

# Estudios Superiores de Diseño

## Guía docente

### Asignatura: Edición web avanzada

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Optativa
Materia a la que pertenece:	Tecnología aplicada al diseño gráfico
ECTS:	6
Curso:	Tercero / Cuarto
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual):	2 horas semanales
Otras asignaturas de la misma materia:	
Departamento:	Fundamentos Científicos
Profesores:	Medios informáticos
2. Introducción a la asignatura	
<p>La asignatura <i>Edición web avanzada</i> está orientada al alumnado de la especialidad de Gráfico o a alumnado que acredite conocimientos previos de la asignatura. La asignatura supone, pues, la continuación natural de las asignaturas de <i>Tecnología digital: edición y publicación electrónica</i> y de la optativa de <i>Edición Web</i>. Su finalidad es dotar al alumnado de los conocimientos necesarios para desarrollar WebSites avanzados desde el punto de vista del lado del cliente (<i>Frontend</i>) utilizando programación mediante <i>JavaScript</i> y frameworks como <i>JQuery</i>.</p> <p>Constituye, pues, un paso más en el desarrollo del aprendizaje hacia la elaboración profesional de Sitios Web dominado las técnicas del <i>Frontend</i>.</p> <p>Esta asignatura es la base para varias de las propuestas por el departamento. Entre ellas la de <i>Aplicaciones para dispositivos móviles</i> y la de <i>Técnicas avanzadas de edición web II: PHP y MySQL</i>.</p>	
3. Asignación de competencias	
<p><b>Competencias transversales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CT13</b> Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional</li> <li>• <b>CT15</b> Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional</li> </ul> <p><b>Competencias generales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CG1</b> Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos</li> <li>• <b>CG2</b> Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación</li> <li>• <b>CG10</b> Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial</li> <li>• <b>CG18</b> Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos</li> <li>• <b>CG17</b> Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.</li> <li>• <b>CG20</b> Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño</li> <li>• <b>CG21</b> Dominar la metodología de investigación</li> </ul> <p><b>Competencias específicas.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>CEG5</b> Establecer estructuras organizativas de la información</li> <li>• <b>CEG8</b> Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto</li> <li>• <b>CEG11</b> Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual</li> <li>• <b>CEG12</b> Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos</li> </ul>	
4. Contenidos por semestre	
<p>Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:</p>	

Introducción a los sitios web: *Frontend* y *Backend*. Técnicas de edición avanzadas de edición mediante HTML5 y CSS. Desarrollo de diseño *responsive*. Conceptos básicos de programación de *JavaScript*. Utilización de las principales librerías *gráficas*: *JQuery*. Creación de proyectos.

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques:

- UD1. Introducción a la asignatura: internet, websites, Frontend, backend, interacción.
- UD2. Principales estructuras del lenguaje javascript: variables y estructuras de control. Estructuras interactivas. Eventos. Proyectos.
- UD3. Estructura del DOM. Iteración del DOM mediante JQuery. Proyectos.
- UD4. Manipulación del DOM mediante JQuery. Eventos.. Proyectos.
- UD5. Realización de proyectos.

## 5. Metodología

### ESCENARIO 1 (Presencial)

Asistencia presencial de todo el alumnado. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

#### Formación continua. Prácticas y Desarrollos. Autonomía. Aprendizaje en grupo

El tipo de enseñanza que se propone es de carácter continuo; esto es, basada en un trabajo sostenido a lo largo del curso. En cuanto a las actividades de aprendizaje, al tratarse de una asignatura con un marcado carácter instrumental, la metodología a aplicar se basará principalmente en el planteamiento y realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo. Complementando lo anterior, se establecerán estrategias que fomenten tanto la autonomía del alumno como la participación y el aprendizaje colaborativo.

#### Actividades e instrumentos de enseñanza/aprendizaje

La dinámica de la clase se compondrá pues de las siguientes actividades: Información y Apuntes, Prácticas, Trabajos de Desarrollo, Participación y Aprendizaje Colaborativo. Otras herramientas de enseñanza-aprendizaje son: Recursos online y Bibliografía.

#### Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

#### Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

#### Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

#### Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

### ESCENARIO 2 (Semipresencial)

El grupo de alumnos se dividirá en dos subgrupos, 1 y 2; de modo que asistirán a clase presencial en el centro en semanas alternas. El resto, los que no asistan, lo harán a la misma hora de la clase mediante video en streaming. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

#### Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

#### Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

#### Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

#### Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

### ESCENARIO 3 (No presencial)

El alumnado no asistirá presencialmente, pero lo harán a la misma hora de la clase mediante video en streaming. Las clases se asistirán de la plataforma Moodle o Google classroom para la difusión del material empleado, para la realización de pruebas objetivas o la entrega de ejercicios.

#### Información y apuntes

Aportación de material sobre contenidos de la materia: manuales, tutoriales, enlaces, etc.

### Prácticas

Ejercicios prácticos sobre los que se fundamenta parte de la dinámica habitual de la clase y que tendrán como objetivo conocer las características de las aplicaciones y/o procesos a estudiar. Se realizarán y se evaluarán de manera individual pero, simultáneamente, se fomentará la colaboración entre los alumnos para su resolución.

### Trabajos de Desarrollo

Consistirán, básicamente, en el desarrollo individual o grupal de un trabajo extenso que desarrolle y ponga en práctica los contenidos estudiados. Su objetivo esencial será promover la autonomía, la capacidad de investigación y/o estrategias de colaboración por parte del alumno.

### Participación y Aprendizaje Colaborativo

Consistirán tanto en la resolución de problemas mediante estrategias grupales, como en las aportaciones al grupo: tutoriales, apuntes, manuales, etc.

### Información al alumno

El alumno será informado de cualquier cuestión relacionada con la materia y su proceso de enseñanza/aprendizaje a través del blog de la materia. Otro mecanismo de información serán las Listas de Correo. A tal efecto, al comienzo del curso el alumno facilitará un correo de contacto que posibilite la recepción de avisos, mensajes, archivos, etc. Por otra parte, para cualquier consulta individualizada deberá dirigirse al correo del profesor.

## 6. Volumen de trabajo

6 ECTS x 28h= 168 horas  
(6 ECTS x 28h)/18 semanas = 9,33 horas por semana.

La asignatura es el primer curso que se imparte y es previsible que los tiempos programados no estén debidamente ajustados, ya que se desconoce el nivel de asimilación de los contenidos.  
Por otra parte las unidades didácticas están agrupadas en bloques temáticos, pero no se podrán impartir de esa manera puesto que hará la asignatura enormemente tediosa para el alumnado. Por tanto, los contenidos de las unidades irán entremezclándose unas con otras de modo que los contenidos y la realización de proyectos asociados puedan ir aumentando en complejidad estudiando cada una de las partes integrantes.

Tiempo de realización de trabajo presencial: (72) horas	Temporalización de contenidos: 140 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo: (96) horas
(2) horas	UD1. Introducción a la asignatura: internet, websites, Frontend, backend, interacción.	(2) hora
(8) horas	UD2. Principales estructuras del lenguaje javascript: variables y estructuras de control. Estructuras interactivas. Eventos. Proyectos.	(10) horas
(18) horas	UD3. Estructura del DOM. Iteración del DOM mediante JQuery. Proyectos.	(22) horas
(24) horas	UD4. Manipulación del DOM mediante JQuery. Eventos.. Proyectos.	(30) horas
(20) horas	UD5. Realización de proyectos.	(32) horas

Actividades de trabajo presencial		HORAS
Asistencia a clases teóricas		10
Asistencia a clases prácticas, proyectos		54
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)		4
Realización de exámenes		4
Total actividades presenciales		72
Actividades de trabajo autónomo		
Preparación de trabajos, proyectos		20
Realización autónoma de proyectos y trabajos		40
Asistencia a exposiciones o representaciones		10
Recopilación de documentación para trabajos		10
Recopilación de documentación para exámenes		8
Preparación de exámenes		8
Total actividades de trabajo autónomo		96

## 7. Evaluación

### Evaluación continua y sumativa

La evaluación continua-sumativa del proceso se determinará con la revisión de las prácticas, los proyectos, la actitud

y participación, y la realización de cuestionarios, pruebas objetivas y/o Investigaciones, en su caso. De entre estos instrumentos de evaluación, el profesor seleccionará los más adecuados según el desarrollo del programa.

#### **Evaluación no continua, sólo sumativa**

La evaluación, cuando no se pueda realizar de manera continua, será sólo sumativa y se determinará con la entrega de uno o varios proyectos y/o la realización de una prueba objetiva. El profesor, según sea la situación del alumno, comunicará a éste cuáles de estos instrumentos deberá completar para su evaluación.

Cuando la asignatura esté dividida en bloques temáticos distintos se asignará un valor porcentual a cada uno de ellos y la calificación final resultará de la suma obtenida en cada bloque.

**Evaluación de la práctica docente:** Se establecerán mecanismos de evaluación de la práctica docente como cuestionarios, encuestas, etc. así como elementos de autoevaluación de la labor del propio docente.

#### **7.1 Criterios de evaluación:**

**Criterios de evaluación:** conceptos/ procedimientos/ actitudes

- Conocer y aplicar correctamente la terminología relacionada con la materia.
- Conocer las técnicas básicas de programación. Estructura de programas.
- Conocer, aplicar y desarrollar correctamente los contenidos técnicos de la materia.
- Conocer y aplicar conocimientos relacionados con HTML5 y CSS3
- Conocer y aplicar conocimientos relacionados con el lenguajes de programación JavaScript.
- Conocer las técnicas básicas de utilización de la librería gráfica JQuery y su correcta programación. Estructura de programas.
- Desarrollar proyectos relacionados con la materia en entorno JQuery y JavaScript.
- Demostrar capacidad de análisis, síntesis y sentido crítico.

#### **7.2 Instrumentos de evaluación**

La **evaluación continua-sumativa** del proceso se determinará con la revisión de las actividades planteadas en clase

- Prácticas guiadas y/o autónomas.
- Proyectos o trabajos de desarrollo autónomo.
- Trabajos de investigación
- Cuestionarios y otras pruebas de evaluación objetivas

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo, en su caso

Para conseguir que la evaluación sea realmente continua y poder medir y premiar al alumnado con buena actitud y participación a lo largo de todo el curso, existirán ciertas actividades que serán planteadas y resueltas en clase, y no podrán ser entregadas con posterioridad. Estas actividades tendrán un peso importante en la calificación final de la asignatura. Se busca con ello reducir los índices de absentismo del alumnado y crear en ellos hábitos de trabajo diario.

Por lo tanto, las actividades correspondientes a cada bloque temático se evaluarán siempre que sean entregados dentro del plazo fijado para las mismas, que coincidirá, como máximo, con la finalización de los bloques de contenidos a los que pertenecen.

Aquellos alumnos/as que no sigan el ritmo normal del curso y no entreguen las tareas asignadas dentro del plazo marcado, perderán la evaluación continua de ese bloque de contenidos, y tendrán la oportunidad de superarlo de acuerdo a lo recogido en el apartado Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente, dentro del apartado 7.3 Criterios de calificación.

#### **7.3. Criterios de calificación**

##### **Pérdida de evaluación continua y alumnado con la asignatura pendiente**

Para aquel alumnado con la asignatura pendiente, o en general, aquellos alumnos que no asistan regularmente y cumplan por tanto al curso normal de las clases (y por tanto, a la evaluación continua), la evaluación se basará en el desarrollo de diferentes actividades y proyectos y/o la realización de pruebas objetivas.

<b>Evaluación continua-sumativa</b>	<b>Porcentaje</b>
Prácticas	30%
Proyectos/ Cuestionarios /pruebas objetivas/Ejercicios	50%
Trabajo de investigación	10%
Actitud y participación	10%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el de proyectos/Cuestionarios//pruebas

## objetivas

<b>Evaluación no continua- Solo sumativa</b>	<b>Porcentaje</b>
Proyectos	40%
Pruebas objetivas/Ejercicios	60%

En caso de no realizarse alguno de estos apartados, el porcentaje engrosará el otro.

Siempre se ofrecerá al alumnado con la asignatura pendiente la posibilidad de incorporarse a la evaluación continua asistiendo regularmente a las clases junto con el grupo principal.

Es imprescindible que el alumno/a con la asignatura pendiente, se ponga en contacto con el profesor de la asignatura con la antelación suficiente, para poder recibir la información sobre el trabajo a desarrollar y poderlo llevar a cabo adecuadamente.

### Cuarta convocatoria y quinta convocatoria

Tanto los alumnos en cuarta convocatoria como los alumnos/as a los que se haya concedido la quinta convocatoria, serán calificados por la comisión evaluadora establecida para tal fin.

Esta comisión evaluadora publicará en el tablón de anuncios de la Escuela Superior de Diseño, en el plazo establecido, los criterios de evaluación y calificación, que estarán en sintonía con los recogidos por esta guía.

## 8. Bibliografía y Recursos online

- **Rodger, Richard.** *Desarrollo de aplicaciones en la nube para dispositivos móviles.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3188-8
- **Myer, Thomas.** *PhoneGap.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3142-0
- **De Luca, Damian.** *Apps HTML5 para dispositivos móviles. Desarrollo de aplicaciones para smartphones y tablets basado en tecnologías Web.* Barcelona. 2014. Marcombo. ISBN: 978-84-267-2099-3
- **Firtman, Maximiliano.** *jQuery Mobile.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3209-0
- **Firtman, Maximiliano.** *Ajax. Web 2.0 con jQuery para profesionales.* Barcelona. 2011. Marcombo. ISBN: 978-84-267-1740-5
- **MacFarland Sawyer, David.** *JavaScript y jquery.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3151-2
- **Van Lancker, Luc.** *jQuery. El framework JavaScript de la Web 2.0.* Barcelona. 2014. Ediciones ENI. ISBN: 978-2-7460-9123-8
- **Castro, Elizabeth.** *Creación de eBooks en formato EPUB para ipad y otros lectores.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3175-8
- **Stevens, Chris.** *Diseñar para el iPad. Cómo crear aplicaciones de éxito.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2992-2
- **Pleiffer, Silvia.** *Video con HTML5.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2949-6
- **Schulz, Ralph G.** *Diseño web con CSS.* Barcelona. 2008. Marcombo. ISBN: 978-3-8266-1616-2
- **Moseley, Ralph.** *Desarrollo de aplicaciones Web.* Madrid. 2007. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2265-7
- **Nielsen, Jakob.** *Usabilidad. Diseño de sitios Web.* Madrid. 2000. Perason. ISBN: 1-56205-810-X
- **Nielsen, Jakob y Loranger, Hoa.** *Usabilidad. Prioridad en el diseño web.* Madrid. 2006. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 84-415-2092-5
- **Nielsen, Jakob y Pernice, Kara.** *Técnicas de Eyetracking para usabilidad web.* Madrid. 2010. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2743-0
- **Nielsen, Jakob y Budui, Raluca.** *Usabilidad en dispositivos móviles.* Madrid. 2013. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3338-7
- **Lynch, Patrick J. y Horton, Sarah.** *Manual de Estilo Web.* Barcelona. 2004. Gustavo Gili diseño. ISBN: 84-252-1942-6
- **Sanders, Bill.** *HTML5, el futuro de la Web.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2900-7
- **Gutiérrez Gallardo, Juan Diego.** *Desarrollo Web con PHP 6 y MySQL 5.1.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2616-7
- **Charte Ojeda, Francisco.** *PHP 6.* Madrid. 2009. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2617-4
- **Arcera García, Miguel Ángel.** *CSS.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3114-5
- **Álvarez García, Alonso.** *HTML5.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2746-1
- **Fulcon, Steve y Fulton, Jeff.** *HTML5 Canvas.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3019-5
- **Goldstein, Alexis [et al.].** *HTML5 y CSS.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3049-2
- **Acera Gracia, Miguel Ángel.** *XML edición 2012.* Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2960-1
- **Caso Parra, Astor de.** *JavaScript.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3048-5
- **Meyer, Eric A.** *CSS Técnicas profesionales para el diseño moderno.* Madrid. 2011. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-2954-0

- **Meloni, Julie C.**. *HTML5, CSS3 y JavaScript*. Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3993-2
- **Willing, Luke y Thomson, Laura**. *Desarrollo Web con PHP y MySQL*. Madrid. 2005. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 84-415-1818-1
- **McFedriies, Paul**. *JavaScript*. Madrid. 2012. Prentice Hall. ISBN: 84-205-3448-X
- **Gutierrez, Abraham y Bravo, Ginés**. *PHP5*. Madrid. 2004. Rama. ISBN: 84-7897-656-6
- **AA. VV.**. *Adobe Edge Animate*. Madrid. 2013. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3351-6
- **Aparici, Roberto [et al.]**. *La imagen. Análisis y representación de la realidad*. Barcelona. 2012. Gedisa editorial. ISBN: 978-84-9784-208-2
- **Aguado, Juen Miguel [et. al.]**. *La comunicación móvil. Hacia un nuevo ecosistema digital.*. Barcelona. 2013. Gedisa editorial. ISBN: 978-84-9784-782-7
- **Lupon, Ellen**. *Tipografía en pantalla*. Barcelona. 2014. Gustavo Gili. ISBN: 978-84-252-2752-3
- **Ornbo, George**. *Node.js*. Madrid. 2012. Ediciones Anaya Multimedia. ISBN: 978-84-415-3314-1
- **Aubry, Christophe**. *Responsive Web Design, diseños y cuadrículas*. Barcelona. 2017. Ediciones ENI. ISBN: 978-2-409-00905-1

**Recursos online:**

Plataforma virtual de la asignatura