



Guía Docente Nuevos lenguajes y medios digitales

PCA-27-F-01 Ed.00

GUÍA DOCENTE
NUEVOS LENGUAJES Y MEDIOS
DIGITALES
Multimedia y Artes Digitales
Universidad Católica de Valencia

Curso 2024/25



GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
ASIGNATURA: Nuevos lenguajes y medios digitales		6
Materia: Entornos virtuales		18
Módulo: Diseño Web y Multimedia		30
Tipo de Formación¹: Básica	CURSO: 4º Semestre: 1º	
Profesorado: Ignacio Canellas	Departamento: Multimedia	
	E-mail: ignacio.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	18	Diseño y Conceptualización de Proyectos Web / Interactivos	6	2º/1º
		Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I	6	3º/1º
Diseño Web	18	Desarrollo de Proyectos Web / Interactivos I	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: Nuevos lenguajes y medios digitales				

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



Requisitos previos: No se han establecido.
OBJETIVOS GENERALES
<ol style="list-style-type: none">1. Dominar los lenguajes técnicos de maquetación y diseño de proyectos web orientados a dispositivos móviles / táctiles.2. Ser capaz de diseñar y ejecutar la interfaz de usuario e interactividad de proyectos web dinámicos enfocado a dispositivos móviles / táctiles.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 aplicado.5. Desarrollar y dirigir proyectos de diseño y programación, tanto en la parte analítica como en el diseño y mantenimiento.
OBJETIVOS ESPECÍFICOS
<ol style="list-style-type: none">6. Dominar los distintos lenguajes y medios propios del ámbito multimedia, ya sea gráfico, video o interactivo.7. 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.8. Proporcionar un conocimiento exhaustivo de las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisual y multimedia en sus diversas fases, así como las interrelaciones entre los sujetos de la comunicación audiovisual: autores, instituciones, empresas, medios, soportes y receptores. Esta formación le capacitará para la toma de decisiones creativas y profesionales en el campo de la comunicación multimedia de la gestión de los recursos tecnológicos y humanos en las empresas del sector.9. Crear y producir contenidos digitales multimedia con criterio estético y funcional desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica.10. Ser capaz de analizar las tecnologías y tendencias de mercado para encontrar las respuestas adecuadas a las demandas y recursos de un contexto concreto.11. 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
01	Capacidad de análisis y síntesis				x
02	Capacidad de organización y planificación				x



03	Comunicación oral y escrita en la lengua propia			x	
06	Capacidad de gestión de la información. Saber obtener información de forma efectiva a partir de libros y revistas especializadas, y de otra documentación		x		
07	Resolución de problemas.				x
08	Capacidad para presentar adecuadamente un curriculum vitae, muestra del propio trabajo, como un portfolio y una presentación profesional	x			
09	Toma de decisiones				x
10	Trabajo en equipo				x
11	Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar				x
13	Habilidades en las relaciones interpersonales			x	
14	Razonamiento crítico				x
15	Compromiso ético		x		
16	Capacidad para asumir responsabilidades				x
17	Capacidad autocrítica				x
18	Aprendizaje autónomo y motivación para la formación a lo largo de su vida profesional				x
19	Adaptación a nuevas situaciones				x
20	Creatividad				x
21	Liderazgo. Análisis y dirección de equipos			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	
24	Iniciativa y espíritu emprendedor				x
25	Motivación por la calidad				x
26	Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo			x	



28	Sensibilidad hacia el patrimonio cultural			x	
----	---	--	--	---	--

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ²				
	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 transmitir las 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		

² Seguir correlativamente con la anterior numeración. Las competencias específicas se ponderan de 1 a 4 siguiendo el mismo criterio que con las transversales.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE ³	COMPETENCIAS
R-1 Uso de lenguajes, tecnologías y herramientas web.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
R-2 Análisis de la audiencia y experiencia del usuario.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
R-3 Destreza en identificar las necesidades técnicas del cliente.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 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, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 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, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
R-6 Compilación y publicación de proyectos en diferentes plataformas.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO PRESENCIAL

³ Enumerar correlativamente los resultados de aprendizaje siguiendo la nomenclatura propuesta.

Nota importante: Las competencias están expresadas en un sentido genérico por lo que es necesario incluir en la guía docente los resultados de aprendizaje. Estos resultados constituyen una concreción de una o varias competencias, haciendo explícito el grado de dominio o desempeño que debe adquirir el alumno y contienen en su formulación el criterio con el que van a ser evaluadas. Los resultados de aprendizaje evidencian aquello que el alumno será capaz de demostrar al finalizar la asignatura o materia y reflejan, asimismo, el grado de adquisición de la competencia o conjunto de competencias.



ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS ⁴
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,R4,R5,R6	1
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.	R3	0.2
EVALUACIÓN	Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.	R1,R2,R4,R5,R6	0.2
Total			(2,4*)

⁴ 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



ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO DEL ALUMNO			
ACTIVIDAD	Metodología de Enseñanza-Aprendizaje	Relación con Resultados de Aprendizaje de la asignatura	ECTS
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,R4,R5,R6	3.6
Total			(3,6*)
SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS Y SISTEMA DE CALIFICACIONES			
Instrumento de evaluación⁵	RESULTADOS DE APRENDIZAJE EVALUADOS	Porcentaje otorgado	
Pruebas escritas. (Será imprescindible superar estas pruebas para promediar el resto de instrumentos de evaluación)	R1,R2,R4,R5,R6	50%	
Entrega de trabajos Individuales. (Será imprescindible su entrega en fecha y hora concertada para promediar el resto)	R1,R2,R4,R5,R6	40%	
Participación activa en clase. (Presencialidad,	R1,R2,R3,R4,R5,R6	10%	

⁵ 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.



intervenciones en debates, sesiones prácticas)		
--	--	--

DEBERÁ OBTENERSE EN EL EXAMEN FINAL DE 1ª O 2ª CONVOCATORIA UN MÍNIMO DE APROBADO (50% DE LA CALIFICACIÓN EN DICHA PRUEBA) PARA COMPUTAR Y PROMEDIAR LAS CALIFICACIONES DE LAS PRÁCTICAS Y ASISTENCIA.

LAS NOTAS POR ASISTENCIA Y PRÁCTICAS SÓLO SE PODRÁN OBTENER EN LA PRIMERA CONVOCATORIA Y SE GUARDARÁN DE CARA AL EXAMEN DE SEGUNDA CONVOCATORIA PARA PROMEDIAR CON ESTE EN CASO DE NO SUPERAR LA PRIMERA CONVOCATORIA.

ASISTENCIA

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.

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.

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.

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 60% y Examen final 40% .

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS	COMPETENCIAS
Diseño orientado a dispositivos móviles / táctiles.	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
1. Concepto / Conceptualización 2. Estructura y patrón de navegación 3. Flujo de interacción 4. Elementos visuales	



5. Principios de diseño 6. Elementos de comunicación	
Maquetación móvil / táctil con HTML5 / CSS3 / JS	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
6. HTML/CSS 7. Maquetación adaptativa (responsive) 8. Interactividad 9. Conexión con servidor	
Compilación y publicación	CB: 1,2,3,4,5 CG: 1,2, 3, 6, 7, 8, 9,10,11, 13,14,15,16,17, 18,19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 28 CE: 9, 10, 17, 18
10. Entorno de trabajo PhoneGAP 11. Compilación 12. Publicación de aplicaciones	

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):

	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA	Nº DE SESIONES
1	Presentación de la asignatura	1
2	Conceptualización / Concepto	1
3	Estructura y patrón de navegación	1
4	Flujo de interacción	2
5	HTML / CSS	1
6	Maquetación adaptativa (responsive)	2
7	Elementos visuales	1
8	Principios de diseño	2
9	Elementos de comunicación	1
10	Interactividad	6



11	Conexión con servidor	2
12	Entorno de trabajo PhoneGAP	2
13	Compilación	2
14	Publicación de aplicaciones	1
15	Presentación proyecto final. Repaso de la asignatura.	2



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

Maximiliano Firtman: "jQuery Mobile. Aplicaciones HTML5 para móviles". 2012.

Interactivos

Carlos Solís: "Manual Del Guerrero Móvil:PhoneGap". 2012.

**INFORMACIÓN ADICIONAL:****IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCEVAS MATRÍCULAS:**

Habrà 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 Didàcticas de la asignatura.

ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de segunda o sucesivas matrículas):		
	BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÀCTICA	Nº DE SESIONES (deben sumar 6)
1	Normas para la entrega de prácticas relativas a las unidades 8 y 11	1
2	Revisión contenidos teóricos de las unidades 1,2,3,4 y 5	1
3	Revisión contenidos teóricos de las unidades 6,7,8 y 9	1
4	Revisión contenidos teóricos de las unidades 10,11 y 12	1
5	Evaluación de las unidades 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9	1