



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

MAQUETACIÓN WEB CON HOJAS DE ESTILO

CURSO ACADÉMICO 2018 – 2019

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

| | |
|---|--------------------------------------|
| Título: | Grado en Diseño Multimedia y Gráfico |
| Módulo: | Módulo de Diseño |
| Denominación de la asignatura: | Maquetación Web con Hojas de Estilo |
| Código: | 39033 |
| Curso: | 4 |
| Semestre: | Primero |
| Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa): | Obligatoria |
| Créditos ECTS: | 3 |
| 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: lunes de 15:15 a 15:30 h.

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

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

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre Ofimática y manejo de programas.
Conocimientos de Diseño Gráfico y tratamiento de imágenes.
Conocimientos básicos de programación.

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

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Módulo de Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Maquetación Web con Hojas de Estilo cierra el ciclo iniciado con las asignaturas anteriores de diseño y programación de sitios web dentro del módulo, adentrándose en las nuevas tecnologías y filosofías del desarrollo web.

Esta asignatura proporcionará al alumno los conocimientos necesarios para implementar portales web basados en las tecnologías y estándares más recientes (HTML5 y CSS3), así como diseñar soluciones web completas para todo tipo de dispositivos. Para ello el alumno manejará entornos de desarrollo integrado de alto nivel y utilizará software de diseño gráfico y retoque digital, así como librerías de programación del lado del cliente y herramientas multiplataforma.

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 de alto componente dinámico y visual.

Para ello, se impartirán conceptos avanzados de maquetación web dependiente del dispositivo (*responsive web design* y *layouts*), se mostrarán las nuevas funcionalidades de la revisión del estándar web HTML5 y CSS3 junto a una introducción a JavaScript para aprovechar todo su potencial.

También se mostrarán nuevas herramientas y manejo de API de programación web aplicadas al desarrollo de arte generativo y piezas interactivas de alto componente gráfico y visual.

Por último, se hará mayor hincapié en documentar software, validación y legibilidad de código, cumpliendo los estándares al máximo y estimar los costes de un proyecto web de estas características.

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

La maquetación web con hojas de estilo es una asignatura que permite a los alumnos completar su formación en el diseño web. Maquetar con hojas de estilo es esencial en el desarrollo profesional de la actividad del diseñador web.

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

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

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

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

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 prepararlas ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE13 - Se integrará en un proceso, análisis y desarrollo de contenido visual para Web, atendiendo a puntos como: el diseño, la usabilidad y la codificación en lenguajes apropiados para ello.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Conocer ampliamente el uso de las Hojas de Estilo para desarrollar la creatividad en el diseño de páginas Web.
- Conocer los diferentes tipos de aplicación de CSS para que su utilización en determinadas páginas sea a más óptima posible.
- Aprender a usar las CSS con las capas que ofrece el lenguaje HTML, para desarrollar páginas Web basadas en posicionamiento de capas, que ofrecen páginas más dinámicas y flexibles.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Se desarrolla el trabajo en accesibilidad web y la optimización de páginas.

La maquetación CSS profundizando en técnicas avanzadas, haciendo uso de las nuevas tecnologías.

- Niveles.
- Tipos de hojas de estilo.
- Planificación, organización y mantenimiento de CSS.
- Cascada y especificidad.
- Selectores.
- Propiedades.
- Herencia en CSS.
- Modelo de caja.
- Composición.
- Tipos de Layout.
- Estilos en tablas y formularios.
- Tipos de medios.
- Diseño adaptativo.
- Accesibilidad.
- Estilos en elementos HTML.
- Desarrollo de CSS.
- Animaciones y efectos visuales interactivos cumpliendo los estándares.

Temario detallado

TEMA 1. DESARROLLO DE UI WEB CON HTML5

1.1. CONCEPTOS BÁSICOS

1. Evolución de la Web semántica, 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. Video y sonido en HTML5.

TEMA 2. MAQUETACIÓN CON CSS3

2.1. ELEMENTOS AVANZADOS DE CSS3

1. Nuevos selectores, tipografías y propiedades.
2. Transformaciones, transiciones y animaciones.

2.2. DISEÑO WEB ADAPTATIVO

1. Fundamentos del diseño adaptativo orientado al dispositivo.
2. Consultas de medios, *viewport* y unidades de medida relativas.

TEMA 3. DISEÑO INTERACTIVO CON JQUERY

3.1. CONCEPTOS BÁSICOS DE JAVASCRIPT

1. Programación básica con JavaScript: Sintaxis, variables y control de flujo.
2. Arrays, manejo de DOM, funciones y tratamiento de eventos.

3.2. JQUERY

1. Importación y manejo. Ventajas de su uso. Funciones básicas. Alternativas: AngularJS.
2. Funcionalidades avanzadas: DOM, AJAX, *bind* y *callback*.
3. Visualización de datos: ChartJS, D3js.

TEMA 4. DISEÑO MULTIMEDIA Y ARTE INTERACTIVO EN LA WEB Y PROYECTOS WEB PROFESIONALES

4.1. DISEÑO MULTIMEDIA Y APLICACIONES WEB

1. Tecnologías emergentes: IoT, Realidad Virtual y Realidad Aumentada.
2. Frameworks de desarrollo de Apps: Ionic.

4.2. ARTE GENERATIVO

1. Librerías de 3D para la web: WebGL, BabylonJS, ThreeJS.
2. Algoritmos de generación de piezas gráficas.

4.3. METODOLOGÍA DE DESARROLLO DE PROYECTOS WEB Y EXPERIENCIA DE USUARIO

1. Recogida de requisitos (*briefing*) y consultoría.
2. Estimación de recursos y planificación de tiempos.
3. Análisis funcional, diseño y maquetación de propuestas.
4. Documentación, entrega y publicación del producto.

PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

7. CRONOGRAMA

| UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS | PERÍODO TEMPORAL |
|--|---------------------|
| Tema 1.1. Conceptos básicos. | Septiembre. |
| Tema 1.2. Elementos avanzados de HTML5. | Septiembre-Octubre. |
| Tema 2.1. Elementos avanzados de CSS3. | Octubre. |
| Tema 2.2. Diseño web adaptativo. | Octubre. |
| Tema 3.1. Conceptos básicos de JavaScript. | Octubre-Noviembre. |
| Tema 3.2. jQuery. | Noviembre. |
| Tema 4.1. Diseño multimedia y aplicaciones web. | Noviembre. |
| Tema 4.2. Arte generativo. | Noviembre. |
| Tema 4.3. Metodología de desarrollo de proyectos web y UX. | 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. | CG3, CG4, CG5, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12 | 20 | - | 20 |
| Clases prácticas | Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación. | CG3, CG4, CE7, CE8 | 10 | 10 | 20 |
| Tutorías | Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico. | CG3, CG4, CG5, CG12, CE13, CE14 | 5 | - | 5 |
| Trabajo personal del alumno | Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias. | CG3, CG4, CG5, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12 | - | 30 | 30 |

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 y validado: Aplicación correcta de reglas de estilo, comentarios y tabulaciones, así como que satisfaga los estándares del W3C | 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. - Código limpio y validado: Aplicación correcta de reglas de estilo, comentarios y espacios, así como que satisfaga los estándares del W3C. | 50% |
| Actitud | <ul style="list-style-type: none"> - Especial interés y participación en las clases - Entrega voluntaria de ejercicios opcionales - 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 2 sobre 4 en los Trabajos Prácticos y un 2,5 sobre 5 en el Proyecto 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 podrá recuperar exclusivamente una sola vez en el mismo curso académico dicha parte en convocatoria extraordinaria, mediante la entrega de una Práctica de Recuperación (PR) solo para esa parte, a realizar de forma individual. En caso de suspender ambas partes, el alumno tendrá que hacer una Práctica de Recuperación que englobará toda la asignatura.

La carga de trabajo de la asignatura se compone de 4 prácticas individuales (PI), cada una de las cuales tendrá un peso de un 10% en la calificación final. El Proyecto Final (PF) contará un 50% de la nota de la asignatura. El resto de la evaluación lo compondrá la nota de Actitud, que será un 10% del total.

Las PI tienen dos partes, la primera de ellas se realiza íntegramente en clase de forma individual y bajo la supervisión del profesor, teniendo tiempo suficiente para terminarla, comenzando al principio de la clase y debiéndose entregar al final de ésta. Si no es así, se permite al alumno entregarla con hasta una semana de retraso. La puntuación de esta primera parte se determinará de la siguiente manera:

- 8: Entregado a tiempo y correcto.
- 5: Entregado a tiempo pero con fallos.
- 5: Entregado tarde pero correcto.
- 2: Entregado tarde y con fallos.
- 0: No entregado.

La segunda parte de la PI solo se podrá entregar si se entregó la primera parte a tiempo, en el tiempo de clase destinado a ello. En tal caso, dicha segunda parte se realizará en casa y se entregará en el plazo de hasta una semana después. Si se entrega y está correcta y sin fallos, la nota para esa PI quedará de la siguiente manera:

- Si tenía un 8 → Sube a 10.
- Si tenía un 5 → Sube a 8.

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 diez minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

ENTREGA 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 más arriba (entrega una/dos semana/s después dependiendo del tipo de entrega), no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

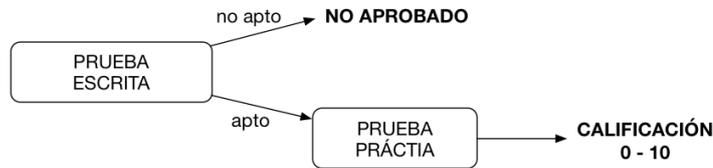
En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

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

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.

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.

Rebecca Murphey (2013). *Fundamentos de jQuery*. Edición Web On-line. Accesible en: <http://librojquery.com/>

Webgrafía

<http://librosweb.es/>
<http://www.w3c.es/>
<http://w3schools.com>
<http://desarrolloweb.com/>
<http://www.forosdelweb.com/>
<https://www.codecademy.com/learn>
<http://stackoverflow.com>
<http://caniuse.com/>
<http://html5demos.com/>

<http://www.html5rocks.com/es/>
<http://css-tricks.com>
<http://codepen.io>
<http://www.csszengarden.com/>
<http://www.html5rocks.com/es/slides>
<http://markdalgleish.com/projects/fathom/>

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.