

ESNE

**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

Planificación de la Docencia

**Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos y
Entornos Virtuales**

Diseño Web

**Guía Docente
Curso Académico 2022/2023**

DATOS DE LA ASIGNATURA

Carácter de la asignatura	Obligatoria
Créditos ECTS	6
Curso y Semestre	2º curso – Segundo semestre
Modalidad de impartición	Presencial
Idioma de impartición	Castellano

PROFESORADO

Renato Seixas	renato.seixas@esne.es
Carolina García Vázquez	carolina.garcia@esne.es

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DEL TÍTULO

Conocimientos o contenidos

- Buscar, seleccionar, analizar e integrar información proveniente de fuentes diversas.
- 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.
- Adquirir conocimientos básicos de emprendedor y de los entornos profesionales.

Habilidades o destrezas

- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Elegir las estrategias, las herramientas y los momentos que considere más efectivos para aprender y poner en práctica de manera independiente lo que ha aprendido.
- Adaptarse a los cambios conceptuales, instrumentales y del entorno laboral a partir de la formación recibida.
- Gestionar eficientemente el tiempo y los recursos.
- Utilizar materiales, recursos y tecnologías de manera responsable, segura y eficiente.
- Comunicar y expresarse con confianza y creatividad en diversas lenguas, teniendo en cuenta el receptor y el medio.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Aplicar el software, las herramientas y la tecnología más apropiados para cada situación en el desarrollo de un videojuego o contenido interactivo.
- Aplicar las herramientas de desarrollo web en la creación de videojuegos o entornos virtuales para dispositivos móviles y computadoras.

Competencias

- 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.
- Proponer y elaborar soluciones nuevas y originales que añadan valor a problemas planteados, incluso de ámbitos diferentes al propio del problema.
- Conocer los procedimientos, destrezas y metodologías que son necesarias para producir obras artísticas orientadas al desarrollo de videojuegos y entornos virtuales, utilizando tecnologías específicas.

CONTENIDOS

- Repaso de conceptos de redes (HTTP, IP, WWW, hosting, etc.)
- Herramientas para la gestión de sitios web.
- HTML.
 - Enlaces y formatos.
 - Organización del texto.
 - Imágenes.
 - Listas y Tablas.
 - Formularios.
 - Video y Audio.
- CSS.
 - Modelo de contenedores
 - Estilo y maquetación.
- Usabilidad y accesibilidad en la Web. Estándares y reglas.
- Técnica de desarrollo web para crear aplicaciones interactivas. Animaciones. Interacciones con la Web.
- Servidores y modelo vista-controlador.

TEMARIO

Bloque 1. ARTE Y DISEÑO EN LA WEB

1. Diseñar una estrategia
2. Accesibilidad y usabilidad en la web
3. Imagen de marca, página web
4. Herramientas composición
5. Proceso creativo
6. Prototipado web

Bloque 2. DESARROLLO WEB

7. Introducción al desarrollo web
8. Herramientas de gestión de contenidos (CMS)
9. Implementación del front-end. HTML5
10. Maquetación del front-end. CSS3
11. Introducción a la programación en javascript

RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

A la superación de esta asignatura, el estudiante será capaz de:

- Utilizar los lenguajes y herramientas necesarios para la creación de sitios web sencillos, usables y accesibles que tengan en cuenta las tendencias actuales del diseño de Sitios y su integración con redes sociales.
- Emplear los conocimientos de lenguajes como HTML, CSS, JavaScript, etc., para la creación de documentos web que integren textos, imágenes, enlaces, listas, tablas, formularios, animaciones, y otros elementos multimedia.
- Desarrollar aplicaciones web y manejar herramientas y entornos de desarrollo de uso profesional para dicho propósito.
- Conocer y saber aplicar los estándares de usabilidad y accesibilidad que deben estar presentes en un proyecto web.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HORAS	PRESENCIALIDAD
Sesión teórica presencial: clases teóricas presenciales impartidas por profesores en el aula.	30	100
Trabajos o casos prácticos: en cada asignatura se proponen trabajos o casos prácticos donde el estudiante debe analizar la información, detectar aspectos relevantes, tomar decisiones o proponer soluciones para mejorar la situación. Su realización será en el aula o bien pueden plantearse como entregas futuras dentro de los plazos acordados y medios establecidos.	25	100
Debates: los estudiantes aportan experiencias, comparten e inician discusiones constructivas en el aula.	5	100
Realización de las prácticas externas.		
Elaboración de la memoria de prácticas.		
Realización del Trabajo Fin de Grado y preparación de la defensa.		
Tutoría presencial: el estudiante acude a tutorías presenciales con el profesor.	10	0
Trabajo autónomo: es el aprendizaje personal del estudiante a través del estudio de los contenidos de la asignatura y de la lectura y análisis de materiales complementarios.	76	0
Realización del examen final presencial.	4	100

METODOLOGÍAS DOCENTES

Clase magistral presencial: el profesor utiliza la exposición para la enseñanza de conceptos, teorías, en el aula.	X
Aprendizaje basado en trabajos y/o casos prácticos: el profesor propone trabajos o casos prácticos para que los estudiantes los analicen y resuelvan, aplicando los contenidos aprendidos. Los trabajos se plantean para su realización en el aula, o alternativamente como entregas futuras.	X
Aprendizaje colaborativo a través del debate en el aula: el profesor plantea temas para que los estudiantes debatan, aporten ideas o experiencias, propongan soluciones y compartan conocimientos en el aula.	X
Aprendizaje en la empresa: el profesor realiza el seguimiento del aprendizaje del estudiante en un entorno real.	
Aprendizaje basado en proyectos: el profesor analiza y tutoriza el proyecto definido inicialmente por el estudiante, para garantizar que el estudiante adquiere las competencias necesarias definidas en la asignatura.	
Tutorías presenciales: el profesor resuelve las dudas sobre la asignatura.	X

SISTEMAS DE EVALUACIÓN

SISTEMAS DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN
Examen final presencial individual.	40%
Evaluación de trabajos o casos prácticos realizados en el aula o como entregas planificadas.	40%
Evaluación de la participación en los debates.	10%
Evaluación de las prácticas por el tutor de la empresa.	
Evaluación de la memoria de las prácticas por el tutor académico.	
Evaluación del Trabajo Fin de Grado por el tutor académico.	
Evaluación de la defensa del Trabajo Fin de Grado ante un Tribunal.	
Asistencia y participación en clase.	10%

BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Beer, Gunter (2010). Web Design Index 9. Barcelona: The Pepin Press.
- Brown, D. M. (2011). Communication Design: Developing website documentation for design and planning. New Riders.
- Chaves, Norberto (2006). La imagen corporativa: Teoría y práctica de la identificación institucional. Barcelona: Gustavo Gili.
- Clazie, Ian (2011). Cómo crear un portfolio digital. Guía práctica para mostrar tus trabajos. Barcelona: Gustavo Gili.
- J. Lynch, Patrick y Horton Sarah (2004). Manual de estilo web. Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.
- Krug, Steve (2015). No me hagas pensar. Valencia: Anaya Multimedia.
- Lupton, Ellen (2015). Tipografía en pantalla. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gauchat, J. D. (2012). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Marcombo.
- Sharp, H., Rogers, Y., Preece, J. (2019). Interaction design: Beyond human-computer

interaction. John Wiley & Sons. 5th edition.

- Taylo (2013). Cómo crear un portfolio y adentrarse en el mundo profesional. Guía de orientación para creativos. Barcelona: Gustavo Gili.
- Wheeler, Alina (2013). Diseño de marcas. Madrid: Anaya Multimedia.
- Wiedemann, Julius (2005). Web Design (Icons Series). Madrid: Taschen.

Bibliografía complementaria

- <http://www.w3c.es/>
- <http://validator.w3.org/>
- <https://jigsaw.w3.org/css-validator/>
- <http://w3schools.com/>
- <http://desarrolloweb.com/>
- <http://www.forosdelweb.com/>
- <http://www.codecademy.com/learn>
- www.figma.com
- <https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3IHIUtejzLA>
- <https://www.youtube.com/watch?v=jk1T0CdLxwU>
- <https://www.figma.com/resources/learn-design/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=Q5xJ0Appr9w>
- <https://uxplanet.org/figma-step-by-step-tutorial-part-1-login-sign-up-screen-exercise-6fadf2f0f48d>
- <https://www.awwwards.com>

ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión es muy importante!

UDIT realiza un estudio periódico para evaluar y mejorar la satisfacción de los estudiantes con la actividad docente que los profesores desarrollan en las asignaturas, el Trabajo Fin de Grado, las Prácticas Académicas Externas, la titulación y los servicios de apoyo.

Todas las encuestas estarán disponibles en tu campus virtual, garantizando el anonimato en las respuestas. Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

udit.es



**UNIVERSIDAD
DE DISEÑO Y
TECNOLOGÍA**

LA
REVOLUCIÓN
DE **ESNE**

