



Guía Docente
**Desarrollo de Proyectos
Web / Interactivos II**
Universidad Católica de Valencia

Curso 2024/25



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

| | | ECTS |
|--|---|------|
| ASIGNATURA: Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos II | | 6 |
| Materia: Diseño Web | | 18 |
| Módulo: Diseño Web y Multimedia | | 30 |
| Tipo de Formación: Obligatoria | CURSO: 3º Semestre: 2ª | |
| Profesorado: Ignacio Cañellas | Departamento: | |
| | E-mail: igancio.canellas@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 | 6 | Diseño y Conceptualización de Proyectos Web / Interactivos | 6 | 2º/2º | |
| | 6 | Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I | 6 | 3º/1º | |
| | 6 | 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 | |



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

| 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 interactivo | 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 necesidades 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 FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL 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 |
| Total | | | 3,6 |
| SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES | | | |
| Instrumento de evaluación | RESULTADOS DE APRENDIZAJE 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) | R2, R4 | | 10,00% |
| Participación activa en clase (Presencialidad, intervenciones en debates, sesiones prácticas) | R1, R2, R3, R4 | | 10,00% |



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

*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.

*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.

*Acorde a las directrices de desarrollo de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, en las titulaciones presenciales será precisa la asistencia a clase con un mínimo de un 80% de las sesiones de cada asignatura como requisito para ser evaluado.

Ello significa que, si un estudiante no asiste a las sesiones de cada asignatura, en un porcentaje superior al 20%, no podrá ser evaluado, ni en primera ni en segunda convocatoria, salvo que el responsable de asignatura con el visto bueno del responsable de titulación, a la vista de circunstancias excepcionales debidamente justificadas, exoneren del porcentaje mínimo de asistencia.

Idéntico criterio será aplicable para las titulaciones híbridas o virtuales en las que el profesorado deberá mantener el mismo porcentaje en la exigencia de “presencia” en las diferentes actividades formativas, si las hubiera, aunque estas se realicen en entornos virtuales.

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.



Evaluación única: Acorde al artículo 9 de la Normativa General de Evaluación y Calificación de las Enseñanzas Oficiales y Títulos Propios de la UCV, el sistema de evaluación continua es el sistema preferente de evaluación en la UCV. El art. 10 permite, no obstante, para aquellos estudiantes que de forma justificada y acreditada manifiesten su imposibilidad de asistencia presencial (o a actividades de comunicación síncrona para las modalidades de enseñanza virtual y/o híbrida), su evaluación con carácter extraordinario en la denominada evaluación única. Dicha evaluación única deberá ser solicitada dentro del primer mes de cada semestre a Decanato de Facultad a través de los Vicedecanatos o Direcciones de Máster, compitiendo a este la decisión expresa sobre la admisión de dicha petición del alumno concernido.

Para la asignatura de Desarrollo de Proyectos Web Interactivos II, las evidencias a presentar y/o la/s prueba/s a realizar en la evaluación única por el estudiante que se establecen son: Realización de actividades teórico- prácticas 40% y Examen final 60%.

Criterios para la concesión de matrícula de honor:

La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en un grupo en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior.



| DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS | COMPETENCIAS |
|--|----------------------------|
| Introducción 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