

## GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO

ESPECIALIDAD DISEÑO		Gráfico			
CURSO		3º			
ASIGNATURA		Diseño y Desarrollo Web			
PROFESOR/A		Javier Raposo Vargas			
DPTO.	Coordinación de las EASD gráfico				
TIPO	Teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria de la especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4	CRÉDITOS ECTS	7
HORAS TOTALES	175	HORAS PRESENCIALES	136	HORAS TRABAJO AUTÓNOMO	39

### DESCRIPCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN EN EL MARCO DE LA ASIGNATURA

El diseño web es una de las salidas profesionales con más proyección para un diseñador gráfico. La finalidad de esta asignatura es que el alumnado adquiera los conocimientos necesarios que le permitan acceder en un futuro a algunos de los perfiles más demandados dentro de este ámbito. Con esta asignatura el alumnado adquirirá las siguientes capacidades:

- Usar las principales tecnologías, imprescindibles hoy día para desarrollar cualquier sitio web.
- Planificar y desarrollar un proyecto web completo con un resultado profesional.
- Trabajar con HTML5, CSS3, JavaScript, Ajax, JQuery, PHP, MySQL.
- Trabajar con algunos de los gestores de contenido más populares.
- Crear estrategias de marketing y posicionamiento en buscadores.
- Trabajar con herramientas específicas para el Diseño Web.

### OBJETIVOS

Crear sitios web funcionales que integren textos, imágenes y otros elementos, utilizando lenguajes de marcas, editores apropiados y gestores de contenidos, según especificaciones y condiciones de "usabilidad" y "accesibilidad" dadas, generando mensajes y comunicando contenidos de naturaleza diversa en función del medio, público objetivo, el contenido y el contexto, y realizar los procedimientos de instalación y verificación en el servidor correspondiente.  
Crear prototipos de alta fidelidad cuya interfaz responda a las necesidades planteadas.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

No procede

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS TRANSVERSALES

1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 13, 14

### COMPETENCIAS GENERALES

1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 15, 17, 18, 20,21, 22

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

1, 2, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12

## CONTENIDOS

La siguiente guía didáctica se ha realizado atendiendo al **Decreto 91/2023, de 18 de abril**, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas. En el artículo 11 del citado Decreto, se detallan los contenidos obligatorios que deberán tener las programaciones didácticas de las enseñanzas profesionales de artes plásticas y diseño.

La programación de contenidos de la Asignatura de “Diseño y Desarrollo web” del tercer curso del Grado de Diseño Gráfico se secuencian en 13 unidades didácticas en un total de 136 horas lectivas (aprox.), repartidas en dos semestres (con una distribución horaria de 4 horas semanales) contemplando los contenidos mínimos establecidos en el **Real Decreto 633/2010, de 14 de mayo**, por el que se regula el contenido básico de las enseñanzas artísticas superiores de Grado en Diseño establecidas en la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. De este modo, el contenido queda estructurado en los siguientes contenidos básicos o **descriptores**:

Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos. Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación. Contenidos dinámicos. Optimización de recursos para internet. Diseño y planificación del diseño Web. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

## DESGLOSE DE CONTENIDOS Y CRONOGRAMA DE LA ASIGNATURA

### **BLOQUE I: INTERNET Y LA WORLD WIDE WEB (2 semanas)**

UD1. Internet y conceptos básicos sobre redes de computadores.

UD2. Naturaleza del diseño web.

UD3. Edición electrónica.

### **BLOQUE II: HTML (4 semanas)**

UD4. Introducción al HTML

UD5. Elementos HTML

### **BLOQUE III: CSS (10 semanas)**

UD6. Características de las CSS

UD7. El modelo de caja. Posicionamiento y Visualización.

UD8. Diseño de páginas con CSS

### **BLOQUE IV: GRÁFICOS EN LA WEB (1 semana)**

UD9. Fundamentos básicos y Optimización de gráficos para la web.

### **BLOQUE V: LENGUAJES PARA LA INTERACCIÓN, LIBRERÍAS Y FRAMEWORKS (3 semanas)**

UD10. El lenguaje Javascript

UD11. Frameworks, librerías y herramientas para HTML, CSS y JavaScript.

### **BLOQUE VI: DESARROLLO DE UN PROYECTO WEB (12 semanas)**

UD12. Fases para el desarrollo de un proyecto Web.

UD13. Desarrollo de un proyecto Web con Gestores de Contenidos

## METODOLOGÍA

### TÉCNICAS Y ESTRATEGIAS

El alumnado se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de diseño web y lenguajes de programación, como herramienta en el proceso creativo del proyecto. Se procurará reducir al mínimo las clases teóricas buscando la fundamentación en la práctica y el desarrollo de la creatividad.

Puesto que se trata de una asignatura con bloques de contenido de carácter instrumental con ella desarrollamos el “dominio de las herramientas necesarias para pensar, representar y comunicar el diseño”, la distribución de los bloques será:

- **Clases teóricas:** exposición y explicación de los conceptos de cada una de las unidades didácticas.
- **Clases prácticas:** cada clase teórica terminará con una actividad práctica en el aula de los conceptos explicados.
- **Taller trabajo en grupo:** se realizará con el fin de compartir experiencias en la búsqueda de soluciones eficaces consensuadas.
- **Ejercicios y tareas:** donde se irán asimilando los conceptos teóricos introducidos.
- **Proyecto:** el alumnado realizará varios proyectos dónde se aplicarán todos los conceptos, programas y medios vistos a lo largo de la asignatura, y en los que podrá explorar, investigar y aplicar conocimientos interdisciplinares.

Para determinados proyectos el profesor podrá solicitar que se expongan y defiendan ante el grupo los proyectos de trabajo del alumnado.

Tutorías: el profesor revisará los ejercicios planteados, la resolución de problemas y analizará y discutirá los materiales y temas presentados por el alumnado a la hora de realizar cada proyecto.

## AGRUPAMIENTOS

A lo largo del curso determinadas tareas se pueden realizar de manera grupal con el objetivo de reforzar la competencia de trabajo en grupo.

## TIPO DE ACTIVIDADES

Entre las actividades de trabajo propuestas de carácter autónomo y no presencial destacan:

- Trabajos prácticos: Preparación de actividades, resolución de ejercicios.
- Trabajos teóricos.
- Estudios teórico-prácticos.
- Actividades complementarias.

<b>Actividades presenciales</b>	<b>HORAS</b>
Asistencia a clases teóricas	30
Asistencia a clases prácticas, proyectos dirigidos o audiciones, trabajos en grupo	100
Realización de exámenes	6
<b>Actividades de trabajo autónomo</b>	<b>HORAS</b>
Preparación de trabajos, proyectos o audiciones	7
Realización autónoma de proyectos y trabajos	25
Asistencia a tutorías	2
Preparación de exámenes	5
<b>TOTAL VOLUMEN DE TRABAJO</b>	<b>175</b>

## EVALUACIÓN

### CONSIDERACIONES GENERALES SOBRE LA EVALUACIÓN

Tal y como expresa el Decreto 111/2014, de 8 de julio, por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía:

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación de esta asignatura se concibe y practica atendiendo a los siguientes principios generales:

- Atención individualizada a la evolución del alumnado, así como a su situación inicial y particularidades.
- Evaluación cualitativa, en la medida en que se aprecian todos los aspectos que inciden en cada situación particular y se evalúan de forma equilibrada los diversos niveles de desarrollo del alumnado, no sólo los de carácter cognitivo.
- Función orientadora de la evaluación, dado que aporta al alumnado la información precisa para mejorar su aprendizaje y adquirir estrategias apropiadas.
- Carácter continuo de la evaluación, ya que atiende al aprendizaje como proceso, contrastando los diversos momentos o fases.

### PROCEDIMIENTOS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje a partir de los resultados marcados y de las competencias seleccionadas. Por ello, la evaluación de la asignatura consistirá en la media ponderada de las calificaciones que se hayan obtenido a lo largo del curso en función de los porcentajes establecidos en la tipología de las actividades. Todo ello, sin perjuicio de que pudiera variar la actual normativa sobre evaluación de los estudios superiores de diseño durante el periodo de docencia.

Hay que tener aprobados todos los trabajos que se planteen a lo largo del curso para poder hacer la media y poder superar la asignatura.

Necesariamente, los plazos de entrega de trabajos que se establezcan durante el curso han de ser cumplidos sin ningún tipo de demora. Si el alumnado por alguna causa de fuerza mayor no pudiera entregar personalmente en fecha algún trabajo, podrá enviar a alguien para que realice la entrega dentro de la fecha. En el caso de no ser entregado dentro de la fecha por las razones antes aludidas, podrá entregarlo el primer día después de la fecha de entrega), aportándose junto al trabajo un justificante oficial.

Si después de entregar un trabajo propuesto por el profesor se suspende, se podrá realizar una única recuperación repitiéndolo correctamente a lo largo del curso. Si no consigue aprobarlo en esta recuperación, el alumnado dispondrá de la convocatoria correspondiente en el mes de septiembre (Ordinaria 2º), en la que tendrá que presentar los trabajos previstos. La recuperación a lo largo del curso en ningún caso se aplicará al alumnado que no ha presentado en fecha el trabajo. Este es un beneficio para los que cumplan con las fechas de entrega y mantengan una actitud de colaboración con su equipo de trabajo.

Cualquier ejercicio, tarea o proyecto que **no sea original** en su creación recibirá una calificación negativa, quedando terminantemente prohibida la copia, el plagio o el uso de herramientas de inteligencia artificial que contravengan este principio salvo que el profesor autorice su uso.

## CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Se evaluarán los resultados obtenidos en el proceso de aprendizaje mediante los siguientes criterios de evaluación y calificación

### 1. Dossier de trabajos 70%.

Cada trabajo realizado se valorará de 0 a 100%. Es un proceso de evaluación sumativa, por lo que periódicamente se mostrarán los ejercicios que se hayan realizado.

Los trabajos podrán ponderar una cantidad distinta en función de su complejidad.

Teniendo en cuenta las correcciones parciales (si las hubiere) se elaborará el dossier final. Este dossier constará de todos los ejercicios que se hayan desarrollado durante el curso.

Para la calificación de los trabajos se valorará:

- Nivel de dominio de los conceptos trabajados.
- Adecuación a las pautas dadas.
- Creatividad, coherencia y experimentación en los contenidos de los proyectos presentados.
- Fluidez en la comunicación oral.
- Seguimiento en clase, actitud, interés, asistencia regular.
- Uso correcto de la terminología y nomenclatura de la asignatura.
- Entrega en los plazos establecidos.

### 2. Examen 30%.

Examen con referencia a las explicaciones teóricas y prácticas de la asignatura.

3. La no entrega de un trabajo o actividad en la fecha estipulada supondrá la pérdida de un 10% de la nota final del mismo.

4. El alumnado que no haya tenido un seguimiento efectivo de la asignatura (más de un 20 % de ausencias) tendrán que realizar un examen final que englobará toda la materia impartida durante el curso, previa entrega del dossier de trabajos satisfactoriamente realizados. Este examen computará el 70% de la nota. El 30% restante lo aportará el dossier de trabajos.

5. El alumnado que no supere la asignatura dispondrá de una convocatoria extraordinaria que constará de un único examen que englobará toda la materia impartida durante el curso, previa entrega del dossier de trabajos satisfactoriamente realizados. Este examen computará el 70% de la nota. El 30% restante lo aportará el dossier de trabajos.

6. Se considera que la asignatura está superada si la nota final es igual o superior a 5, después de la suma de los apartados 1 y 2.

7. La entrega de trabajos no puede realizarse por terceras personas.

8. La asistencia a las clases y tutorías es obligatoria.

## CRITERIOS DE RECUPERACIÓN (convocatoria extraordinaria)

Las actividades de recuperación y extraordinaria de septiembre (Ordinaria 2º) servirán para complementar aquellos aspectos no superados durante el curso, será por ello imprescindible haber presentado todos los documentos de evaluación pedidos durante el curso y además la realización de pruebas o trabajos específicos para demostrar la superación de las carencias.

La prueba práctica acreditará la competencia del alumnado debiendo obtener una calificación superior a 5 sobre 10 y consistirá en la realización de actividades y/o presentación de trabajos. Este examen engloba toda la materia impartida durante el curso, previa entrega del dossier de trabajos satisfactoriamente realizados y computará el 70% de la nota. El 30% restante lo aportará el dossier de trabajos. Es importante destacar que la entrega de trabajos se hará en una fecha anterior a la realización del examen, y que el alumnado en ningún caso podrá realizar dicho examen si no ha formalizado esa entrega.

En ningún caso se le pedirá al alumnado que vuelva a entregar alguna tarea ya superada durante la evaluación Ordinaria 1º

## ORGANIZACIÓN DEL AULA, RECURSOS Y MATERIALES

- Aulas equipadas con la tecnología adecuada.
- Un puesto con un PC o mac para alumnado que no trae su propio equipo portátil, con el software requerido, editores web, servidores web y suite de adobe. Se recomienda encarecidamente que cada miembro del alumnado traiga su propio equipo portátil dado el deterioro de los equipos del centro y la escasez de los mismos.
- Proyectors y pantallas para seguir las instrucciones e indicaciones del profesor.
- Acceso a internet.
- Contenidos teóricos en formato digital, apuntes y documentación.
- Ejercicios y tareas específicas.
- Acceso a plataforma Classroom.
- Bibliografía específica.
- Correo electrónico del profesor y del alumnado.
- Memoria USB a aportar por el alumnado en aquellos casos que no haya conexión.

## ATENCIÓN AL ALUMNADO CON NECESIDADES ESPECÍFICAS

Respondiendo al principio de Equidad en la Enseñanza y en el convencimiento de que el ritmo de aprendizaje no es el mismo para todo el grupo, se requieren adaptaciones curriculares para alumnos con altas capacidades intelectuales, para aquellos con dificultades en el aprendizaje por incorporación tardía al sistema educativo o por circunstancias familiares o sociales diversas, alumnos extranjeros, alumnos repetidores. En todos los casos los principios rectores serán “la no discriminación y la normalización”.

Las modificaciones en la programación del trabajo en aula, a través de la variedad de ritmos y actividades, permiten la atención individualizada a cada alumno. Constituyen el recurso de individualización más frecuente.

Existirán programas específicos para estos alumnos y se instrumentarán los medios humanos y materiales para el apoyo en sus necesidades educativas especiales.

## ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

El objetivo de estas actividades es el desarrollo de conceptos bajo un enfoque pedagógico distinto o alternativo a las clásicas sesiones expositivas. Para ello, se podrán organizar:

Debates.

Sesiones de instalación de software y configuración de servidores y de sistemas gestores de bases de datos.

Asistencia a Webinars

Las actividades complementarias se imparten en horario lectivo y en el propio centro.

Las actividades extraescolares tienen lugar fuera del horario lectivo, pueden ser visitas programadas a centros de trabajo, congresos, exposiciones, charlas de profesionales en ejercicio, etc.

En general, eventos que tengan alguna relación directa con el módulo o con el área científica y tecnológica que abarca.

Actividades complementarias:

-Evento “Telmo Dice”. Conferencias del evento organizado por el departamento de la familia de Comunicación Gráfica y Audiovisual “Telmo Dice”.

## ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Tendrán especial importancia las visitas a agencias o estudios de diseño gráfico o empresas tecnológicas para que tengan una aproximación real al mundo laboral, y para que vean cómo son los ritmos, hábitos y procedimientos de trabajo.

## CONOCIMIENTOS RECOMENDADOS

Se recomienda que el alumno tenga un nivel básico de informática, que sepa desenvolverse sin dificultad por la interfaz de un ordenador y maneje dispositivos básicos de entrada y salida de información.

Se recomienda que el alumno tenga conocimientos de los programas básicos de diseño asistido por ordenador para el tratamiento de imágenes de mapas de bits y vectoriales. También se presuponen conocimientos de diseño gráfico esenciales (composición, tipografía, color, etc)

## BIBLIOGRAFÍA

### Bibliografía Básica

- Pedro Clemente Bonilla. Diseño Web Adaptativo. Editorial Anaya.
- Jennifer Niederst Robbins. Creación y Diseño Web Profesional. Editorial Anaya 2008
- Jason Beaird. The principles of Beautiful Web Design. www.it-ebooks.info second Edition
- Matthew MacDonald . Creación y diseño Web. Ed. Anaya 2012
- J.D. Gauchat. El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Ed. Marcombo
- Rosenfeld, Morville. Arquitectura de la Información. Ed. O'Reilly.
- Plaisant, C. & Shneiderman, B. (2005). Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-computer Interaction.
- Salmond, M. & Ambrose, G. (2014). Los fundamentos del diseño interactivo. 1ª ed: Blume.
- Tidwell, Brewer & Valencia (2020). Designing Interfaces. 3ª.ed: O'Reilly.
- Wood, D. (2015). Diseño de interfaces. 1ª ed: Parramón Arts & Design.Books.
- Krug, S. (2006). No me hagas pensar.ed Prentice-Hall.
- Busquets, C. (2022). Diseño desde Marte.1ª ed: Jardin de monos.

### Webgrafía

- Sitio web de aprendizaje W3schools. Recuperado de <https://www.w3schools.com/>
- Sitio web CssZenGarden. Recuperado de <http://www.csszengarden.com/>
- Sitio web Uniwebsidad, recursos para aprender diseño y programación web. Recuperado de <https://uniwebsidad.com/>
- UI Patterns, patrones de diseño de interfaces de usuario. Recuperado de <https://ui-patterns.com/>
- Design Toolkit sitio web de la UOC. Recuperado de: <http://design-toolkit.uoc.edu/es/>
- Hassan, Y. & Ortega, S. (2009). Informe APEI sobre usabilidad. Revista No solo Usabilidad. Recuperado de: <http://www.nosolousabilidad.com/manual/index.htm>
- HTML5 Reference. (2018). Recuperado de: <http://dev.w3.org/html5/html-author/> Marcotte, E. (2009). Fluids Grids. Revista A List Apart, 279. Recuperado de: <http://alistapart.com/article/fluidgrids>
- No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. (2018). Recuperado de: <http://www.nosolousabilidad.com>
- Sitio web del Grupo Nielsen Norman. (2018). Recuperado de: <http://www.nngroup.com>
- Usability.gov Improving the User Experience. (2018). Recuperado de: <http://www.usability.gov/>