

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Gestión y Desarrollo Web		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	3	Código:	3037
Periodo docente:	Sexto semestre		
Materia:	Herramientas de Postproducción (Diseño Multimedia)		
Módulo:	Herramientas de Comunicación y Tecnología Aplicada		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Héctor Molina García Paloma Peña García	h.molina@ufv.es

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

En la era de lo digital, obtener un buen conocimiento sobre las bases de cómo funciona internet permite ser consciente del uso que puede y debe dársele. Por ello en esta asignatura, el alumno aprenderá a crear y gestionar un web en todo su proceso. Desde la adquisición de un alojamiento hasta la gestión diaria de un sitio web completo. Para ello comenzaremos con base

en HTML y CSS hasta llegar a la creación y gestión de un CMS propio.

De igual manera el alumno asentará en la web los conceptos de accesibilidad y diseño responsive. Ambos conceptos suponen una necesidad en la sociedad actual para garantizar el acceso al mundo web a todas las personas.

## **OBJETIVO**

El alumno al finalizar el curso será capaz de crear, gestionar y modificar sitios web. Bajo un criterio artístico y responsable, dará solución a las distintas necesidades que pudieran surgir en forma de proyectos.

## **CONOCIMIENTOS PREVIOS**

Se requieren conocimientos medios de manejo de herramientas informáticas, tales como el manejo de navegadores, el conocimiento de su funcionamiento, el manejo de sistemas operativos tales como windows e IOS. Se valora positivamente la destreza informática y el trabajo orientado a la resolución de problemas planteados.

Informática a nivel usuario y conocimiento de internet en distintos soportes a nivel usuario

## **CONTENIDOS**

La asignatura contendrá los siguientes contenidos:

1. Introducción a internet - Historia y desarrollo
2. El uso de imágenes en internet - Características distintivas
3. Servidor y dominio
4. HTML y CSS - Gestión de código a través de Dreamweaver
5. Creación y mantenimiento de un CMS - Wordpress

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

En condiciones de normalidad, la asignatura será llevada a cabo mediante:

- Clases magistrales
- Tutorías
- Trabajo en grupo
- Ejercicios y repetición de destrezas específicas
- Elaboración y gestión de productos profesionales
- Tutoriales a disposición del alumno

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clase expositiva participativa 30h Evaluación 4h Clases prácticas 16h Seminarios, talleres, conferencias... 10h	Trabajos individuales o en grupo 40h Estudio teórico y práctico 35h Trabajo virtual en red 15h

## 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**

Ser capaz de aplicar y dominar la tecnología aplicada al campo de la comunicación audiovisual y multimedia.

### **Competencias específicas**

Adquirir la capacidad para utilizar los recursos informáticos, las tecnologías y técnicas informativas y comunicativas, en los distintos medios o sistemas mediáticos combinados o interactivos (multimedia).

## **RESULTADOS DE APRENDIZAJE**

El alumno será capaz de desarrollar desde el concepto hasta su materialización un proyecto web completo, así como su mantenimiento

## **SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE**

El sistema de evaluación será el siguiente:

- 30% Pruebas escritas
- 5% Asistencia y participación en las actividades presenciales en el aula
- 65% Trabajos y pruebas prácticas

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad. En caso de concesión justificada de dispensa académica, el alumno deberá ponerse en contacto con el docente en el momento de la concesión para calendarizar las entregas de prácticas de manera similar al de la clase.

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

Brad Williams, David Damstra, Hal Stern Professional WordPress. Desing and Development Segunda

J.D. Gauchat El Gran Libro de HTML5, CSS3 y JavaScript Marcombo

Jose CV Cuaderno para bocetos Web y Usabilidad UX/UI editorial 3 en raya

Anna MARía López López Diseño Gráfico Digital Espacio de diseño