

CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

DISEÑO WEB Y APLICACIONES

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Diseño de Productos interactivos
Facultad o Centro:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Tecnología de productos interactivos
Denominación de la asignatura:	Diseño web y aplicaciones
Curso:	Cuarto
Semestre:	Segundo
Carácter:	Obligatoria
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Ramona Ruiz Blázquez
E-mail:	ramona.ruiz@u-tad.com
Teléfono:	916402811

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.

Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece al módulo de Diseño especializado y, dentro de éste, a la materia de Tecnología de Productos Interactivos. Esta materia hace referencia al estudio y práctica del conjunto de técnicas necesarias para la adquisición de los conocimientos necesarios para el desarrollo tecnológicos de aplicaciones y videojuegos, centrándose en la parte más técnica de estos.

Descripción de la asignatura

En esta asignatura el alumno desarrollará un conocimiento avanzado de la programación, llevando más allá los objetivos vistos en las asignaturas “Introducción a la programación” y “Scripting”.

Es una asignatura que a la vez agrupa y ejercita conocimientos ya adquiridos, y prepara al alumno para el trabajo de programación a un nivel mayor que las asignaturas ya mencionadas. Proporcionará al alumno unos conocimientos para ser más autónomo en la programación de productos digitales interactivos.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

3.1 Competencias (genéricas, específicas y transversales)

CG2 Saber adaptarse al cambio y a las nuevas situaciones con flexibilidad y versatilidad.

CG6 Manifestar motivación por la calidad.

CG8 Manifestar capacidad para trabajar en equipo.

CG18 Gestionar adecuadamente la información.

CB1 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

CB2 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

CB3 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

CE8 Evaluar las implicaciones éticas, técnicas y creativas de la tecnología en el diseño de productos interactivos.

CE18 Aplicar los conocimientos teóricos y prácticos de diseño de productos para el desarrollo de contenidos.

CE20 Conocer los factores determinantes del mercado de consumo de los productos interactivos. Teniendo en cuenta el conocimiento y el respeto de los entornos sociales y culturales.

CE21 - Comprender los principios del diseño aplicado a los múltiples dispositivos de consumo

3.2 Resultados de aprendizaje

Utilizar programación sencilla para mejorar el diseño de juegos simples

4. CONTENIDOS

- Metodologías de desarrollo de software aplicadas al desarrollo de videojuegos.
- Elementos de agilidad en el desarrollo.
- Procesos automáticos de desarrollo.

5. TEMARIO

Tema 1. Introducción a los lenguajes de marcas

Tema 2. HTML

Tema 3. CSS

Tema 4. Maquetación web

Tema 5. Flexbox

Tema 6. Introducción a JavaScript

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.

- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.

Actividades formativas

ACTIVIDADES FORMATIVAS	Horas totales	Horas presenciales	% presencialidad
Clases teóricas	42	42	100
Seminarios y talleres	4	4	100
Clases prácticas	10	10	100
Tutorías	2	2	100
Actividades de evaluación	4	4	100
Estudio y trabajo en grupo	8	0	5
Estudio y trabajo autónomo, individual	50	0	0

7. DESARROLLO TEMPORAL

Tema	Semanas
Tema1 Introducción a los lenguajes de marcas	1,2,3
Tema 2 HTML	4,5
Tema 3 CSS	6,7
Tema 4 Maquetación web	8,9,10
Tema 5 Flexbox	11,12
Tema 6 Introducción a JavaScript	13,14,15

8. SISTEMA DE EVALUACIÓN

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)	VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	10%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	35%	70%

SE3 Prueba Objetiva	30%	60%
---------------------	-----	-----

Criterios de evaluación:

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	Se valorará de los alumnos la participación activa y la correcta entrega de las prácticas en forma y fecha.	10%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	- la calidad de los trabajos - la capacidad de autocrítica y mejora	35%
SE3 Prueba Objetiva	- la presentación - el esfuerzo realizado	55%

Consideraciones generales acerca de la evaluación:

- Para aprobar la asignatura será necesario sacar una nota mínima de 5,0 (sobre 10) en el proyecto final, y la evaluación global entre proyecto, participación en clase y prácticas realizadas durante el curso tiene que ser también superior a 5,0. La entrega del proyecto se entiende como un examen y tendrá derecho a revisión. No se admitirán trabajos fuera de forma y fecha sin causa justificada, y si se aceptan será con una reducción considerable en la nota. En la convocatoria extraordinaria solo se tendrá en cuenta la nota del proyecto.

9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

Jon Duckett (2011). HTML and CSS: Design and Build Websites. Wiley
ISBN: 978-1118008188
Ethan Marcotte (2011). Responsive Web Design. A Book Apart
ISBN: 978-1-9375571-8-8

Bibliografía recomendada

<https://developer.mozilla.org/es/docs/Web>
<http://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>
<https://www.w3schools.com/>
Rob Larsen, "Beginning HTML and CSS". Wrox (2013)
Douglas Crockford. "JavaScript: The Good Parts". O'Reilly Media, Inc. (2008)

10. Materiales, software y herramientas necesarias

Tipología del aula:

Equipo de proyección y pizarra

Materiales:

Ordenador personal con Windows
Webcam y micrófono

Software:

Notepad++