PI-02-F-16 ED. 00

Guía Docente Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos II

Universidad Católica de Valencia

Curso 2023/24





GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

	_	
		ECTS
ASIGNATURA: Desarrollo de Proyec	tos Web / Interactivos II	6
Materia: Diseño Web	18	
Módulo : Diseño Web y Multimedia	30	
Tipo de Formación: Obligatoria	CURSO: 3° Semestre: 2ª	
Profesorado: Ignacio Cañellas Departamento: E-mail: igancio.ca		
		nellas@ucv.es

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

Diseño Web y Multimedia		3	0 ECTS	
Duración y ubicació	n tempo	oral dentro del plan de estudios:		
		Materias y Asignaturas		
Materia	ECTS	ASIGNATURA	ECTS	Curso/ semestre
	6	Diseño y Conceptualización de Proyectos Web / Interactivos	6	2°/2°
Diseño Web	6	Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I	6	3º/1º
	6	Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos II	6	3°/2°
Programación Web	6	Programación de Proyectos Web / Interactivos	6	3°/2°
Entornos Virtuales	6	Nuevos Lenguajes y Medios Digitales	6	4º/1º



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

Requisitos previos: No se han establecido

OBJETIVOS GENERALES

- 1. Dominar los distintos lenguajes y medios propios del ámbito multimedia, ya sea gráfico, video o interactivo.
- 2 Conocer los fundamentos teóricos de la comunicación multimedia.
- 3. Comprender y utilizar las jerarquias en los lenguajes multimedia.
- 4. Adquirir destreza en los procesos de análisis y planificación de proyectos interactivos.
- 5. Conocer y utilizar los distintos tipos de media, así como sus ventajas e inconvenientes.
- 6. Fomentar la capacidad crítica, analítica y reflexiva en relación con el hecho audiovisual y multimedia, mediante un conocimiento técnico y estético de las formas, procesos y tendencias de la comunicación visual de nuestro entorno.
- 7. Crear y producir contenidos digitales multimedia con criterio estético y funcional desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica.
- 8. Ser capaz de analizar las tecnologías y tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.
- 9. Dirigir, editar y producir piezas interactivas mediante sistemas no lineales.

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		Ponderació la compete		• • • •	
	1	2	3	4	
1. Capacidad de análisis y síntesis			х		
2. Capacidad de organización y planificación			х		
9. Toma de decisiones		х			
10. Trabajo en equipo		Х			
17. Capacidad de autocrítica			Х		
18. Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional				X	
20. Creatividad			Х		
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.			х		
25. Motivación por la calidad		Х			

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS				
	1	2	3	4
E03 Conocimiento de métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.			x	
E05 Capacidad para organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo del proyecto, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.		x		





E08 Capacidad para organizar y tratar la información que posteriormente va a ser incluida en el proyecto.			x
E9. Capacidad para planificar y dirigir proyectos y desarrollos de contenido tecnológico, en particular referidos al arte, diseño multimedia y la comunicación.		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		

RESULTADOS DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
R-1 Destreza en concebir, planificar y estructurar un proyecto interactive	CB: 1,2,3,4,5 CG:1,2, 9,10,17, 18,20, 21, 22,25, CE:3,5,,8,9,17
R-2 Análisis de las neceisdades que se tienen en cada proyecto multimedia. Conocimiento de los diferentes tipos de media.	CB: 1,2,3,4,5 CG:1,2, 9,10,17, 18,20, 21, 22,25, CE:3,5,,8,9,17
R-3 Ser capaz de organizar un proyecto y saber delegar y en quién delegar.	CB: 1,2,3,4,5 CG:1,2, 9,10,17, 18,20, 21, 22,25, CE:3,5,,8,9,17
R-4 conocer y saber utilizar los medios y técnicas digitales para el desarrollo de proyectos de animación lineal y no lineal o interactiva.	CB: 1,2,3,4,5 CG:1,2, 9,10,17, 18,20, 21, 22,25, CE:3,5,,8,9,17





ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
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	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	1
EXPOSICIÓN TRABAJOS GRUPO	Aplicación de conocimientos interdisciplinares	R1, R2, R3, R4	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	0,1
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1, R2, R3, R4	0,15
		Total	2,4





ACTIVIDADES FOR	RMATIVAS DE TRABAJO A	AUTÓNOMO DEL A	ALUMNO
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza- Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
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)	R3	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	2,6
	(www.plataloffila.slov.co)	Total	3,6
	ACIÓN DE LA ADQUISICIÓ Y SISTEMA DE CALIFICAO		ETENCIAS
Instrumento de evaluación	RESULTADOS DE APREND	IZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado
Examen teórico y práctico	R2, R4		50,00%
Trabajo en grupo (si se plantea, sino será individual)	R1, R3		10,00%
Evaluaciones parciales (trabajos de clase o evaluaciones teóricas parciales)	D2 D4		10,00%
Participación activa en clase (Presencialidad, intervenciones en debates, sesiones prácticas)	R1, R2, R3, R4		10,00%



Entrega de trabajos		20,00%
individuales		
(Será imprescindible su		
entrega en fecha y hora	R1, R2, R4	
concertada para		
promediar		
el resto)		

^{*}Para aprobar la asignatura será **necesario** tener aprobado el examen final (5 sobre 10 en el propio examen). No se podrá por lo tanto compensar el suspenso en el examen con una nota alta en las prácticas.

*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.

^{*}Se incentivará la asistencia y participación en clase y en las actividades de evaluación continua. Por lo que se opta por, como criterio general, que las calificaciones de asistencia, prácticas y trabajos cooperativos se guardarán para realizar la media en segunda convocatoria. Si no ha existido la necesaria participación en la asignatura no se podrá aprobar la asignatura.





criterios para la concesión de matrícula de honor:

A criterio del profesor se puede otorgar

una matrícula de honor por cada 20 alumnos (no por fracción de 20; excepto para los primeros 20 alumnos)

- -Sólo puede otorgarse matrícula de honor en primera o segunda convocatoria del primer año de matrícula del alumno en la asignatura.
- -El profesor podrá conceder la matrícula de honor a alguno de los alumnos que han obtenido un sobresaliente en la asignatura.



DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Introduccción a Animate CC	1,2
Ilustración	2, 3, 4, 6, 8, 10
Animación	2, 3, 4, 6, 8, 10
Inserción de Media. Tipos de Media	2,4
Jerarquización y estructuración de proyecto	1, 2 , 3, 4, 7
Desarrollo de proyecto multimedia	1, 2 , 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10

BIBLIOGRAFÍA

- Adobe Animate CC Classroom in a Book. Russell Chun

Learn Adobe Animate CC for Interactive Media. Joseph Labrecque & Rob Schwartz

Adobe Animate CC An Introduction To Animation. ISBN: 978-1-936201-84-6