

