

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Tecnología de Diseño para Internet
Titulación	Grado en Diseño
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	Tercero
ECTS	6 ECTS
Carácter	Optativo
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Presencial
Semestre	Primer semestre
Curso académico	2024-2025
Docente coordinador	Abelardo Gil-Fournier Martínez

2. PRESENTACIÓN

La asignatura ofrece una panorámica de las tecnologías más relevantes del diseño para internet en la actualidad. Presenta en primer lugar los elementos básicos de desarrollo web, como son los lenguajes HTML5 y CSS3 para abordar a continuación las nociones de responsive design, componentes y modularidad. Durante el curso se abordará además la integración de tecnologías audiovisuales para publicaciones online así como el empleo de bibliotecas multiplataforma y la programación Javascript para el desarrollo frontend. Finalmente, la asignatura presenta una introducción a la creación de aplicaciones móviles.

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 habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias transversales:

- CT2. Autoconfianza: Capacidad para valorar nuestros propios resultados, rendimiento y capacidades con la convicción interna de que somos capaces de hacer las cosas y los retos que se nos plantean.
- CT3: Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones: ser capaz de valorar y entender posiciones distintas, adaptando el enfoque propio a medida que la situación lo requiera.

- CT18: Utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC): Capacidad para utilizar eficazmente las tecnologías de la información y las comunicaciones como herramienta para la búsqueda, procesamiento y almacenamiento de la información, así como para el desarrollo de habilidades comunicativas.

Competencias específicas:

- CE25: Conocimiento de la tecnología del diseño gráfico aplicada en medios on-line y off-line
- CE26: Capacidad para aplicar la tecnología del diseño gráfico en proyectos de diseño on-line y off-line

Resultados de aprendizaje:

- RA2. Crear y desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.
- RA4. Comprender las herramientas y la tecnología, así como el rol que cumplen en la creación, reproducción y distribución de mensajes visuales. Se trata, entre otras, del dibujo, técnicas de impresión, fotografía, y medios interactivos basados en el tiempo (cine, vídeo y multimedia)

En la tabla inferior se muestra la relación entre las competencias que se desarrollan en la asignatura y los resultados de aprendizaje que se persiguen:

Competencias	Resultados de aprendizaje
CB2, CB4, CB5, CT2, CT3, CT18, CE25, CE26	<p>RA2. Crear y desarrollar formas visuales en respuesta a problemas de comunicación, incluyendo la comprensión de los principios de composición y organización visual, jerarquía de la información, representación visual, tipografía, estética, y la construcción de imágenes dotadas de significado.</p> <p>RA3. Comprender las herramientas y la tecnología, así como el rol que cumplen en la creación, reproducción y distribución de mensajes visuales. Se trata, entre otras, del dibujo, técnicas de impresión, fotografía, y medios interactivos basados en el tiempo (cine, vídeo y multimedia)</p>

4. CONTENIDOS

1. Introducción a las tecnologías de Internet
2. HTML y ciclo de publicación a un servidor web
3. Hojas de estilo CSS y modelo de cajas
4. Clases CSS, HTML5 y posicionamiento
5. Modularización: menús y webfonts
6. Creación de sitios web con bootstrap
7. Columnas, grids y cards
8. Componentes en bootstrap
9. CSS avanzado: transiciones y animaciones
10. Introducción a javascript y jQuery
11. Iconos y SVG
12. Desarrollo y conversión web para contexto app
13. Interacción elemental con backend

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase Magistral
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Problemas (ABP).
- Aprendizaje Basado en Proyectos (PBS).
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller.

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
Asistencia y participación activa en las actividades	6.25 (presenciales)
Trabajos dirigidos, ejercicios prácticos y resolución de problemas	25 (20% presenciales)
Exposición de trabajos	12.5 (presenciales)
Trabajo en grupo de carácter integrador	12.5 (40% presenciales)
Investigaciones y Proyectos	62.5 (40% presenciales)
Trabajo autónomo	12.5 (no presenciales)
Tutoría, seguimiento académico y evaluación	18.75 (presenciales)
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
Entrega y/o presentación de ejercicios y trabajos	100%

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.

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.

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 2
Actividad 2	Semana 3
Actividad 3	Semana 4
Actividad 4	Semana 5
Actividad 5	Semana 6
Actividad 6	Semana 7
Actividad 7	Semana 8
Actividad 8	Semana 9
Actividad 9	Semana 10
Actividad 10	Semana 11
Actividad 11	Semana 12

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:

- Gauchat, J. D. (2019) El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript, Marcombo 3a ed.

- Frain, B. (2015) Responsive Web Design with HTML5 and CSS3, Packt 2a ed.
- Garrett, J. J. (2010), The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, New Riders 2a ed.

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.