

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
-------------	-----------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Diseño Web
-------------	------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	2619
---------	------

Periodo docente:	Cuarto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Proyectos Artísticos
----------	----------------------

Módulo:	Estrategias Creativas
---------	-----------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Miguel Ángel Molina Garrido	miguelangel.molina@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Diseño web es una aproximación práctica y conceptual al diseño web y multimedia, a través del conocimiento de la interacción del usuario con los dispositivos y la creación de páginas web usando técnicas de diseño y lenguajes de programación sencillos.

OBJETIVO

- Comprender el significado y uso de internet, hacer un uso correcto de internet como plataforma de recursos y herramientas.
- Manejar las principales herramientas necesarias para trabajar como diseñador/maquetador web en una competencia básica.
- Conocer el proceso de diseño de una web, el estado de técnica y cuáles son los principales perfiles profesionales que intervienen.
- Entender lo digital y el entorno web en particular como elemento creativo.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios de 1º de grado.

CONTENIDOS

- Historia, arte y cultura web.
- Introducción al producto digital.
- Fundamentos básicos de HTML y CSS.
- Uso de las Webfonts
- Técnicas de investigación web
- Responsive design.
- El diseño visual y el desarrollo UI

ACTIVIDADES FORMATIVAS

La actividad docente se distribuye en los siguientes porcentajes:

-Actividades teóricas: 60%

-Actividades prácticas: 30%

-Otras (talleres, laboratorios, exposiciones, etc.): 10%

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra, presentaciones en soporte informático, clases prácticas en laboratorio informáticos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

El alumno, además de realizar trabajos individuales y en grupo relativos a los ámbitos de la asignatura en las instalaciones antes citadas, estará obligado a presentar y defender éstos en el aula.

Ocasionalmente se organizará a los algunos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias.

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales.

Competencias tecnológicas (lenguajes) que el alumno utilizará en los laboratorios informáticos, y que se renovarán

según la orientación profesional:

-HTML

-CSS

-Sublime Text.

-Software para diseño y maquetación.

-Webs de referencias y recursos para diseñadores + maquetadores web.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
<ul style="list-style-type: none">• Presencial 60h	<ul style="list-style-type: none">• No presencial 90h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

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

Competencias generales

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que

aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de producir y relacionar ideas.

Adquirir la capacidad de (auto)reflexión analítica y (auto)crítica en el trabajo artístico.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Adquirir sensibilidad estética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno distinguirá los tipos de códigos en que está maquetada una web y conocerá el funcionamiento de la máquina que la aloja.

El alumno conocerá las últimas tendencias del diseño web así como los principales recursos que hay a su disposición.

El alumno manejará con soltura el código HTML y CSS con soltura y sencillez.

El alumno será capaz de componer y diseñar páginas web de acuerdo a las necesidades de cada proyecto y usuario.

El alumno creará código web de acuerdo a los parámetros esenciales internacionales (World Wide Web Consortium W3C) del diseño y programación web.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CONVOCATORIA ORDINARIA:

La evaluación será de tipo formativo y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

La calificación obtenida se pondera según los siguientes aspectos:

1. Proyecto Final Asignatura: 40%

2. Prácticas de clase: 10 % (Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula)
 3. Realización de Ejercicios: 40%
 4. Técnica de observación: 10 % (Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial).
- La no entrega en fecha y forma de alguna de las tareas relacionadas con los puntos 1 y 3 supondrá la pérdida de la evaluación continua y la calificación en la evaluación será de No Presentado.

Concesión de Matrícula de Honor:

La Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso. Solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado o más en la convocatoria ordinaria, deberán presentarse a una prueba objetiva presencial. Dicha prueba evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. La prueba consta de una parte teórica y otra práctica que mide el grado de conocimientos global de la asignatura.

Para aprobar la convocatoria extraordinaria es necesario entregar los trabajos correspondientes al punto 3 (Realización de ejercicios) no presentados o suspensos y superarlos. La no entrega de los mismos supondrá una calificación de No Presentado, así como obtener la calificación mínima de un 5 sobre 10 en el examen final. La calificación obtenida en la evaluación será la correspondiente a un 70% de la prueba objetiva y 30% de la media aritmética de las calificaciones de los ejercicios del punto 3 antes citado.

ALUMNOS REPETIDORES: Deberán superar los contenidos no superados en convocatorias anteriores siempre que se mantenga el mismo programa.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA: Los mismos que en convocatoria extraordinaria. Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a los establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

Mario Rubiales Gómez Curso de desarrollo web: HTML, CSS y Javascript 3ª Ed. Madrid: Anaya-Multimedia, 2022

Christophe Aubry Responsive Web Design, diseños y cuadrículas 2ª Ed. Barcelona: ENI, 2017

Complementaria

Pau Alsina Arte, ciencia y tecnología Barcelona: UOC, 2007