



Programación web

Grado en Bellas Artes
2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Programación Web

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Marta de Miguel Zamora

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Comunicar oralmente y por escrito con claridad problemas complejos y proyectos artísticos.

Aprender de manera autónoma en el campo artístico.

Trabajar autónomamente en proyectos artísticos.

Trabajar en equipo en proyectos artísticos.

Adaptarse a nuevos entornos y situaciones en relación con el aprendizaje artístico.

Aplicar metodologías heurísticas en la resolución de problemas relacionados con proyectos artísticos.

Utilizar las herramientas y recursos necesarios para documentar y explicar la propia obra artística.

Conocer las metodologías artísticas de dinamización del entorno y/o modificación de un contexto público o privado.

Desarrollar estrategias de autoaprendizaje de las tecnologías relevantes para cada proyecto artístico.

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 portfolio profesional en formato web.

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

Modalidad: Presencial

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

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

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/>

5. DATOS DE LA PROFESORA

Nombre y Apellidos	Marta de Miguel Zamora
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctora en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	mmiguelz@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Doctora en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Europea Miguel de Cervantes. Especialista en Narrativa Audiovisual y en estudios culturales de cine y ciudad. Ha publicado varios artículos sobre la representación de la ciudad en el cine de Woody Allen. Actualmente investiga en Creatividad, Narrativa y emociones para la creación de mensajes publicitarios en el entorno digital. Colabora como redactora y editora de contenidos en medios digitales y es experta en técnicas de creación de imágenes. Compagina su labor docente e investigadora con el diseño de proyectos digitales y transmedia para marcas y anunciantes.