



Programación Web

Grado en Bellas Artes
2023-24



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Programación Web

Titulación: Grado en Bellas Artes

Curso Académico: 2023-24

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D . Jesús María Campos Bouzas

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL 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.
- Demostrar iniciativa y creatividad en el campo artístico.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis sobre el propio trabajo artístico.
- Conocer y discernir las implicaciones medioambientales de los proyectos artísticos y culturales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en lengua española en el área de conocimiento de las Artes y las Humanidades, y en concreto en las Bellas Artes
- Desarrollar la capacidad de analizar la repercusión entre el arte y la sociedad.
- Conocer e integrar las herramientas digitales en la práctica artística.
- Utilizar correctamente las herramientas básicas de la expresión plástica (línea, color, composición y estructura)
- Conocer las normas de actuación derivadas de los derechos de autor y propiedad intelectual.

1.2. Resultados de aprendizaje

- Conocer el entorno digital más actual, así como redes sociales
- Saber aplicar las herramientas en red al propio trabajo personal.
- Saber expresarse con la terminología y extensión propias de las redes.
- Saber resolver problemas sencillos surgidos en el ámbito de la red.
- Conocer de manera básica las leyes de protección de datos.
- Conocer los cauces para colocar y difundir la información.
- Conocer los mecanismos para la visibilidad de la información en la red.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Haber cursado las asignaturas de Técnicas y materiales digitales I y II

2.2. Descripción de los contenidos

Temas específicos Programación web:

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 (Java Script)
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 Java Script en una página WEB.

EXPLICACIÓN DE CONTENIDOS DE TALLER Y 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.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Introducción al Diseño

Pensamiento y metodología de diseño de proyectos digitales.

2. Análisis previo.

¿Por qué hago una web? ¿A quién va dirigida? ¿Qué mensajes quiero transmitir con mi trabajo?

3. Wireframes, Mockups y Prototypes.

Definición y diferencias. La importancia del prototipado y el testeado de prototipos. Comenzar a diseñar en base al análisis previo. Compendir el proceso de diseño.

4. Diseño visual de una web

Aplicación al diseño web de las distintas facetas del diseño: principios de la percepción, estructuras y jerarquías, tipografía, animación, color, iconografía.

5. Introducción a la programación web

Conceptos básicos. Diferencias entre programación cliente y programación servidor. Herramientas y creación del entorno de trabajo para un flujo ágil de desarrollo.

6. HTML5 y CSS3

Semántica HTML. Separación entre estructura (HTML) y visualización (CSS). Desarrollando para distintos dispositivos de forma simultánea. Aprendizaje práctico de ambos lenguajes para la creación de una web.

7. Javascript

Explicación teórica sobre qué añade este lenguaje de programación a la creación de páginas web.

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, que recibirán calificación:

Actividad dirigida 1: Definición estratégica para el diseño de una web.

Trabajo parcial: Creación de un prototipo web.

Actividad dirigida 2: Boceto gráfico de una página web

Trabajo final: El proyecto final consistirá en la realización de una web. Las actividades dirigidas ayudarán a enfocar este proyecto final por lo que es importantísima la asistencia y participación en clase. La web se realizará con HTML y CSS. El día del examen final cada alumno presentará su página.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

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

- 0 - 4 Suspenso (SS)
- 5 - 6 Aprobado (AP)
- 7 - 8 Notable (NT)
- 9 - 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
Asistencia y participación	10%
Examen Parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final	60%

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. El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

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, proyectos y 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. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, 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

- Juan Diego Gauchat (2019). El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript 3ª Edición. Editorial Marcomobo
- Krug, S. (2006) *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web*. ES: Anaya Multimedia.

Bibliografía recomendada

- Goldstein, A. (2011). *HTML5 y CSS3*. Anaya Multimedia.
- Gothelf, J. (2017). *Lean vs Agile vs Design Thinking*. Createspace Independent Pub.
- Knapp, J. (2016) *Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días*. Conecta.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Taylor, R. (2018). *Diseño y desarrollo de negocios digitales*. Anaya Multimedia.

Otros recursos

Tutoriales y dudas de código:

- <https://desarrolloweb.com/manuales/manual-css-hojas-de-estilo.html>
- W3Schools Online Web Tutorials. <https://www.w3schools.com/>
- CSS Tricks <https://css-tricks.com/>
- Stack Overflow <https://es.stackoverflow.com/>

Inspiración:

- <https://www.cssdesignawards.com/>
- <https://css-awards.com/>
- <https://www.siteinspire.com/>
- Behance <https://www.behance.net/>
- Dribbble <https://dribbble.com/>
- Awwwards <https://www.awwwards.com/>

Artículos del sector:

-
- Medium <https://medium.com/>
- UX Planet <https://uxplanet.org/>

Herramientas:

- CodePen <https://codepen.io/>
- Figma <https://www.figma.com>
- Draw.io <https://www.draw.io/>
- Font Base <https://fontba.se/>

Recursos

- Awesome Font <https://fontawesome.com/>
- Flaticon <https://www.flaticon.com/>

Info:

- W3C España <https://www.w3c.es/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. José María Campos Bouzas
Departamento	Facultad de comunicación y artes
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas.
Correo electrónico	jcampos@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación</p>	<p>Cuenta con más de 20 años de experiencia como diseñador web. Especialista en UX, diseño y producción de contenidos digitales.</p> <p>Su trayectoria profesional arranca en antena 3 TV, para continuar en Marca.com y Quoco. Entre sus creaciones más destacadas, se encuentra la puesta en marcha, creación y diseño de la página web Marca.com, la web del Atlético de Madrid CF, el proyecto "Aprendemos juntos" de BBVA, o los distintos contenidos digitales de Vodafone.</p> <p>Creador del foro Domestika y docente de proyectos digitales en Universidad de Navarra y San Pablo CEU.</p> <p>Desde 2019, se encarga de la dirección estratégica y creativa de contenidos digitales, en Ymedia Wink.</p>
--	---