Lenguajes de programación

Grado en Diseño digital y multimedia

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Lenguajes de programación / Programming Languages

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Básica

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Ángel Serrano Valverde

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.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

- Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual, comunicación, empresa, derecho, informática, historia, economía e idioma moderno como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.
- Manejar correctamente las tecnologías de la comunicación y las fases de planificación, diseño, codificación e implementación de sitios web.
- Conocer los principios básicos de la programación informática.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostrar conocimientos sobre el escenario tecnológico, digital y propio del diseño, especialmente en el ámbito de la informática.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Fundamentos de los lenguajes de programación que permiten el desarrollo de aplicaciones informáticas en los entornos multimedia.

Basics of the programming languages allowing the development of IT applications in multimedia environments.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. HTML
   - Editores HTML
   - Elementos básicos
   - Estructura web
   - Edición de texto
   - Imágenes
   - HTML5
2. CSS
   - La hoja de estilos
   - Tipografías web
3. Javascript
   - Botones
   - Interacción básica
4. CMS
   - La base de datos de Wordpress
   - Personalización de plantillas

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 y desarrollo de página web HTML orientada a la presentación de portfolio.
- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Creación de hoja de estilos completa
- **Actividad Dirigad 3 (AD3):** Formularios javascript

Actividad Final (AF): Creación de página web con scripts funcionales.

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 - 4,9 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
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	20%
Prueba parcial	20%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	20%
Prueba final	70%

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. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

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

- Aubry, Christophe (2019) *Html5 Y Css3: Revolucione El Diseño De Sus Sitios Web (4ª Edicion).* Eni Ediciones
- Rubiales, Mario (2018) *Curso de desarrollo web: html, css y javascript*. Anaya Multimedia

Bibliografía recomendada

- Beati, H. (2015). *HTML5 y CSS3 para diseñadores*. España: Marcombo.
- Dimas, J. (2016). *HTML 5, CSS Y JAVASCRIPT: crea tu web y apps con el estándar de desarrollo*. España: RC LIBROS.
- González, D., & Marcos-Mora, M. C. (2013). *Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario*. BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació. Diciembre, 2013 (Número, 31).
- Gothelf, J., Seiden, J., & Ries, E. (2017). *Lean UX: cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario.* UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA.
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). *Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información*. Hipertext. net, (2).
- Macdonald, M. (2012). *Creación y diseño web.* Madrid: Anaya Multimedia.
- Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Recuperado de: https://www.amazon.es/Experiencia-UsuarioPrincipios-y-M%C3%A9todos-ebook/dp/B00TIXX0MA.
- Montero, Y. H. (2006). *Factores del diseño web orientado a la satisfacción y no-frustración de uso.* Revista española de documentación científica, 29(2), 239-257.
- Pring, R. (2000). *www.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web*. Barcelona; Naucalpán (México): Gustavo Gili.

Otros recursos

https://www.w3schools.com/
https://es.stackoverflow.com/
https://github.com/
https://wordpress.org/

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Ángel Serrano Valverde
Departamento	Arte
Titulación académica	Graduado en Diseño, Máster Universitario en Comunicación e Identidad Corporativa
Correo electrónico	aserranov@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.	Profesor de los Grados de Moda, Bellas Artes, Diseño Multimedia y Comunicación Corporativa de la Universidad Nebrija. Profesor Titular de la Universidad de La Salle Madrid, en el Grado de Diseño y Gestión de proyectos transmedia. Profesor del Experto en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento de la Universidad de La Salle Madrid, en el área de contenidos multimedia. Director de Arte para Dicendi. Creativo multimedia freelance. Formador profesional con más de 6000 horas de formación acreditada.