



Programación web  
Grado en Diseño de  
Interiores



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Programación Web

**Titulación:** Grado en Diseño de Interiores

**Carácter:** Optativa

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:**

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

CG4 Capacidad para visualizar y comunicar visualmente la información

CG7 Capacidad de gestión de la información

CG8 Resolución de problemas

CG10 Familiaridad con programas informáticos de relación general

CG21 Aprendizaje autónomo

CET26 Que los estudiantes hayan demostrado poseer, comprender y aplicar los principales conceptos implicados en la programación de Internet así como aplicar los diferentes lenguajes de programación para el desarrollo integral de una página Web.

### 1.2. Resultados de aprendizaje

En los contenidos de la asignatura existe un carácter eminentemente práctico que debe desarrollarse en el ámbito de taller y en específico en el aula de informática. El uso del espacio de la programación Web, como referencia y hábito en el desarrollo de la asignatura, en la cual, mediante el uso de programas informáticos, el alumno aprenderá practicando los distintos aspectos relativos al diseño y desarrollo de páginas Web.

El desarrollo, de los ejercicios de programación y diseño de páginas web planteados por el profesor, aplicando las técnicas de representación 3D, es un sistema preparatorio de lo que serán los cursos de taller de proyectos, para los cuales es fundamental la práctica y la capacidad del trabajo autónomo. Se podrá organizar una exposición audiovisual con los proyectos realizados por los alumnos como apoyo y recapitulación del proceso de aprendizaje.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Haber cursado la asignatura Fundamentos de informática.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Contenidos teóricos:

1. Visión global sobre las nuevas tecnologías de la programación.
2. Evolución desde las páginas WEB estáticas a las dinámicas.
3. Páginas dinámicas (DHTML) y hojas de estilo (CSS).
4. Páginas dinámicas (JavaScript).
5. Descripción y funcionamiento de un servidor WEB.

6. Comparación de los principales servidores WEB disponibles en el mercado.
7. Acceso a Base de Datos desde Internet con JDBC.
8. Tecnologías de programación del Servidor con Java: Servlet.
9. Tecnologías de programación del Servidor: JSP.
10. Introducción a XML.

Contenidos prácticos:

- Práctica 1: Diseño de páginas WEB estáticas en HTML.  
Práctica 2: Inclusión de hojas de estilo (CSS) en una página WEB.  
Práctica 3: Inclusión de elementos JavaScript en una página WEB.  
Práctica 4: Instalación y configuración de un servidor WEB (Apache, Jakarta-Tomcat)  
Práctica 5: Implementación de una aplicación con acceso a Base de Datos mediante JSP.  
Práctica 6: Implementación de una aplicación con acceso a Base de Datos mediante JSP y XML.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.  
Explicación de la Guía Docente.

#### 1. El entorno digital

Introducción a Internet y a la Web.  
Soporte técnico de la web.  
Estructura interna de un sitio web.  
Protocolo FTP.

#### 2. El interfaz web

El interfaz como herramienta de interacción con el usuario.  
El interfaz como lienzo.  
Estructura del interfaz: entre la tecnología y el arte.

#### 3. HTML

Introducción al HTML.  
Estructura básica de un documento HTML.  
Código fuente: etiquetas y atributos.  
Textos y tipografías.  
Colores.  
Imágenes.  
Enlaces  
Tablas.  
Listas.  
Marcos.  
Elementos multimedia.  
Funcionalidades y etiquetas de HTML5.

#### 4. CSS

Introducción a las hojas de estilo CSS.  
Formas de indexar HTML y CSS.  
Selectores.  
Sintaxis.  
Textos.  
Colores.  
Estructura modular de cajas.  
Posición y visualización de elementos.  
Composición de layouts o estructuras formales.

#### 5. Sistemas gestores de contenido

Introducción a los gestores de contenido. Wordpress.  
Estructura de la información en Wordpress.

## 2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

Actividad Dirigida 1 (AD1): Diseño de un interfaz web básico.

Prueba parcial: Planificación de un sitio web completo (dossier del concepto y el diseño del proyecto final).

Prueba final: Desarrollo de un porfolio profesional en formato web.

## 2.5. Actividades formativas

Clases de teoría: (0,8 ECTS, 20h, 100% de presencialidad). Las clases de teoría en esta materia utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección para la visualización de las imágenes ilustrativas de la materia.

Resolución de ejercicios en el aula-taller bajo la dirección del profesor: (1 ECTS, 25h, 100% de presencialidad). Las clases se desarrollan en el formato de talleres prácticos en aulas informáticas, donde el alumno, supervisado por el profesor y de manera individual, desarrollará los ejercicios de programación Web requeridos. Las tutorías se podrán llevar a cabo durante este tiempo, viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada.

Tutorías: (0,6 ECTS, 15h, 100% de presencialidad). Las tutorías pueden llevarse a cabo durante el tiempo de las clases prácticas de taller viéndose los trabajos de cada alumno y siendo estos corregidos por el profesor, de forma personalizada. También podrán desarrollarse fuera del periodo lectivo durante el estudio individual del alumno o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico y uso del campus virtual de la Universidad).

Estudio individual: (3,6 ECTS, 90h, 0% de presencialidad). Trabajo autónomo e individual del alumno utilizando los distintos medios empleados en la asignatura. Desarrollo en el laboratorio informático, preparación de trabajos a presentar en clase, (vídeos) y documentación. Para facilitar el estudio y la realización de los trabajos, el alumno puede acceder, en un horario amplio, a la biblioteca y a las aulas de informática. Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Lectura y estudio. Visitas a exposiciones, museos y eventos relacionados con la tecnología y el diseño web.

Con el desarrollo personal de los proyectos propuestos en el aula-taller de informática el alumno completará el ciclo de aprendizaje de las competencias (conocer, saber aplicar, comunicar y autoaprendizaje) para pasar a la evaluación.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Examen final o trabajo final presencial	100%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

- Eaton, E. (2003) *Diseño web: elementos del interfaz*. Madrid: Anaya.  
 Clemente Bonilla, P. (2013) *Diseño web adaptativo*. Madrid: Anaya Multimedia.  
 Macdonald, M (2012) *Creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.  
 Nielsen, J. (2000) *Usabilidad. Diseño de sitios web*. Madrid: Pearson Educación.  
 Pardo Niebla, M. (2014) *Creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.  
 Royo, J. (2004) *Diseño digital*. Barcelona: Paidós.

#### Bibliografía recomendada

- Dondis, D. A. (2014). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.  
 Giannetti, C. (2002). *Estética digital: sintropía del arte, la ciencia y la tecnología*. Barcelona: Langelot.  
 Hunt, J. (2010). *El arte de la idea: y como puede cambiar tu vida*. Barcelona: Empresa activa.  
 Jullier, L. (2004). *La imagen digital: de la tecnología a la estética*. Buenos aires: La marca.  
 Krug, S. (2006). *No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web*. Madrid: Prentice-Hall.  
 Oejo, E. (2008) *Dirección de arte*. Granada: Conzepto Comunicación Creativa.  
 Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Otros recursos

<http://designspiration.net/>  
<http://www.domestika.org>  
<http://www.behance.net>  
<http://mashable.com/>