

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Diseño y programación online
Titulación	Grado en Publicidad
Escuela/ Facultad	Ciencias Sociales y Comunicación
Curso	3º
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativa
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	2º semestre
Curso académico	24-25
Docente coordinador	David Grávalos

2. PRESENTACIÓN

La materia de Diseño y Programación Online para el grado universitario en Publicidad en la Universidad Europea se enfoca en proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para crear y desarrollar contenidos digitales para medios online.

Los estudiantes aprenderán a utilizar herramientas y técnicas de diseño y programación, así como a comprender los principios fundamentales de la experiencia del usuario y la usabilidad. Además, se explorarán los conceptos clave de la programación web, incluyendo el uso de lenguajes de programación como HTML, CSS y JavaScript, así como la creación de aplicaciones web interactivas. Los temas que se abordarán incluyen la planificación y creación de sitios web, el diseño gráfico para medios digitales, la creación de animaciones y efectos visuales, el desarrollo de aplicaciones web, la optimización de motores de búsqueda, y la integración de redes sociales y otros medios digitales.

Los estudiantes también aprenderán a trabajar en equipo y colaborar en proyectos, lo que les permitirá desarrollar habilidades de comunicación y trabajo en equipo, y adquirir experiencia en la gestión de proyectos y la toma de decisiones.

3. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Competencias básicas:

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

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

Competencias transversales:

CT2 - Aprendizaje autónomo: Conjunto de habilidades para seleccionar estrategias de búsqueda, análisis, evaluación y gestión de la información procedente de fuentes diversas, así como para aprender y poner en práctica de manera independiente lo aprendido

CT3 - Trabajo en equipo: Capacidad para integrarse y colaborar de forma activa con otras personas, áreas y/u organizaciones para la consecución de objetivos comunes

CT4 - Comunicación escrita / Comunicación oral: Capacidad para transmitir y recibir datos, ideas, opiniones y actitudes para lograr comprensión y acción, siendo oral la que se realiza mediante palabras y gestos y, escrita, mediante la escritura y/o los apoyos gráficos

CT5 - Análisis y resolución de problemas: Ser capaz de evaluar de forma crítica la información, descomponer situaciones complejas en sus partes constituyentes, reconocer patrones, y considerar otras alternativas, enfoques y perspectivas para encontrar soluciones óptimas y negociaciones eficientes

CT6 - Adaptación al cambio: Ser capaz de aceptar, valorar e integrar posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera, así como trabajar con efectividad en situaciones de ambigüedad

CT8 - Espíritu emprendedor: Capacidad para asumir y llevar a cabo actividades que generan nuevas oportunidades, anticipan problemas o suponen mejoras

CT9 - Mentalidad global: Ser capaz de mostrar interés y comprender otros estándares y culturas, reconocer las propias predisposiciones y trabajar con efectividad en una comunidad global.

Competencias específicas:

CE25 - Capacidad para describir los procesos implicados en el uso de las tecnologías, estimar los recursos necesarios para diseñar eficientemente un producto de comunicación y defender la propuesta realizada.

CE26 - Capacidad para identificar y criticar los procedimientos establecidos en el uso de las tecnologías, así como planificar su uso

CE27 - Capacidad para utilizar adecuadamente las tecnologías de la comunicación, descubriendo nuevos usos de las existentes y predecir su naturaleza efímera para actualizarse.

Resultados de aprendizaje:

- RA1: Entender los conceptos básicos que fundamentan el diseño online: interfaz, diseño multipantalla responsive, optimización de formatos, jerarquización y de los contenidos, etc.
Conocer las diferentes plataformas CMS de gestión de contenidos tales como Wordpress, Joomla, etc.
- RA2: Conocer los lenguajes básicos de programación. HTML y HTML5 para el diseño de contenidos online y PHP para la programación de contenido dinámico (Junto a una base de datos SQL).
Creación de módulos personalizados para los CMS mencionados que se basan en lenguaje PHP
- RA3: Reconocer y utilizar las distintas herramientas y recursos empleados en los procesos de diseño y su programación.

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB4, CT9, CE27	RA1
CB4, CT9, CE27	RA2
CB4, CT9, CE27	RA3

4. CONTENIDOS

- Diseño, accesibilidad y usabilidad. Publicación en internet o aplicación móvil.
- Programación para visualización de contenido.
- Programación SEO (Search Engine Optimization) y posicionamiento.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

MODALIDAD PRESENCIAL

- Clase magistral/ web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad presencial:

Actividad formativa	Número de horas
Lecciones magistrales	24
Lecciones magistrales asíncronas	6
Análisis de casos	10
Resolución de problemas	10
Elaboración de informes y escritos	15
Tutorías grupales	10
Trabajo autónomo	45
Actividades en talleres y/o laboratorios	30
TOTAL	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad presencial:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	40.0
Informes y escritos	10.0
Caso/problema	10.0
Práctica de laboratorio	20.0
Observación del desempeño	20.0

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1.	Semana 4
Actividad 2.	Semana 8
Actividad 3.	Semana 12
Actividad 4. Prueba final	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

A continuación, se indica la bibliografía recomendada:

- Duckett, J. (2011). HTML y CSS: diseño y construcción de sitios web. Anaya Multimedia.
- Duckett, J. (2014). JavaScript y jQuery: desarrollo de páginas web interactivas. Anaya Multimedia.
- Freeman, E., & Freeman, E. (2015). Use a cabeça! Programação com JavaScript. Alta Books.
- McFarland, D. (2012). CSS3: The Missing Manual. O'Reilly Media.
- W3C. (2021). HTML5. <https://www.w3.org/TR/html52/>
- W3C. (2021). CSS. <https://www.w3.org/Style/CSS/Overview.en.html>
- W3C. (2021). JavaScript. <https://www.w3.org/standards/webdesign/script>

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación.

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tú opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.