ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES ® *taiarts.com*
RECOLETOS–22 MADRID

Universidad
Rey Juan Carlos

Diseño y gestión de proyectos web

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES

Curso 2023/2024

Identificación de la asignatura

Periodo de impartición	Anual
Créditos	6 ECTS
Modalidad	Presencial.
Idioma en el que se imparte	Castellano
Facultad	Facultad de Artes Visuales & Creación Digital

Presentación de la asignatura

Abordaje y análisis de los contenidos de gestión de proyectos. Estudio de los conceptos generales: fases del proyecto, recursos y técnicas para el diseño web y publicación en un sitio web.

Competencias

Código Competencia	*Descripción*
CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG05	Conocimientos básicos de la profesión.
CG08	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG13	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG18	Habilidades interpersonales.
CG19	Liderazgo.
CG20	Capacidad de trabajar con un equipo interdisciplinario.
CG26	Diseño y gestión de proyectos.
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor.
CG29	Interés por la calidad.
CG30	Orientación a resultados.

CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a las técnicas de diseño Web.
CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas de diseño Web.
CE18	Conocimientos básicos de economía y marketing de productos Web.
CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas de diseño.
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
CE23	Capacidad de comunicación.
CE24	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas creativos complejos y proyectos de diseño.
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
CE30	Capacidad de perseverancia.
CE31	Capacidad para generar y gestionar productos Web.
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías de diseño Web.
CE42	Habilidades para el diseño Web. Adquirir las destrezas propias de la práctica del diseño Web.
CE43	Habilidad para establecer sistemas de producción.
CE44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores.
CE45	Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.
CE46	Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática.
CE47	Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01- Desarrollar un proyecto de diseño web desde la ideación hasta su “entrega” para desarrollo.

02- Conocer HTML y CSS suficientemente para poder comunicarse de forma efectiva con un equipo de desarrollo.
03- Conocer y desarrollar páginas web a través de Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS).
04- Analizar y ser capaz de resolver posibles problemas de diseño web.
05- Identificar el lenguaje propio de la disciplina y conocer su aplicación en el ámbito profesional.
06- Conocer los usos y las posibilidades del diseño web así como explorar su potencial artístico y creativo.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

Temario	1. Tipos de proyectos web. 2. Conceptos generales de gestión de proyectos. 3. Creación de contenido - proyecto 1 4. Desarrollo y gestion de contenido - proyecto 1 5. Publicacion y difusión - proyecto 1 6. Diseño y publicación de sitios web - proyecto 2 7. Diseño centrado en el usuario - proyecto 2 8. Edicion de html y css - proyecto 2 9. Cms y plataformas de publicación - proyecto 2 10. Presentación de proyectos web Partiendo de los conocimientos adquiridos en Introducción a Diseño Web. Diseño y Desarrollo de Proyectos web I IDEACIÓN II MAPA REFERENCIAL III PROTOTIPADO IV PRODUCCIÓN V PROYECTO

Actividades formativas

AF1	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
AF2	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	3 horas
AF3	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	119 horas
AF5	Debates presenciales y/o en línea.	6 horas
AF6	Tutorías académicas.	4 horas

** La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.*

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. ☒ SÍ ☐ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación en los plazos establecidos por el equipo docente.

Pruebas (*)	*Descripción de la prueba*	*Ponderación en %*
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales.	Ejercicios en clase: · Prueba de nivel (Diseño) · Prueba de nivel (HTML-CSS)	20%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos: Proyecto 1 (rrss)	· Entrega proyecto 1 (redes sociales)	20%
SE3 Participación en clase, foros y debates: Proyecto 2 (final)	· Entrega proyecto 2 (diseño web)	50%
SE4 Participación en clase, tareas a tiempo.	Participar en clase · Traer dudas de casa	10%
		100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones…)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Adobe Press (2012) *Dreamweaver CC*. Anaya Multimedia
Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image.* Madrid: Akal.
Krug Steve (2006). *No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad web*. Prentice HALL
Mármol, J. (2019). *Posmodernidad, identidad y poder digital.* Madrid: Bartleby Ediciones.
Mitchell, W.J.T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
Mootee, I. (2014). *Design Thinking para innovación estratégica.* Madrid: Empresa Activa, Ediciones Urano.
Selva, Marta y Solá, Anna (2004). Modos de representación. Sujeto y tecnologías de la imagen. En Elisenda Ardévol y Nora Muntañola (Coords.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (pp. 175-233). Barcelona: UOC.
Tellado F. (2016). *WordPress: 1001 Trucos.* Anaya multimedia.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

SITIOS WEB DE INTERÉS

https://studiomoniker.com/projects
https://hyperstudio.es/es/
https://www.w3schools.com
https://developer.mozilla.org/es/
https://getbootstrap.com
https://wordpress.org

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

VISITAS, MASTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES