

A top-down view of a light-colored wooden desk with various items: a smartphone with a white charging cable, a striped ball of yarn, a pen with a black and white striped grip, a pair of white earbuds, and several papers including one with a grid pattern and another with the word 'MIA' in large letters. A white card with text is overlaid on the bottom left.

Talleres Digitales

IES Francisco de Ayala · Hoyo de Manzanares

C
**CREATIVE
MESS**

Presentación

Presentamos en este documento una propuesta al Instituto público de Hoyo de Manzanares con el objetivo de mostrar los temas seleccionados para la impartición de **talleres** en torno al **mundo digital** y la **creatividad**.

Los talleres van dirigidos a alumnos de entre **13 y 16 años** con interés por la ilustración, el diseño, la fotografía, el vídeo, las nuevas tecnologías y la creatividad en general.

Creemos que son muchos los beneficios que puede aportar a los alumnos explorar estas materias.

Esperamos que sea de vuestro interés.

Objetivos

El objetivo de estos talleres es iniciar a los alumnos en el **mundo digital** y las **posibilidades creativas** que presenta.

Es además una buena ocasión para mostrarles uno de los sectores con más **demanda profesional** y diferenciación de **perfiles** en la actualidad.

Hablaremos también de las **redes sociales** desde diferentes aspectos. ¿Cómo se gestionan **profesionalmente**? ¿Qué **contenidos** tienen cabida en cada una de ellas? ¿Qué **peligros**, verdades y mentiras contienen?

Daremos un salto **creativo** aprendiendo **técnicas mixtas** digitales y viendo ejemplos de las últimas tendencias en **diseño gráfico** e **ilustración**.

Pero sobre todo intentaremos que sea **divertido, práctico y motivador**.

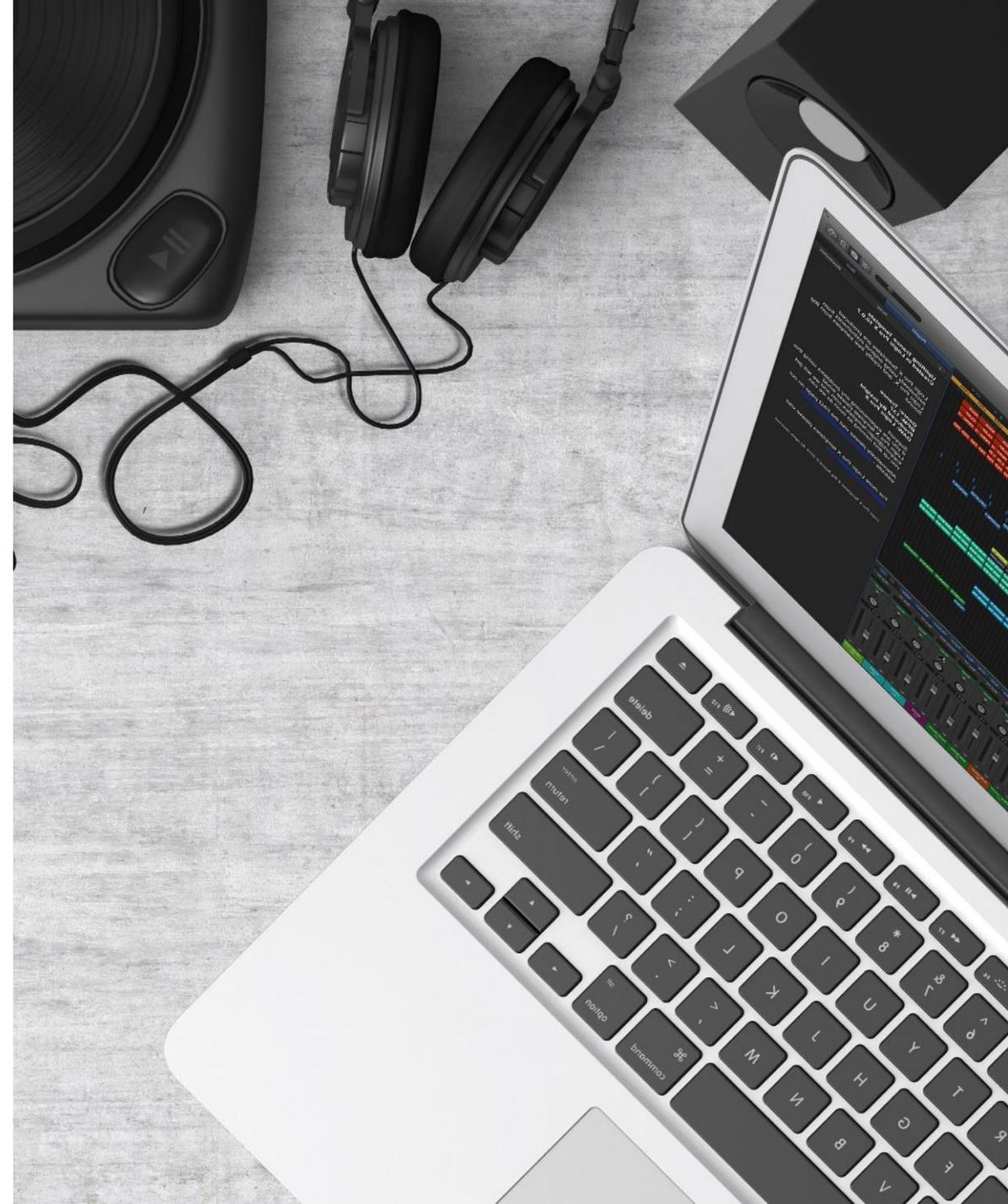


Beneficios

Creemos que estos **talleres** pueden ser estimulantes para los alumnos por acercarlos a un mundo repleto de posibilidades, tanto a nivel creativo y personal (por dotarles de herramientas prácticas para expresarse) como por las **posibilidades profesionales** a las que les acerca.

El mundo del diseño, la programación y en general, todo lo relacionado con lo digital les abre las puertas a la **publicidad**, la **ilustración**, el **marketing** o el desarrollo de **videojuegos**.

El objetivo es que adquieran habilidades creativas y técnicas con las que poder iniciar su propio **camino de aprendizaje** en estas especialidades.



Taller 1. Digital Makers

Un taller de **introducción** al mundo digital **profesional** desde una perspectiva de curiosidad y aprendizaje.

¿Cómo se configura un **equipo digital**? ¿Qué perfiles profesionales intervienen en un **proyecto web**? ¿Y en una **campaña** con *influencers*?

Analizaremos con ejemplos reales distintos **formatos** de propuesta visual, producto publicitario y contenido social media para ponerlo en contexto y comprender cómo es por dentro este mundillo de lo “digital”.

- El **contenido** se va a enfocar en ejemplos cercanos y amenos para el alumno, con la intención de que sea un tiempo invertido para el aprendizaje, pero desde una perspectiva lúdica.
- Buscamos involucrarles en un **conocimiento** global. Que vean a vista de pájaro la complejidad de un proyecto digital.
- Al final del taller, cada alumno tendrá una **visión amplia** de los distintos perfiles profesionales y sabrá con qué especialidad se ha sentido más identificado.



Taller digital: **DIGITAL MAKERS**

- Taller de **dos horas** de duración.
- Necesitamos un **proyector de vídeo** y una **conexión para portátil**.
- Para alumnos con interés en el mundo profesional del **marketing** y la **publicidad**.
- Hablaremos de las **salidas profesionales** de perfiles como diseñador, diseñador de interacción, programador, maquetador, project manager, product manager, CTO, CMO, CEO, etc
- Analizaremos cuáles son los pasos a seguir en un **proyecto digital**. Desde apps móviles a webs.

Es un taller pensado para aportar una **visión esclarecedora y estimulante** sobre este mundo profesional.

Taller 2. Ilustración digital

Un taller **práctico** donde experimentar las posibilidades de las **técnicas mixtas** en diseño e ilustración digital.

Una oportunidad para ir un paso más allá en la **expresión** de cada alumno, apoyando ideas y abriendo posibles **vías de creación** para desarrollar en solitario.

Un recorrido de ida y vuelta entre el dibujo tradicional y digital, cuyo objetivo es comprender que el *scanner* es otra **herramienta** más, como un pincel o un lápiz.

- Veremos la posibilidades creativas de cualquier material con el **scanner**.
- Aprenderemos a hacer un **scaneado correcto** y cómo optimizarlo para llevarlo a una técnica tradicional y viceversa.
- Tendremos **ejemplos concretos** para entender las técnicas y podremos hablar en común de las referencias que nos gustan en ilustración y diseño



Taller digital: ILUSTRACIÓN DIGITAL

- Taller de **cuatro horas** de duración. (Se puede hacer en dos sesiones)
- Necesitamos un **proyector de vídeo**, una **conexión para portátil** y un **scanner** conectado a un equipo.
- Para alumnos con interés en el mundo del **dibujo, diseño e ilustración**.
- Veremos muchos **ejemplos** visuales y después pasaremos a la **práctica**.
- La intención del taller es ver distintos **tipos de técnicas** y posibilidades, no *acabar una ilustración*.

Usaremos el scanner como herramienta para explorar las **posibilidades creativas** de las técnicas mixtas.

Taller 3. Community Junior

Este es un taller muy **divertido** y con una dimensión **práctica** útil. Porque vamos a analizar cómo es **gestionar** profesionalmente una red social, cuáles son las características *reales* de cada una de ellas y qué tipo de **contenido** ofrecen.

Crearemos una **mesa redonda** donde exponer nuestro punto de vista y compartiremos conocimientos en torno a la actividad que desarrollamos en cada red social, para así entender algunos **conceptos** importantes.

Vamos a analizar y reflexionar también acerca de los **estereotipos** y **mensajes** que lanzamos a través de nuestro contenido.

- Es un taller **lúdico** que invita a **reflexionar** sobre el papel de los social media en nuestra nueva **sociedad digital**.
- Abordaremos también **consejos** útiles y curiosidades para dar una visión integral de cada una de las redes.
- Hablaremos del perfil **community manager** en el mundo del **marketing**, la **publicidad** y **comunicación**.



Taller digital: COMMUNITY JUNIOR

- Taller de **dos horas** de duración.
- Necesitamos un **proyector de vídeo**, una **conexión para portátil** y acceso a **internet**.
- Para alumnos con interés en el mundo de las **nuevas tecnologías**, la **comunicación**, el **periodismo**, **marketing** y **publicidad**.
- Veremos **ejemplos** concretos y haremos un **debate**.
- La intención del taller es conocer la figura del **community manager**, entender mejor cómo funciona el mundo de las **redes sociales** y **reflexionar** sobre su papel en la sociedad.

Sin duda este es un taller en el que los mayores aprenderíamos. ¡Los alumnos son nativos digitales!

Taller 4. Proyecto Web

En este taller vamos a entender mejor el recorrido desde una idea de página web hasta que la ves on line.

Cómo se inicia un **proyecto** digital en internet, qué es un **dominio**, un **hosting**, un **servidor**, un **ftp**. Cómo se crea un equipo de trabajo y cuáles son los pasos a dar para conseguir desarrollar un site.

Veremos distintos **tipos de webs** (site, blog, ecommerce, plataforma, red social) y pondremos en común nuestro conocimiento en torno al desarrollo web.

- Es un taller **teórico**. No vamos a aprender a programar ni a hacer páginas web, pero sí entenderemos cuál es el **flujo de decisiones** que hay que seguir en un proyecto web.
- Entenderemos mejor los **componentes** de un producto digital online.
- Adaptaremos el nivel del taller al **conocimiento** de la materia de los alumnos.



Taller digital: PROYECTO WEB

- Taller de **dos horas** de duración.
- Necesitamos un **proyector de vídeo**, una **conexión para portátil** y acceso a **internet**.
- Para alumnos con interés en el mundo de las **nuevas tecnologías**, la **comunicación**, el **periodismo**, **marketing** y **publicidad**, **diseño**, **programación**, **informática**.
- Veremos **ejemplos** concretos con referencias de interés.
- La intención del taller es entender cómo se desarrolla un **proyecto web** y qué **herramientas** específicas debes manejar para llevarlo a cabo.

Veremos paso a paso cómo se proyecta una web y qué perfiles intervienen en cada fase del desarrollo.

Profesora

Zuleyka S. Bonilla · *Consultora de marketing y redes sociales*

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, mi actividad profesional se ha centrado en los ámbitos de la **publicidad** y el **marketing**.

He desarrollado **campañas** de **diseño gráfico** e ilustración digital para agencias y empresas.

Como **community manager** he creado y gestionado comunidades para infinidad de marcas y emprendedores desde 2011.

Actualmente, soy **consultora** independiente en materias de **marketing digital**, **estrategia creativa** y **branding**.

Como **formadora** ha impartido talleres de diseño gráfico en colegios e institutos a través del Instituto Europeo de diseño así como *workshops* para equipos de profesionales.