



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO WEB AVANZADO

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

Título:	Grado en Diseño Multimedia y Gráfico
Módulo:	Módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología
Denominación de la asignatura:	Diseño Web Avanzado
Código:	39023
Curso:	3
Semestre:	Primero
Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa):	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Profesor:	Dra. Carolina García Vázquez
Lengua vehicular:	Español
Página web: www.esne.es	

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Dra. Carolina García Vázquez

Datos de contacto:

carolina.garcia@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesor a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno. Horario: miércoles de 15:00 a 15:30 h.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Las propias del título y especialmente la asignatura de Fundamentos de Diseño Web.

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre ofimática y manejo de programas.
 Conocimientos de diseño gráfico y tratamiento de imágenes.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece al módulo de Ciencias Aplicadas y Tecnología.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Diseño Web Avanzado se encuentra en el módulo de asignaturas del Grado asociadas al diseño y desarrollo web.

Curso	Asignatura	Créditos	Contenidos
2	Fundamentos del diseño web	6	Introducción a WWW. UX en el desarrollo web. Programación <i>front-end</i> : HTML5, CSS3. Introducción a JavaScript.
3	Diseño web avanzado	6	Tendencias de diseño en la web. Web semántica. JavaScript avanzado: librerías. Introducción a la programación <i>back-end</i> : PHP, MySQL.
4	Maquetación web con hojas de estilo	3	Gestores de contenido (CMS). Programación web con CMS: Wordpress, Prestashop, WooCommerce

Diseño Web Avanzado da el siguiente paso en el diseño y programación web, presentando conceptos avanzados para el desarrollo de sitios web en internet. Esta asignatura proporcionará al alumno las nuevas tendencias de diseño en el ámbito de la web, teniendo siempre muy en cuenta la experiencia de usuario. A partir de estas nuevas tendencias, se detallarán los mecanismos de programación para conseguir este tipo de diseños. Se ayudará al alumno para que potencie al máximo su visión creativa de diseñador gráfico así como de diseñador web, adquirida en otras asignaturas, aplicándola directamente en entornos online y sistemas web.

En la asignatura del curso anterior (Fundamentos del diseño web) se ha profundizado en la programación más básica del *front-end* a través de HTML5 y CSS3. En Diseño web avanzado nos centraremos en las posibilidades de darle dinamismo a nuestras páginas a través de las nuevas capacidades de CSS3 y, sobre todo, de JavaScript. En la parte de JavaScript, que ya se introdujo en la asignatura del curso anterior, se profundizará en las librerías existentes, principalmente en jQuery. También se darán procedimientos para el uso de otras librerías externas y para la generación de nuestras propias librerías, de forma que las podamos importar en todos nuestros proyectos.

Además de avanzar en estos lenguajes, se dará una vuelta a la estructura de los documentos HTML, introduciendo el concepto de web semántica y describiendo los metadatos que deberemos añadir a nuestras páginas para que puedan ser interpretadas en este contexto.

Por último, se le proporcionarán al alumno los conocimientos necesarios para la instalación de un servidor local. Asimismo, se dará una pequeña introducción a los lenguajes más utilizados en la programación *back-end*, como son PHP y MySQL. Esta introducción servirá como base para proveer de contenidos a los gestores (CMS) que se verán en la asignatura del curso siguiente: Maquetación web con hojas de estilo.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

La asignatura Diseño web avanzado le aporta a los alumnos un amplio conocimiento en las tendencias del diseño en el campo de la web. Además, gracias al planteamiento que se le da a la parte de programación web de la asignatura, el alumno tendrá mecanismos para seguir adaptando sus desarrollos a las tendencias de diseño futuras.

El diseño y desarrollo de sitios web ha evolucionado y se ha orientado al concepto de Web 2.0, lo que representa la máxima interacción entre los usuarios y los sitios web. Esta interactividad da como resultado una web dinámica, cambiante, dependiente en cierta parte del comportamiento del usuario y actualizada con respecto al tiempo.

Un profesional altamente cualificado del diseño gráfico y multimedia debe tener la capacidad de afrontar un proyecto software completo encaminado a sitios web dinámicos. Esto implica saber interpretar las necesidades y requisitos del cliente final, así como tener la capacidad de elaborar una propuesta preliminar de diseño, codificar la implementación resultante y presentar un trabajo final completo y correctamente documentado.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG0 - Hablar bien en público

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE1 - El estudiante investigará y hará uso específico de distintos medios gráficos en el trabajo propio y de otros.

CE2 - Realizará un conjunto de trabajos competentes que demuestren el uso de distintos medios de expresión gráfica tradicional y moderna.

CE3 - Presentará una serie de conceptos, sujetos, técnicas y materiales por medio de una serie de trabajos en los que ha de demostrar originalidad e innovación.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Desarrollar proyectos web utilizando herramientas profesionales de diseño y desarrollo.
- Aplicar lenguajes de desarrollo web, tales como Java Script y CSS a un nivel avanzado para conseguir webs de aspecto profesional, teniendo en cuenta conceptos de usabilidad y navegación intuitiva.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Los contenidos que se tratarán en la asignatura están divididos en tres temas, cada uno orientado al área de conocimiento con el que está relacionado de los descritos en apartados previos.

- Tendencias de diseño web.
- Dinamismo en la web: CSS3 avanzado, JavaScript.
- Desarrollo *back-end*: PHP, MySQL.

Temario detallado

TEMA 1. TENDENCIAS DE DISEÑO.

1.1. CONCEPTOS BÁSICOS.

1. Web semántica.
2. *Responsive-design, flat-design y mobile-first.*
2. Nuevas funcionalidades, avances tecnológicos y demanda.
3. Tendencias de diseño web 2018-2019.

1.2. ELEMENTOS AVANZADOS DE HTML5.

1. Nuevos elementos y etiquetas. Estructura general.
2. Formularios. Nuevos atributos y elementos. Validación.
3. Canvas. *Frameworks* y compatibilidad.
4. Vídeo y audio en HTML5.

TEMA 2. DINAMISMO EN LA WEB.

2.1. REPASO DE HTML5/CSS3.

2.2. DINAMISMO CON CSS3.

1. Elementos avanzados.
2. Transformaciones, transiciones y animaciones.
3. Desplazamientos.

2.3. JAVASCRIPT AVANZADO.

1. Repaso de elementos básicos en JavaScript.
2. Definición de librerías y recursos externos.
3. jQuery: conceptos, sintaxis, utilización.
4. Creación de librerías JavaScript.

TEMA 3. DESARROLLO *BACK-END*.

1. CONCEPTOS BÁSICOS.

1. Arquitectura cliente-servidor, petición-respuesta, local-remoto.
2. Arquitectura de 3 niveles: conexión con BBDD (*MySQL*).
3. Entorno de trabajo y herramientas: XAMPP y phpMyAdmin.

2. ARQUITECTURA EN TRES NIVELES.

1. Conceptos básicos de PHP.
2. Conceptos básicos de MySQL.
3. Programación de aplicaciones web con conexión a base de datos.

PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

7. CRONOGRAMA

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
Tema 1.1. Tendencias de diseño. Conceptos básicos.	Septiembre
Tema 1.2. Tendencias de diseño. Elementos avanzados de HTML5.	Septiembre
Tema 2.1. Dinamismo en la web. Repaso de HTML5/CSS3.	Octubre
Tema 2.2. Dinamismo en la web. Dinamismo con CSS3.	Octubre
Tema 2.3. Dinamismo en la web. JavaScript avanzado.	Octubre-Noviembre
Tema 3.1. Desarrollo <i>back-end</i> . Conceptos básicos.	Diciembre
Tema 3.2. Desarrollo <i>back-end</i> . Arquitectura en tres niveles.	Diciembre
Proyecto Final de Asignatura	Diciembre-Enero

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

MODALIDAD ORGANIZATIVA	MÉTODO DE ENSEÑANZA	COMPETENCIAS RELACIONADAS	HORAS PRESENC.	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	TOTAL DE HORAS
Clases teóricas	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8	20	20	40

Tutorías	Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante preparación de lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8	10	-	10
Trabajo personal del alumno	Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8	-	60	60

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
Trabajos Prácticos	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad: solución precisa y eficiente para los requisitos planteados • Diseño: aplicación correcta de criterios estéticos y visuales • Código limpio: reglas de estilo, comentarios 	40%
Práctica Final / Exposición Oral	<ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad: Solución precisa y eficiente para los requisitos planteados • Diseño: Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales • Documentación: Elaboración de informe bien detallado y presentado en formato digital, explicando fases del trabajo realizado y justificación de las decisiones tomadas • Exposición pública: Presentación oral del trabajo realizado y la documentación 	50%
Actitud	<ul style="list-style-type: none"> • Especial interés y participación en las clases • Conocimiento continuo de los contenidos de la asignatura debatidos en clase y planteamiento activo de dudas relacionadas con los mismos 	10%

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Para superar la asignatura es necesario, además de obtener un 5 sobre 10 en la nota final, aprobar todas las partes por separado, excepto la nota de Actitud, que puede no haber obtenido ninguna calificación positiva. Es decir, obtener como mínimo un 5 sobre 10 tanto en los Trabajos Prácticos como en la Práctica Final, y además llegar a 5 en la nota final.

En caso de suspender alguna de las partes (que no sean la de Actitud) en convocatoria ordinaria, el alumno/a deberá realizar un trabajo completo en convocatoria extraordinaria, mediante la entrega de un Proyecto de Recuperación (PR) solo para esa parte, a realizar de forma individual. Además, el alumno/a deberá realizar una prueba escrita tipo test.

La carga de trabajo de la asignatura se compone de: 4 Ejercicios, 2,5% de la nota final cada uno; 3 Prácticas Individuales (PI), 10% de la nota final cada una; y un Proyecto Final (PF), 50% de la nota final. Los ejercicios prácticos y las PI podrán ser agrupados en entregas conjuntas, dependiendo de la complejidad de los mismos, es decir, dos ejercicios o PI podrán ser presentados como uno (sumando sus pesos) si su complejidad así lo requiere.

Tanto los Ejercicios como las PI se deben realizar en casa de forma individual, debiéndose entregar en el plazo máximo de una semana para los Ejercicios y dos semanas para las PI desde su publicación. La puntuación de la entrega se determinará de la siguiente manera:

- 10: Entregado y correcto
- 8: Entregado pero con fallos leves
- 5: Entregado pero con fallos graves
- 0: Entregado tarde o no entregado

El PF debe realizarse fuera de las clases de forma individual o en grupo (2-4 alumnos), destinando algunas clases y los horarios de tutorías para la supervisión y seguimiento del profesor. Finalmente, se expondrá públicamente. La puntuación del PF se determinará haciendo la media aritmética entre (cada una de ellas puntúa hasta 2,5 sobre 10): Diseño, Funcionalidad, Exposición y Documentación.

Una detección de copia demostrable en el código fuente en alguna de las prácticas entregadas (al menos 60% de coincidencia) supondrá la anulación total de dicha práctica para ambos alumnos (el que copia y el copiado) y el suspenso directo de la asignatura.

ASISTENCIA A CLASE

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentar el proyecto final en convocatoria ordinaria. No es necesario justificar las faltas, por lo que no se admitirán justificantes. Superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria. La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGAS DE TRABAJOS

En convocatoria ordinaria, los alumnos pueden no entregar todos los trabajos que se les soliciten. Sin embargo, si con la suma de las notas de los trabajos entregados no se cumple el criterio especificado anteriormente de aprobar cada parte de la asignatura por separado (en concreto los Trabajos Prácticos y el Proyecto Final), la asignatura quedará suspensa en esa convocatoria.

Los trabajos deben entregarse en las fechas especificadas, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben realizar una prueba escrita presencial y presentar los trabajos necesarios para aprobar la asignatura, especificados más arriba. La prueba escrita será evaluada como APTO o NO APTO, siendo APTO la calificación necesaria para poder obtener una calificación final y correspondiente a la parte práctica ya mencionada.

La parte práctica está compuesta por una Práctica de Recuperación específica para la parte de Trabajos Prácticos, y otra para el Proyecto Final, que podrán unirse en una sola entrega si se deben recuperar las dos partes. De esta forma, las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria no deberán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria.



EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA POR ASISTENCIA

Todos los alumnos que, habiendo superado los trabajos prácticos no alcancen el 80% de la asistencia a clase (salvo causas debidamente justificadas), deberán realizar la prueba escrita de convocatoria extraordinaria. Las notas obtenidas en la parte práctica de la asignatura se le conservarán, siempre que en la prueba escrita reciban una calificación de APTO.

10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Gauchat, J.D. (2013). *El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. 2ª Edición*. Madrid: Marcombo, S.A.

López Quijado, J. (2010). *Domine Javascript. 3ª Edición*. Madrid: Ra-Ma Editorial.

Keith, J. (2006). *DOM Scripting: Web Design with JavaScript and the Document Object Model. 2ª Edición*. Berkeley, CA (USA): Apress Ed.

Steve Krug (2014). *Don't Make Me Think (Revisited): A common sense approach to web and mobile usability*. USA, New Riders.

Jesmond J. Allen, James J. Chudley (2012). *Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences, 1st Edition*. UK, John Wiley & Sons, Ltd.

Jon Duckett (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. Hoboken (USA): Wiley.

Dan M. Brown (2011). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, 2nd Edition*. Nueva York (USA): Pearson

Jerry Cao, Carrie Cousins (2018). *Web Design Trends 2018*. UXPin Inc.

Webgrafía

<http://librosweb.es/>

<http://www.w3c.es/>

<http://w3schools.com>

<http://desarrolloweb.com/>

<http://www.forosdelweb.com/>

<https://www.codecademy.com/learn>

<https://www.javascripting.com/>

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota "0", y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables. Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (PDF, vectorial si procede).

CONVOCATORIAS

Los estudiantes matriculados dispondrán de cuatro convocatorias para aprobar la asignatura más otras dos extraordinarias.

Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como No presentado, se consumirá la convocatoria.