

Estudios superiores de Diseño

Guía docente

Asignatura: Edición web

1. Datos de la asignatura	
Tipo de materia:	Optativa
ECTS:	3
Curso:	Cuarto
Anual/semestral:	Semestral
Horas de docencia (cómputo anual)	1 hora semanal / 84 horas de volumen de trabajo
Departamento:	Fundamentos científicos
Profesores:	Medios Informáticos

2. Introducción a la asignatura

La asignatura de *Edición web* es optativa de los Estudios Superiores de Grado Edición Web, y está orientada a alumnado que las especialidades de Diseño de Interiores, Moda y Producto, todas a excepción de los de la Gráfico, que desee adquirir conocimientos básicos de publicación electrónica, asimilar las posibilidades creativas y técnicas que ofrecen, integrar la herramienta de publicación en los procesos de comunicación y gestión habituales del alumno.

La metodología se corresponderá con una formación de tipo continuo y se basará en la realización de Prácticas y Trabajos de Desarrollo, así como el fomento de estrategias que promuevan tanto la Autonomía individual como la Participación y la Colaboración en el grupo.

La evaluación del proceso (continua-sumativa) se determinará con la revisión de los siguientes apartados: Prácticas. Trabajos de Desarrollo. Participación y Actitud en clase. Pruebas Objetivas. Cuestionarios. Aportaciones al grupo

Las secciones de esta Guía Docente se refieren a:

Competencias (Apdo.3): donde se recogen los objetivos generales de la asignatura. Este capítulo trata de definir, a grandes rasgos, las capacidades que se pretende alcance el alumno tras finalizar el estudio de la materia.

Contenidos (Apdo.4): que recoge los contenidos de la asignatura.

Metodología (Apdo.5): apartado que recoge las distintas consideraciones metodológicas que se aplicarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Volumen de trabajo (Apdo.6): que refiere el volumen de trabajo estimado para completar la asignatura.

Evaluación (Apdo.7): donde se especifica cómo se valorará el proceso de aprendizaje del alumno.

Bibliografía y Recursos online (Apdo.8): donde se refiere una bibliografía básica de la materia así como algunos recursos online.

3. Asignación de competencias

Competencias Transversales

- CT1: Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT8: Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.
- CT15: Trabajar de forma autónoma y valorar la importancia de la iniciativa y el espíritu emprendedor en el ejercicio profesional.

Competencias Generales

- CG2: Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG10: Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
- CG15: Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- CG20: 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
- CG21: Dominar la metodología de investigación.

Competencias Específicas

- CG5: Establecer estructuras organizativas de la información.
- CG11: Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
- CG12: Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos

4. Contenidos

Contenidos BORM

Los contenidos que aparecen en el BORM son los siguientes:

- Fundamentos de Internet.
- Desarrollo de sitios web.
- Software de edición web.
- Edición y publicación electrónica.
- Diseño de interfaces.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

4.2 Temporalización de contenidos

Estos contenidos se desarrollan en los siguientes bloques o apartados de trabajo:

- **Bloque 1.** Inicio y fundamentos de internet. Organismos reguladores. Servidores y clientes. Protocolos y lenguajes. Web 2.0.
- **Bloque 2.** Lenguaje de marcas: HTML. Software y herramientas de edición Web. Estructura de una página web. Identificación de etiquetas y atributos HTML
- **Bloque 3.** Planificación y realización proyectos Web. Publicación

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.

ESECENARIO 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

(3 ECTS x 28 horas) / 20 semanas = 4,2 horas de trabajo semanal de asignatura semestral.

Total asignatura año: 84 h. Semanal: 2,1 h / año

Tiempo de realización de trabajo presencial 20 sem x 2 h= 40 horas	Temporalización de contenidos 83 horas	Tiempo de realización de trabajo autónomo 44 horas
	Contenido/bloque de contenido	
6 horas	1. Inicio y fundamentos de internet. Organismos reguladores. Servidores y clientes. Protocolos y lenguajes. Web 2.0.	4 horas
20 horas	2. Lenguaje de marcas: HTML. Software y herramientas de edición Web. Estructura de una página web. Identificación de etiquetas y atributos HTML	16 horas
14 horas	3. Planificación y realización proyectos Web. Publicación	24 horas

Actividades de trabajo presencial	HORAS
Asistencia a clases teóricas	10
Asistencia a clases prácticas, proyectos, exposiciones de trabajos, etc	20
Asistencia a tutorías en el aula (horario de clase)	10
Realización de exámenes	0
Total actividades presenciales	40
Actividades de trabajo autónomo	
Preparación de trabajos o proyectos	16
Realización autónoma de proyectos y trabajos	22
Recopilación de documentación para trabajos	6
Preparación de exámenes	0
Total actividades de trabajo autónomo	44

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:

- Demostrar un conocimiento adecuado de los fundamentos de Internet y la sociedad de la información.
- Diseñar interfaces web.
- Utilizar el software de edición y publicación web.
- Planificar y resolver problemas relacionados con la publicación electrónica y la edición así como desarrollar adecuadamente sitios web básicos.
- Demostrar capacidad de autoaprendizaje e investigación.

7.2. Instrumentos de evaluación

La evaluación se basará en la revisión de las actividades planteadas en clase:

- Prácticas.
- Proyectos.
- Cuestionarios/Pruebas Objetivas/Trabajos de Investigación.

Otros instrumentos de evaluación serán la actitud y participación y las aportaciones al grupo.

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.

Evaluación continua-sumativa	Porcentaje
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

Evaluación no continua- Solo sumativa	Porcentaje
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

Bibliografía

- Colomé, Xavier. "CSS". Ed Anaya Multimedia.
- G. Schulz, Ralph « Diseño web con CSS » Ed. Marcombo. Ediciones técnicas.
- Moseley, Ralph « Desarrollo de aplicaciones Web ». Anaya Multimedia

- Firtman, Maximiliano « Ajax . Web 2.0 con JQuery para profesionales ». Ed. Marcombo. Ediciones Técnicas
- Royo, Javier "Diseño digital". Ed. Paidós Diseño.
- Fuentes, Rodolfo , "La práctica del diseño gráfico". Ed. Paidós Diseño.
- McFarland "The Missing Manual Dreamweaver MX", Ed. Anaya.
- Alex Michael "Animación con Flash MX", Ed. Escuela de cine y video.
- "Cascading Style Sheets" Ed. Anaya multimedia
- P. Lynch & S. Horton "Principios básicos para la creación de sitios web". Ed. GG
- Kahn & Krzysztof, "Mapas de sitios web" Ed Index Book.
- Shneiderman & Plaisant "*Diseño de interfaces de usuario*", Ed. Pearson.

Recursos online

- www.w3c.org