



Guía Docente Desarrollo de proyectos interactivos/web I

PCA-27-F-01 Ed.00

GUÍA DOCENTE DESARROLLO DE PROYECTOS INTERACTIVOS/ WEB I

Multimedia y Artes Digitales
Universidad Católica de Valencia

Curso 2023/24

GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: Desarrollo de proyectos interactivos/web I		6
Materia: Diseño Web		18
Módulo: Diseño Web y Multimedia		30
Tipo de Formación¹: Obligatoria	CURSO: 3º Semestre: 1º	
Profesorado: David Ponce Segura	Departamento: multimedia	
	E-mail: david.ponce@ucv.es	

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

DISEÑO WEB Y MULTIMEDIA				30 ECTS	
Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:					
Materias y Asignaturas					
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre	
Diseño Web	18	Diseño y Conceptualización de Proyectos Web / Interactivos	6	2º/2º	
		Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I	6	3º/1º	
		Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos II	6	3º/2º	
Programación Web	6	Programación de Proyectos Web / Interactivos	6	3º/2º	
Entornos Virtuales	6	Nuevos Lenguajes y Medios Digitales	6	4º/1º	

¹ Formación básica (materia común), Obligatorias, Optativas, Prácticas externas, Trabajo Fin de Grado.

GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA: Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I

Requisitos previos: No se han establecido.

OBJETIVOS GENERALES

1. Dominar los lenguajes técnicos de maquetación y diseño de proyectos web.
2. Ser capaz de diseñar y ejecutar la interfaz de usuario e interactividad de proyectos web dinámicos.
3. Ser capaz de analizar las tecnologías y tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.
4. Establecer las estructuras y comportamientos para convertir un diseño en un proyecto web.
5. Desarrollar y dirigir proyectos web, tanto en la parte analítica como en el diseño y mantenimiento.

COMPETENCIAS BÁSICAS

	1	2	3	4
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		x		
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				x
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		x		
CB4 Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado			x	
CB5 Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía				x

COMPETENCIAS GENERALES		Ponderación de la competencia			
		1	2	3	4
1. Capacidad de análisis y síntesis.				x	
2. Capacidad de organización y planificación.			x		
5. Conocimientos de informática relativos al ámbito de estudio.					x
6. Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de libros y revistas especializadas, y de otra documentación					
10. Trabajo en equipo.				x	
11. Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar.					x
18. Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional					
19. Adaptación a nuevas situaciones				x	
22. Capacidad de colaboración con otras profesiones y especialmente con los profesionales de otros campos. Identificar los profesionales adecuados para desarrollar adecuadamente el trabajo creativo.				x	

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS					
		1	2	3	4
E9. Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación				x	
E10 Habilidad para traducir las ideas creativas de modo que sea posible transmitirlos en formato digital			x		
E17 Comprensión de las características propias del sector de la producción digital y de su funcionamiento y las tendencias que marcan su evolución actual y futura			x		
E18. Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas del profesional de la creación multimedia y las implicaciones que comporta el ajustarse a las mismas en el desempeño profesional.			x		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE 4	COMPETENCIAS
-----------------------------	--------------

R-1 Uso de lenguajes, tecnologías y herramientas web.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 5, 6, 10,11, 18, 19, 22, CE: 9,10,17, 18,
R-2 Análisis de la audiencia y experiencia del usuario.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 5, 6, 10,11, 18, 19, 22, CE: 9,10,17, 18,
R-3 Destreza en identificar las necesidades técnicas del cliente.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 5, 6, 10,11, 18, 19, 22, CE: 9,10,17, 18,
R-4 Conocimiento de las técnicas digitales para el diseño de la interface y la navegación interactiva.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 5, 6, 7, 8, 9,10,11, CE: 9,10,17, 18,
R-5 Dominio de las técnicas de programación necesarias para el proyecto interactivo.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 5, 6, 10,11, 18, 19, 22, CE: 9,10,17, 18,
R-6 Instalación del proyecto en los correspondientes servidores.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 5, 6, 10,11, 18, 19, 22, CE: 9,10,17, 18,

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS⁵
CLASE PRESENCIAL	Exposición de contenidos por parte del profesor, análisis de competencias, explicación y demostración de capacidades, habilidades y conocimientos en el aula.	R1,R2,R3,R4,R5, R6	1
CLASES PRÁCTICAS	Sesiones de trabajo grupal en grupos supervisadas por el profesor. Estudio de casos, análisis diagnósticos, problemas, estudio de campo, aula de informática, visitas, búsqueda de datos, bibliotecas, en red, Internet, etc. Construcción significativa del conocimiento a través de la interacción y actividad del alumno.	R1,R2,R3,R4,R5, R6	1
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1,R2,R3,R4,R5, R6	0.15
TUTORÍA	Atención personalizada y en pequeño grupo. Periodo de instrucción y/o orientación realizado por un tutor con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, lecturas, realización de trabajos, etc.	R1,R2,R3,R4,R5, R6	0.1

⁵ La asignatura y/o materia se organiza en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL** y en **ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO**, con un porcentaje estimado en ECTS. Una **adecuada distribución** es la siguiente: **35-40%** para las Actividades Formativas Presenciales y **65-60%** para las de Trabajo Autónomo. (Para una asignatura de 6 ECTS: 2,4 y 3,6 respectivamente).

La metodología de enseñanza-aprendizaje se describe en esta guía de modo genérico, concretándose en la unidades didácticas en las que se organiza la asignatura y/o materia

EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1,R2,R3,R4,R5,R6	0.15
Total			(2,4*)

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECT S
TRABAJO EN GRUPO	Preparación en grupo de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R1,R2,R3,R4,R5, R6	1
TRABAJO AUTÓNOMO	Estudio del alumno: Preparación individual de lecturas, ensayos, resolución de problemas, seminarios, trabajos, memorias, etc. para exponer o entregar en las clases teóricas, clases prácticas y/o tutorías de pequeño grupo. Trabajo realizado en la plataforma de la universidad (www.plataforma.ucv.es)	R1,R2,R3,R4,R5, R6	2.6
Total			(3,6*)

SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES		
Instrumento de evaluación⁶	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado
Pruebas escritas. (Será imprescindible superar estas pruebas para promediar el resto de instrumentos de evaluación)	R1,R2,R3,R4,R5,R6	50%
Entrega de trabajos Individuales. (Será imprescindible su entrega en fecha y hora concertada para promediar el resto)	R1,R2,R3,R4,R5,R6	40%
Participación activa en clase. (Presencialidad, intervenciones en debates, sesiones prácticas)	R1,R2,R3,R4,R5,R6	10%

En virtud de la normativa reguladora de la evaluación y calificación de las asignaturas de la UCV en su artículo 8.1 se establece que el alumno que no haya asistido, al menos, al 50% de las clases de la presente asignatura no podrá presentarse al examen en primera convocatoria. Se considerará como no asistencia tanto las faltas justificadas como no justificadas.

Quedarán excluidos de esta normativa aquellos alumnos que previamente y tras comunicar al profesor su situación personal reciban por parte del profesor el permiso de presentarse al examen en primera convocatoria si el docente considera justificada la ausencia, ya sea por motivos laborales, coincidencias de asignaturas, segundas matrículas, enfermedades graves, etc. Para acogerse a esta exención es absolutamente imprescindible haberlo hablado con el profesor al inicio de la asignatura y haber aceptado el procedimiento de evaluación que el profesor estime más adecuado. En ningún caso se podrá apelar por defecto o al final de la asignatura a estas situaciones para incumplir la norma.

Por otro lado, el profesor puede establecer como criterios de no asistencia el retraso reiterado, la falta de atención en el aula (uso de móviles sin autorización, falta de participación, etc) pudiéndose sumar al cómputo general de no asistencia y en consecuencia contribuyendo a superar el límite que impide examinarse así como afectar al porcentaje establecido en la guía docente de asistencia y participación.

Esta norma es complementaria a los porcentajes de evaluación de la no asistencia y participación, así como la evaluación y realización de trabajos o casos en el aula o durante el curso que seguirán sus propios criterios de evaluación. Ambos porcentajes se recogen en la presente guía docente.

CRITERIOS PARA LA CONCESIÓN DE MATRÍCULA DE HONOR:

Explicitar criterios concretos señalados para la asignatura y facultad a la que se adscribe el título y de acuerdo con la normativa general que indica que sólo se puede dar una matrícula de honor por cada 20 alumnos no por fracción de 20, con la excepción del caso de grupos de menos de 20 alumnos en total, en los que se puede dar una matrícula.

⁶ Técnicas e instrumentos de evaluación: examen-exposición oral, pruebas escritas (pruebas objetivas, de desarrollo, mapas conceptuales...), trabajos dirigidos, proyectos, estudio de casos, cuadernos de observación, portafolio, etc.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Lenguajes de maquetación de un proyecto web.	1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,E9,E10
1. Estructura cliente/servidor 2. Lenguajes de marcado 3. Estructura de un proyecto web 4. Etiquetas HTML 5. Hojas de estilo	
Interactividad de interfaz de usuario	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,E9
6. Lenguajes de cliente 7. Librerías avanzadas 8. Plugins	
Marcos de trabajo	3,4,9,10,11,E10
9. Marco de trabajo HTML/CSS/Javascript	

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Estructura cliente/servidor	1
2	Lenguajes de marcado	1
3	Estructura de un proyecto web	1
4	Etiquetas HTML	6
5	Hojas de estilo	6



PCA-27-F-01 Ed.00

6	Lenguajes de cliente	1
7	Librerías avanzadas	2
8	Plugins	2
9	Marco de trabajo HTML/CSS/Javascript	4
10	Ejercicio individual de diseño y conceptualización de un proyecto web / interactivo	3
11	Ejercicio grupal de diseño y conceptualización de un proyecto web / interactivo	3

BIBLIOGRAFÍA

HTML

Klaus Förster, Bernd Öggel: "HTML5 Guidelines for Web Developers". 2011. Adam Freeman: "The Definitive Guide to HTML5". 2011
 Lloyd L.: "The Ultimate HTML Reference". SitePoint Pty Ltd. 2008.

CSS

Miguel Ángel Acera García: "CSS3(Guías Prácticas)". 2012.
 Olsson T. & O'Brien P.: "The Ultimate CSS Reference". SitePoint Pty Ltd. 2008.

JAVASCRIPT

David Flanagan: "JavaScript. La Guía Definitiva". 2010. David Sawyer McFarland: "JavaScript. y jQuery". 2012.

Interactivos

PREECE, J. & ROGERS, Y. & SHARP, H.: "Interaction design: Beyond human-computer interaction". John Wiley & Sons Ltd. 2011.



INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Guía Docente Desarrollo de proyectos interactivos/web I

PCA-27-F-01 Ed.00

Habrá un grupo específico para alumnos que no sean de primera matrícula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizará un número establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorización (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzará el trabajo en las competencias que los alumnos del grupo necesiten adquirir para aprobar la asignatura.

Estas sesiones se incluyen en el cronograma adjunto en esta guía y se detallan en la descripción de las Unidades Didácticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
1	Normas para la entrega de prácticas relativas a las unidades 10 y 11	1
2	Revisión contenidos teóricos de las unidades 2,3,4,5	1
3	Revisión contenidos teóricos de las unidades 6,7,8	1
4	Revisión contenidos teóricos de la unidad 9	1
5	Evaluación de las unidades 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	1