
GUÍA DOCENTE
Diseño y creación de páginas Web
Master Universitario en Creación Digital
Universidad Católica de Valencia

GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

| | |
|---|---|
| | ECTS |
| ASIGNATURA: Diseño y creación de páginas web | 6 |
| Materia: Diseño y creación de páginas web | 6 |
| Módulo: Diseño Web-Multimedia | 12 |
| Tipo de Formación: Obligatoria | CURSO: 1 Semestre: 2º |
| Profesorado: Jaime Mulet Bolufer, José Juárez Ortega | Departamento: Multimedia |
| | E-mail: jaime.mulet@ucv.es jose.juarez@ucv.es |

ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

| | | | | |
|---|-------------|---|-------------|----------------------------|
| Web-Multimedia | 12 | | | |
| Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios: | | | | |
| Materias y Asignaturas | | | | |
| Materia | ECTS | ASIGNATURA | ECTS | Curso/ semestre |
| Diseño y creación de páginas Web | 6 | Diseño y creación de páginas Web | 6 | 1/2 |
| Programación y actualización de páginas Web | 6 | Programación y actualización de páginas Web | 6 | 1/2 |
| GUÍA DOCENTE | | | | |
| MATERIA/ASIGNATURA: Diseño y creación de páginas web | | | | |
| Requisitos previos: No se requieren. | | | | |
| OBJETIVOS GENERALES | | | | |
| -Saber hacer una valoración crítica de Internet como medio de comunicación e información. -Dominar lenguajes, tecnologías y herramientas web. -Saber analizar la audiencia y la | | | | |

| | | | | |
|---|--------------------------------------|----------|----------|----------|
| <p>experiencia del usuario.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Identificar las necesidades técnicas del cliente. -Elaborar proyectos web y sus presupuestos. -Conocer las técnicas digitales para el diseño de la interface y la navegación interactiva -Saber incorporar materiales digitales al proyecto, tales como: imagen, audio, vídeo, panorámicas VR. -Dominar las herramientas de diseño e ilustración vectorial. -Aprender a jerarquizar y organizar proyectos de animación e interactivos. -Aprender las distintas técnicas de animación digital, y conocer las técnicas analógicas. | | | | |
| COMPETENCIAS BÁSICAS | Ponderación de la competencia | | | |
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación. | | | | X |
| CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio. | | | | X |
| CB8 - Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios. | | | X | |
| CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades. | | | X | |
| CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les | | | | X |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo. | | | | |
|---|--|--|--|--|

COMPETENCIAS GENERALES

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| CG01 - Trabajo en un equipo de carácter interdisciplinar. | | | | X |
| CG02 - Trabajo en un contexto internacional. | | | X | |
| CG03 - Habilidades en las relaciones interpersonales | | | X | |
| CG04 - Creatividad. Capacidad para generar nuevas ideas. | | | | X |
| CG05 - 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 |
| CG06 - Iniciativa y espíritu emprendedor. | | | X | |
| CG07 - Motivación por la calidad. | | | | X |
| CG08 - Capacidad para el autoempleo y la generación de empleo. | | | | X |

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|----------|----------|----------|----------|
| CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad. | | | | X |
| CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres. | | | X | |
| CT03 - Respetar los accesos a los edificios y aulas de los estudiantes con discapacidad para contribuir en la igualdad de oportunidades y en la plena integración en la comunidad universitaria. | | | X | |
| CT04 - Comprender las relaciones entre el género y la educación, la formación, la ciencia y la cultura, para diseñar procesos coeducativos e igualitarios propios de una cultura de paz y de valores democráticos. | | | X | |

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|----------|----------|----------|----------|
| E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia. | | | | X |
| E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes. | | | | X |
| E03 - Desarrollar las habilidades en las técnicas y procedimientos tradicionales de ilustración y en las técnicas digitales para la creación y desarrollo de elementos gráficos, imágenes, símbolos y textos. | | | | X |
| E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, | | | | X |

| | | | | |
|---|--|---|---|---|
| generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información. | | | | |
| E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia. | | | X | |
| E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables. | | X | | |
| E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos. | | | | X |
| E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital. | | | X | |
| E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o | | X | | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| digital, conforme a los cánones de las disciplinas de la información y comunicación. | | | | |
|--|--|--|--|--|

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| E10 - Valorar el diseño y la composición en la creación de mensajes audiovisuales. | | | X | |
| E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación. | | X | | |
| E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades. | | | X | |
| E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia | | | | X |

| | | | | |
|---|---|--|---|--|
| y la necesidad de ajustarse a ellas. | | | | |
| E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda. | | | X | |
| E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa | X | | | |
| E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes. | X | | | |
| E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales. | | | X | |
| E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico. | X | | | |
| E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes | X | | | |

| | | | | |
|---|--|--|--|--|
| proyectos realizados para su adecuada conservación, intercambio o consulta. | | | | |
|---|--|--|--|--|

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|--|---|---|---|---|
| E20 - Capturar, digitalizar y editar el material videográfico mediante sistemas no lineales, bajo criterios narrativos. | | X | | |
| E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación | | X | | |
| E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación. | | X | | |
| E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones | X | | | |

| | | | | |
|---|----------|--|--|----------|
| explicativas | | | | |
| E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado. | | | | X |
| E25 - Programar proyectos Web utilizando los lenguajes informáticos adecuados y vigentes. | X | | | |
| E26 - Alojar, mantener y actualizar proyectos web en servidores de archivos. | X | | | |

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

| COMPETENCIAS | |
|--|---|
| R-1 Sabe hacer una valoración crítica de Internet como medio de comunicación e información. | CB6, CG07, CT01, CT04, |
| R-2 Domina lenguajes, tecnologías y herramientas web. | CB6,CB7, CB8, CB10, CG06, E01, |
| R-3 Sabe analizar la audiencia y la experiencia del usuario. | CB6, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT04, E13, |
| R-4 Identifica las necesidades técnicas del cliente. | CB6, CB7, CB8, CB9, CG03, CG04, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E01, E08, E13, E24 |
| R-5 Elabora proyectos web y sus presupuestos. | CB7, CB8, CB9, CB10, CG01, CG02, CG04, CG05, CG06, CG07, CT01, CT03, E01, E07, E08, E13, E24, |
| R-6 Conoce las técnicas digitales para el diseño de la interface y la navegación interactiva. | CB7, CB8, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E01, E04, E07, E08, E13, E24, |
| R-7 Sabe incorporar materiales digitales al proyecto, tales como: texto, imagen, audio, vídeo, panorámicas VR. | CG01, CG02, CG03, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, E01, E04, E07, E24, |
| R-8 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-9 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-10 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-11 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 | | | |
|---|-----------------|-----------------------|---|
| ACTIVIDAD | Nº Horas | Presencialidad | Relación con los resultados de aprendizaje |
| Clase Teórica: actividad formativa orientada preferentemente a la adquisición de competencias de adquisición de conocimientos. hace referencia a la exposición oral realizada por el profesor, (con apoyo de pizarra, ordenador y cañón para la exposición de textos, gráficos, programas, etc.), ante un grupo de estudiantes. Son sesiones expositivas, explicativas o demostrativas de contenidos. | 20 | 100% | R1, R3, R4, R5 |
| Práctica de Informática: actividad formativa orientada a la adquisición de competencias a través de su experimentación práctica. Se desarrolla en el Aula de Informática donde se desarrolla el aprendizaje utilizando como soporte el ordenador. Incluye el trabajo con software | 60 | 100% | R2, R6, R7 |

| | | | |
|--|-----------|-------------|-----------------------------------|
| específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc | | | |
| Trabajo no presencial: Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias. | 50 | 0% | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 |
| Tutoría individual: Atención personalizada o 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. | 10 | 100% | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 |
| Trabajos en grupo: estudio de casos de desarrollo corporativo, proyectos de Creatividad y planificación audiovisual | 10 | 100% | R4, R5 |
| Evaluación: Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno. | 5 | 100% | R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7 |

| SISTEMA DE EVALUACIÓN | | |
|--|---|--------------------|
| Sistema de evaluación | Relación con los resultados de aprendizaje | Ponderación |
| Realización de pruebas prácticas con ordenador | R2, R4, R5, R6, R7 | 40% |
| Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales y de la participación activa | R1, R3 | 10% |
| Realización de actividades | R2, R4, R5, R6, R7 | 50% |

| | | |
|-------------|--|--|
| entregables | | |
|-------------|--|--|

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.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

-Vídeo y fotografía interactivos con KRTPano.

-Internet como medio de comunicación e información: la sociedad de la información.

-Historia de internet. Evolución de los navegadores, las tecnologías de software y los equipos.

-Entorno de trabajo local y entorno remoto.

-Fundamentos del entorno de trabajo en proyectos web: lenguajes, tecnologías y herramientas.

-Diseño de interfaces web: usabilidad e interactividad.

-Análisis de la audiencia y experiencia del usuario.

-Estructura de contenidos y navegación: mapa de la web.

-Diseño de bocetos web: particularidades y limitaciones del medio a nivel de diseño.

-Búsqueda de referentes y recursos disponibles.

-Planificación del proyecto multimedia / interactivo: aprender a establecer estructuras jerarquizadas.

-Diseño y desarrollo de animaciones lineales e interactivas basadas en vectores.

-Introducción a la programación frontend.

-Introducción al editor Brackets.

-Introducción a HTML y CSS.

-Introducción a la maquetación web. Modelo de cajas.

-Tratamiento de textos.

-Interactividad básica: enlaces y menús.

-Trabajo con imágenes y colores.

-Multimedia.

-Formularios.

-Responsive web design.

-Publicación web.

Introducción a Animate CC

Ilustración vectorial

Animación: técnicas frame a frame y los distintos tipos de interpolaciones.

Inserción de Media. Tipos de Media

Jerarquización y estructuración de proyecto

Desarrollo de proyecto multimedia

| ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula): | | |
|---|--|-----------------------|
| | BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA | Nº DE SESIONES |
| 1 | Captura y edición de video 360? | 0,5 |
| 2 | Composición de panorámicas interactivas y tours virtuales con KRPano. | 2,5 |
| 3 | Internet . Definition . Chronology . Structure and functioning. WWW and Web 2.0. Markup languages . Semantic Web | |
| 4 | Presentación - Evolución de internet - Conceptos básicos - EJ01 - Internet Web Web 2.0 Web semántica - Tipologías - EJ02 - Concepto | 1 |
| 5 | 02 Fases proyecto web - Anteproyecto - Briefing - Estructura interna y externa - EJ03 - Presupuesto I y II - EJ04 | 1 |
| 6 | 03 Arquitectura de la información - Fase de diseño - Elementos básicos - EJ05 - Evolución del diseño web - Tendencias del diseño web | 1 |
| 7 | 04 Interactividad - Soporte, Formato y Resolución - Navegación - Interacción - Elementos visuales | 4 |
| 8 | 05 La retícula - Responsive Web Design - EJ06 - Usabilidad - Accesibilidad | 1 |
| 9 | 06 Recursos gráficos - Color - Tipografía | 1 |
| 10 | 07 Elementos de comunicación - Diseño contemporáneo - EJ07 - Motores de búsqueda - SEO | 1 |
| 11 | 08 Keywords - EJ08 - Presentación HTML - Form Follows Function | 4 |
| 12 | Introducción a CC Animate: herramientas, paletas, ventanas y preferencias | 1 |
| 13 | CC Animate: grafismo: ilustración y diseño de elementos para interfaz. Uso de los rellenos y paleta de colores. conceptos de alpha y antialias | 1 |
| 14 | CC Animate: tipologías de capas, línea de tiempo, tipos de fotogramas y de símbolos. Dinámica de trabajo | 1 |

| | | |
|----|--|-----|
| 15 | CC Animate: animacion: frame a frame, interpolación clasica, interpolación avanzada y huesos. Aceleraciones y rotaciones y guias de movimiento | 2 |
| 16 | CC Animate: Flujo de trabajo. Jerarquias y uso del MovieClip. Biblioteca. Conceptos de instancia y símbolo padre | 2 |
| 17 | CC Animate: conceptos básicos de la programación en Animate. Vídeo y Audio en Animate | 1 |
| 18 | Introducción a la programación frontend. Técnica. Mercado. Diferencias con el entorno tradicional. Funcionamiento de un sitio web. Tecnologías web y navegadores. Sitio web. Rutas y nombres de archivo. Creación y edición de archivos | 0,5 |
| 19 | Introducción al editor Brackets. Instalación y extensiones. Gestión y edición de archivos. estor de archivos. Personalización de la interfaz. Edición de archivos. Crear un nuevo documento HTML. Crear una nueva hoja de estilos CSS y vincularla al documento HTML. Vista previa dinámica. Resaltado en vivo de elementos HTML y reglas CSS. Edición rápida. | 0,5 |
| 20 | Introducción a HTML y CSS. Estructura y contenido separados del diseño y la maquetación ¿Qué es HTML? Semántica. Etiquetas HTML. Árbol jerárquico del documento. Estructura básica de un documento HTML. ¿Qué son las hojas de estilo CSS? ¿Cómo se aplican? Selectores CSS. | 1 |
| 21 | Introducción a la maquetación web. Modelo de cajas del CSS (box model). Dimensiones y representación. Comportamiento en el espacio. Unidades de medida y tipos de layout. Propiedades adicionales de las cajas. Flujo del documento HTML. Float. Clear. Posicionamiento. | 2 |
| 22 | Tratamiento de textos. Etiquetas HTML de formato de texto. 'Reseteado' de estilos por defecto. Propiedades CSS para formato de texto. Familia tipográfica. Tamaño de fuente. Otras propiedades CSS para formato de texto. | 0,5 |
| 23 | Interactividad básica: enlaces y menús. Enlaces. Estados del enlace. Botones. Animación de propiedades entre dos estados: | 0,5 |

| | | |
|----|---|-----|
| | transiciones CSS. Creación de un menú de navegación. | |
| 24 | Trabajo con imágenes y colores. Imágenes de contenido. Imágenes de fondo. Imágenes bitmap: GIF, JPG, PNG. Imágenes vectoriales: SVG. Iconos/pictogramas a partir de tipografías. Colores. | 0,5 |
| 25 | Multimedia. Inserción de audio. Inserción de vídeo. Inserción de multimedia desde plataformas online (streaming) | 0,5 |
| 26 | Formularios. Campos de texto. Área de texto. Casillas de verificación. Botones de radio. Lista de selección. Botones. | 0,5 |
| 27 | Responsive web design: webs adaptables a diferentes tamaños de pantalla y dispositivos. Maquetación fluida. 'Media queries'. Configuración de las media queries. Modificaciones para cada dispositivo. Meta 'viewport'. | 1 |
| 28 | Publicación web. Configuración del sitio remoto. Conexión al sitio remoto. Transferencia de archivos. Edición de archivos directamente desde el sitio remoto. | 0,5 |

Las sesiones tienen 4 horas de duración.

BIBLIOGRAFÍA

Internet

KATIE HAFNER, MATTHEW LYON.: *Where Wizards Stay Up Late: The Origins of the Internet*. Simon and Schuster, 1998.

HYPERLINK

"<http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/>" <http://www.zakon.org/robert/internet/timeline/>

Web 2.0.

TIM BERNERS-LEE, MARK FISCHETTI.: *Weaving the Web : The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web by its Inventor*. Paw Prints, 2008.

HYPERLINK "<http://www.w3.org/>" <http://www.w3.org/>

Web Semántica

BERNERS-LEE, T.; HENDLER, J. y LASSILA, O.: *The Semantic Web*, Scientific American, 2001

HYPERLINK "<http://www.w3.org/>" <http://www.w3.org/>

Diseño web

ZELDMAN, J.: "Diseño con estándares web". Anaya Multimedia, ISBN: 8441516081, 2004.

GARRET, J.J.: "The elements of user experience". Peachpit Press, ISBN-10: 0735712026, 2002.

Arquitectura de la Información

VAN DIJCK, P.: "Information Architecture for Designers". Rotovision, 2006.

Usabilidad

NIELSEN, J.: "Designing Web Usability. The practice of simplicity". London: Peachpit Press,

1999.

Interactivos

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

La Cuadrícula

MÜLLER-BROCKMANN, J.: "Grid Systems in Graphic Design". Verlag Niggli AG, Sulgen / Zurich 1981.

Color

SHIGENOBU KOBAYASHI.: "Color Image Scale". Kodansha International Ltd. 1992.

HTML

Lloyd I.: "The Ultimate HTML Reference". Site Point Pty Ltd. 2008.

CSS

Olsson T. & O'Brien P.: "The Ultimate CSS Reference". Site Point Pty Ltd. 2008.

Animate

- Adobe Animate CC Classroom in a Book. Russel- 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

Referencia HTML y CSS

W3Schools

<http://www.w3schools.com/>

-HTML: <http://www.w3schools.com/html/default.asp>

-CSS: <http://www.w3schools.com/css/default.asp>

Librosweb

-Introducción a HTML: <http://librosweb.es/libro/xhtml/>

-Introducción a CSS: <http://librosweb.es/libro/css/>

Magic of CSS

<http://adamswartz.co/magic-of-css/>

Responsive Web Design

-A simple guide to responsive web design: <http://www.adamkaplan.me/grid/>

-10 Basic tips about responsive web design: <https://www.webaholic.co.in/blog/10-basic-tips-to-build-a-responsive-design/>

Blogs, tutoriales, etc

Smashing Magazine

<http://www.smashingmagazine.com/>

CSS Tricks

<http://css-tricks.com/>

Codrops

<http://tympanus.net/codrops/>

Tuts+

<https://tutsplus.com/>

-Code Tuts+: <https://code.tutsplus.com/>

-Web design Tuts+: <https://webdesign.tutsplus.com/>

INFORMACIÓN ADICIONAL:

IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

Habr  un grupo espec fico para alumnos que no sean de primera matr cula y un profesor encargado de dicho grupo.

En este grupo se realizar  un n mero establecido por la UCV de sesiones de seguimiento y tutorizaci n (6 de 2 horas cada una) en las que se reforzar  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 gu a y se detallan en la descripci n de las Unidades Did cticas 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 | Las fases de un proyecto web. Especificaciones iniciales, briefing. Estructura externa y Estructura interna de un proyecto web. | 1 |
| 2 | Ejercicio individual de diseño y conceptualización de un proyecto web. Portal de contenidos. | 1 |
| 3 | Animate: Introducción al programa, familiarización y flujo de trabajo. Trabajo con MovieClips. Jerarquias. | 1 |
| 4 | Animate: Animación por interpolación. Mascaras, Guias de movimiento. | 1 |
| 5 | Introducción a Dreamweaver: interfaz, paneles y preferencias. Concepto de sitio web. Separación de diseño y código. Introducción a la maquetación web y el modelo de cajas. | 1 |
| 6 | Tipos de posicionamiento y aplicaciones. Maquetación de textos. Trabajo con imágenes. Montaje web. | 1 |

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

Enumerar correlativamente todas las competencias. Cada una de ellas debe ser ponderada de 1 a 4 utilizando como criterio el grado de contribución de la asignatura/materia a la adquisición y desarrollo de la competencia.

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