



---

---

**GUÍA DOCENTE**  
**Programación y actualización de páginas Web**  
**Master Universitario en Creación Digital**  
**Universidad Católica de Valencia**

---

---

**Curso 2020/21**

## GUÍA DOCENTE DE LA MATERIA Y/O ASIGNATURA

		ECTS
<b>ASIGNATURA:</b> Programación y actualización de páginas web		6
<b>Materia:</b> Programación y actualización de páginas web		6
<b>Módulo:</b> Diseño Web-Multimedia		12
<b>Tipo de Formación<sup>1</sup>:</b> Obligatoria	<b>CURSO:</b> 1 <b>Semestre:</b> 2º	
<b>Profesorado:</b> David Ponce Segura	<b>Departamento:</b> Multimedia	
	<b>E-mail:</b> <a href="mailto:dvdponce@gmail.com">dvdponce@gmail.com</a>	

### ORGANIZACIÓN DEL MÓDULO

---

Web-Multimedia		12		
<b>Duración y ubicación temporal dentro del plan de estudios:</b>				
<b>Materias y Asignaturas</b>				
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

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

<b>GUÍA DOCENTE MATERIA/ASIGNATURA:</b> Programación y actualización de páginas web				
<b>Requisitos previos:</b> No se requieren.				
<b>OBJETIVOS GENERALES</b>				
<p>-Conocer los lenguajes, las tecnologías y las herramientas web.</p> <p>-Dominar las técnicas de programación necesarias para el desarrollo del proyecto interactivo.</p> <p>-Dominar la incorporación de materiales digitales al proyecto, tales como: imagen, audio, vídeo,y panorámicas VR.</p> <p>-Dominar las técnicas de animación vectorial.</p>				
<b>COMPETENCIAS BÁSICAS <sup>2</sup></b>				<b>Ponderación de la competencia</b>
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
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.				<b>X</b>
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.				<b>X</b>
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.			<b>X</b>	
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.		<b>X</b>		
CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje				<b>X</b>

<sup>2</sup>

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.

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

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

<b>COMPETENCIAS TRANSVERSALES <sup>4</sup></b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
CT01 - Mantener un comportamiento ético en el ejercicio de sus responsabilidades ante la profesión y la sociedad.				<b>X</b>
CT02 - Conocer las disposiciones legales fundamentales (internacionales, nacionales y autonómicas) sobre igualdad de oportunidades entre mujeres y hombres.			<b>X</b>	
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.			<b>X</b>	
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.			<b>X</b>	

<sup>4</sup>

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

<b>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS <sup>5</sup></b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
E01 - Fomentar la creatividad y la innovación en entornos multimedia.				
E02 - Conocer los métodos específicos de producción y técnicas artísticas digitales especialmente para aplicarlas al mundo de la comunicación, buscando además nuevos soportes.				
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.				
E04 - Organizar, clasificar e indexar todos los materiales y archivos usados en el desarrollo de los proyectos digitales, generando documentos para su adecuada conservación o consulta. Así como la capacidad para la posterior búsqueda y recuperación de la información.				<b>X</b>
E05 - Generar nuevas ideas y soluciones estéticas para el desarrollo de nuevos diseños en entornos multimedia.				<b>X</b>
E06 - Analizar áreas de la sociedad de la información en las que las tecnologías multimedia puedan ser útiles y aplicables.				
E07 - Planificar y dirigir proyectos y desarrollos tecnológicos.				<b>X</b>
E08 - Sintetizar las ideas creativas de modo que sea posible transmitir las en formato digital.			<b>X</b>	
E09 - Exponer de forma adecuada los resultados de la investigación de manera oral, escrita, audiovisual o 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.				
E11 - Comprender y transmitir el papel preponderante de la comunicación estratégica como factor de innovación.				
E12 - Analizar las características propias de la industria de la producción digital y de su funcionamiento, investigando y detectando necesidades.				
E13 - Conocer, valorar y comprender las obligaciones deontológicas en los entornos del diseño gráfico, video digital y web-multimedia y la necesidad de ajustarse a ellas.				
E14 - Desarrollar proyectos gráficos desde su concepción hasta su finalización impresa o electrónica según demanda.				
E15 - Crear logotipos y definir la identidad corporativa de la empresa				
E16 - Retocar, manipular y realizar montajes creativos con imágenes digitales para su posterior procesado fotográfico o inclusión en diferentes soportes.				
E17 - Dirigir y maquetar publicaciones para soportes impresos o digitales.				
E18 - Verificar todo el proceso de preimpresión e impresión del proyecto gráfico.				
E19 - Generar de manera precisa documentos en formato pdf de los diferentes 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.				
E21 - Postproducir el material videográfico editado, añadiendo efectos, animación y titulación				
E22 - Reconvertir y adaptar los proyectos audiovisuales generados a diferentes soportes y formatos, tanto para su emisión como para su conservación.				
E23 - Dirigir y diseñar animaciones tridimensionales para el desarrollo de cabeceras industriales, presentación de programas, anuncios e ilustraciones explicativas				
E24 - Conceptualizar, planificar y diseñar páginas Web según los estándares informáticos del mercado.				
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 Conoce los lenguajes, las tecnologías y las herramientas web.	CB06, CB07, CB08, CB09, CB10, CG06, CG07, E04, E05, E25, E26
R-2 Domina las técnicas de programación necesarias para el desarrollo del proyecto interactivo.	CB06, CB07, CB08, CB09, CB10, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG06, CG07, CG08, CT01, CT02, CT03, CT04, E04, E05, E07, E08, E25, E26
R-3 Domina la incorporación de materiales digitales al proyecto, tales como: texto, imagen, audio, vídeo, y panorámicas VR.	CB07, CG01, CG02, CG03, CG04, CG05, CG07, CT01, CT02, E04, E07, E25, E26



<b>ACTIVIDADES FORMATIVAS</b>			
<b>ACTIVIDAD</b>	<b>Nº Horas</b>	<b>Presenci alidad</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>
<p><b>Clase Teórica:</b> 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.</p>	<b>30</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2</b>
<p><b>Práctica de Informática:</b> 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 específico, consultas en la Web, manejo de periféricos, etc</p>	<b>50</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3, R4</b>
<p><b>Trabajo no presencial:</b> Trabajo autónomo del alumno, actividad que representa el tiempo que el alumno debe dedicar para preparación de las materias.</p>	<b>55</b>	<b>0%</b>	<b>R1, R2, R3, R4</b>
<p><b>Tutoría individual:</b> 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.</p>	<b>10</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3, R4</b>
<p><b>Evaluación:</b> Conjunto de pruebas orales y/o escritas empleadas en la evaluación inicial, formativa o aditiva del alumno.</p>	<b>5</b>	<b>100%</b>	<b>R1, R2, R3, R4</b>



<b>SISTEMA DE EVALUACIÓN</b>		
<b>Sistema de evaluación</b>	<b>Relación con los resultados de aprendizaje</b>	<b>Ponderación</b>
Realización de pruebas prácticas con ordenador	R1, R2, R3, R4	40%
Seguimiento individual de la asistencia a las sesiones presenciales y de la participación activa	R1,R3	10%
Realización de actividades entregables	R1, R2, R3, R4	50%

### **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

-Creación de documentos con el lenguaje de marcado HTML5.

-Creación de hojas de estilo con CSS3.

-Introducción a Javascript y jQuery para añadir interactividad a los proyectos.

-El modelo cliente/servidor y el funcionamiento de internet: dominios, servidores de nombres y protocolos.

-La programación aplicada a la web: tecnologías de cliente y servidor.

-Fundamentos de programación: conceptos básicos.

-Introducción a los CMS: Wordpress

-Concepto de sitio web dinámico e iniciación a las bases de datos.

-Programación avanzada en Wordpress.

**ORGANIZACIÓN TEMPORAL DEL APRENDIZAJE (Alumnos de primera matrícula):**

	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES</b>
<b>1</b>	Concepto y etiquetas básicas HTML	<b>2</b>
<b>2</b>	Etiquetas y técnicas avanzadas HTML.	<b>1</b>
<b>3</b>	Estilos con CSS3.	<b>1</b>
<b>4</b>	Introducción a jQuery.	<b>1</b>
<b>5</b>	Animación de las propiedades de estilo CSS de un elemento. Animación mediante transiciones CSS. Animación mediante jQuery. Efectos y animaciones preestablecidos en jQuery	<b>1</b>
<b>6</b>	Funciones callback en jQuery	<b>0,5</b>
<b>7</b>	Ajax: Carga asíncrona de contenidos	<b>0,5</b>
<b>8</b>	Contenidos multimedia en HTML 5 . Inserción de audio y vídeo en HTML	<b>1</b>
<b>9</b>	Conceptos teóricos: Sitio web dinámico, Sistema de Gestión de Contenidos, Código Abierto, Wordpress	<b>0,5</b>
<b>10</b>	Instalación remota de Wordpress: archivos de configuración, creación de base de datos y subida al servidor	<b>0,5</b>
<b>11</b>	Panel de control de Wordpress: administración de contenidos	<b>1</b>
<b>12</b>	Panel de control de Wordpress: administración del sistema	<b>1</b>
<b>13</b>	Personalización del diseño: Apariencia y Temas	<b>2</b>
<b>14</b>	Extendiendo la funcionalidad: Plugins	<b>2</b>
<b>15</b>	Introducción a PHP: variables, operaciones, bucles, funciones, librerías	<b>1</b>

<b>16</b>	Wordpress avanzado: instalacion local, estructura de un tema, panel de control	<b>2</b>
<b>17</b>	Wordpress avanzado: modificación de la consulta, "loop", creación de paginas personalizadas	<b>2</b>
<b>18</b>	Jquery y wordpress: instalación y adaptación a temas	<b>1</b>
<b>19</b>	Plugins: types, qtranslate, contact form, manteinance	<b>2</b>

**Las sesiones tienen 4 horas de duración.**

---

## BIBLIOGRAFIA

### Enlaces web:

<http://www.w3schools.com/jquery/default.asp>

<http://www.desarrolloweb.com/manuales/manual-jquery.html>

<http://www.emenia.es/curso-de-jquery-introduccion-1/>

<https://tutsplus.com/course/30-days-to-learn-jquery/>

<http://blog.themeforest.net/tutorials/jquery-for-absolute-beginners-video-series/>

<http://net.tutsplus.com/articles/web-roundups/jquery-for-absolute-beginners-video-series/>

<http://codex.wordpress.org/>

<http://wordpress.org/extend/themes/>

<http://wordpress.org/extend/plugins/>

<http://php.net/manual/es/>

### INFORMACIÓN ADICIONAL:

#### IMPARTICIÓN DE LA ASIGNATURA EN SEGUNDA Y SUCESIVAS MATRÍCULAS:

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):**

	<b>BLOQUE DE CONTENIDO/UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>Nº DE SESIONES (deben sumar 6)</b>
<b>1</b>	jQuery. Selectores y eventos	<b>1</b>
<b>2</b>	jQuery. Animación de propiedades. Multimedia en HTML5	<b>1</b>
<b>3</b>	Instalación remota de Wordpress. Panel de control de Wordpress: administración de contenidos y ajustes del sistema	<b>1</b>
<b>4</b>	Personalización del diseño: Apariencia y Temas. Extendiendo la funcionalidad: Plugins	<b>1</b>
<b>5</b>	Wordpress: instalación local, panel de control, modificación básica de un tema	<b>1</b>
<b>6</b>	Jquery y wordpress: instalación y adaptación a temas	<b>1</b>