

GUIA DOCENT DE CENTRES ISEACV  
 GUÍA DOCENTE DE CENTROS ISEACV

Curs /Curso

2023-2024

<b>1 Dades d'identificació de l'assignatura</b> <i>Datos de identificación de la asignatura</i>					
Nom de l'assignatura <i>Nombre de la asignatura</i>	<b>PORFOLIO WEB</b>				
Crèdits ECTS <i>Créditos ECTS</i>	4	Curs <i>Curso</i>	4º	Semestre <i>Semestre</i>	1º
Tipus de formació <i>Tipo de formación</i> bàsica, específica, optativa <i>básica, específica, optativa</i>	Optativa	Idioma/es en que s'imparteix l'assignatura <i>Idioma/s en que se imparte la asignatura</i>			Castellano
Matèria <i>Materia</i>	Web				
Títol Superior <i>Título Superior</i>	Grado en Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño				
Especialitat <i>Especialidad</i>	Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño de Ilustración Aplicada, Diseño de Moda, Diseño de Producto				
Centre <i>Centro</i>	<b>ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE ALCOI</b>				
Departament <i>Departamento</i>	Ciencias Aplicadas y Tecnología				
Professorat <i>Profesorado</i>	<b>María Amparo Martínez Vidal</b>				
e-mail <i>e-mail</i>	martinezva@easdalcoi.com ma.martinezvidal@edu.gva.es				

<b>1.1 Objectius generals i contribució de l'assignatura al perfil professional de la titulació</b> <i>Objetivos generales y contribución de la asignatura al perfil profesional de la titulación</i>
<p>El objetivo fundamental de esta asignatura optativa es que los estudiantes que la cursen adquieran los conocimientos necesarios para proyectar el diseño gráfico de su portfolio con todo lo que ello conlleva en cuanto a estructura (retículas), jerarquía de la información, formato, edición de texto, imagen, audio, animación y vídeo e interactividad. Además, los estudiantes que cursen esta asignatura trabajarán con las últimas tendencias en diseño gráfico interactivo, debiendo realizar un proyecto haciendo uso de sistemas de gestión de contenidos CMS (<i>Content Management System</i>).</p>

**1.2 Coneixements previs**  
*Conocimientos previos*

Será fundamental haber cursado la asignatura de primer curso "Lenguajes y técnicas digitales".

**2 Competències de l'assignatura**  
*Competencias de la asignatura*

<b>Competencias transversales</b>		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CT 13	Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	Mucho
<b>Competencias generales</b>		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CG 1	Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	Mucho
CG 18	Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	Mucho
CG 20	Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.	Bastante
CG 22	Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde los criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	Mucho
<b>Competencias específicas</b>		
<i>Nº</i>	<i>Descripción</i>	<i>Grado de contribución</i>
CE 1	Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	Mucho
CE 4	Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	Bastante
CE 8	Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	Mucho

<b>3 Resultats d'aprenentatge</b> <i>Resultados de aprendizaje</i>														
RESULTATS D'APRENTATGE <i>RESULTADOS DE APRENDIZAJE</i>				COMPETÈNCIES RELACIONADES <i>COMPETENCIAS RELACIONADAS</i>										
Resultados de aprendizaje				COMPETÈNCIES TRANSVERSALES				COMPETÈNCIES GENERALES				COMPETÈNCIES ESPECÍFICAS		
				CT 13				CG 1	CG 18	CG 20	CG 22	CE 1	CE 4	CE 8
<b>RA 1.</b> Aceptar siempre la crítica hacia el trabajo realizado y aprovecharla para buscar alternativas eficaces que lo mejoren.				X				X		X		X		
<b>RA 2.</b> Decidir qué software, grafismos, imágenes, sonidos, videos y texto vamos a utilizar, durante cuánto tiempo y con qué frecuencia vamos a trabajarlos.				X				X		X		X	X	X
<b>RA 3.</b> Seguir una metodología siempre que desarrollamos un proyecto de diseño web.				X				X	X	X		X		
<b>RA 4.</b> Conocer y anticipar el comportamiento humano frente a una interfaz gráfica concreta para prever las tareas (decisiones, recorridos y acciones) que el usuario hará en nuestra web.				X				X		X		X		X
<b>RA 5.</b> Comprobar si las necesidades de comunicación del proyecto web son compatibles con el grupo social al que se dirige, la tecnología actual y los nuevos escenarios de comunicación.				X				X	X	X		X		X
<b>RA 6.</b> Esbozar y diseñar una pantalla interactiva prestando atención en todos los elementos que intervienen: semánticos, gráficos y dinámicos, prestando atención en el soporte, formatos de archivos, red y plataforma.				X				X	X	X		X	X	
<b>RA 7.</b> Organizar los elementos de diseño interactivo de modo que el espacio web sea usable (identifique, oriente, ayude, sugiera y enseñe) y produzcan una experiencia positiva al usuario.				X				X	X	X		X	X	
<b>RA 8.</b> Comprobar que la web proyectada cumple los requisitos de visibilidad, usabilidad y accesibilidad, además de incorporar las ventajas del HTML5 y el CSS3.				X				X	X	X		X		X

<b>4 Continguts de l'assignatura i organització temporal de l'aprenentatge</b> <i>Contenidos de la asignatura y organización temporal del aprendizaje</i>	
Descripció per blocs de contingut, unitats didàctiques, temes,... <i>Descripción por bloques de contenido, unidades didácticas, temas,...</i>	Planificació temporal <i>Planificación temporal</i>
UD I: Teoría e investigación sobre las últimas tendencias en diseño y desarrollo web.	Fechas previstas
Tema 1. Internet i redes sociales. Tema 2. Diseño de espacios web. Tema 3. Últimas tendencias en diseño web. Tema 4. Desarrollo de webs y aplicaciones multimedia.	6 h. presenciales + 10 h. trab. autónomo.
UD II: Diseño gráfico interactivo	Fechas previstas
Tema 1. Arquitectura de la información. Tema 2. Página web única de diseño vertical. Tema 3. <i>Briefing</i> proyecto personal. Tema 4. Maquetación web mediante retícula de columnas. Tema 5. Secciones (partes de una web).	8 h. Presenciales.
UD III: Conceptos de diseño web	Fechas previstas
Tema 6. Interactividad. Tema 7. Usabilidad. Tema 8. Posicionamiento. SEO (Search Engine Optimization) y SEM (Search engine marketing). Tema 9. Diseño <i>Responsive</i> .	16 h. presenciales + 10 h. trab. autónomo.
UD IV: Gestores de contenido web CMS	Fechas previstas
Tema 10. Introducción. Principales aplicaciones para la creación de contenidos web (Wordpress, Joomla, etc...). Tema 11. Características de los servidores (instalación y configuración). Tema 12. Operaciones básicas de servicios web (Dominio y Hosting). Tema 13. Instalación de XAMPP: servidor independiente de plataforma para el desarrollo web basado en MySQL, Apache y PHP. Tema 14. Wordpress (instalación, gestión de usuarios, administración de categorías y etiquetas, administración de entradas, de páginas, de medios, de enlaces, de comentarios. Temas, <i>widgets</i> , <i>plugins</i> y personalización de plantillas.	20 h. presenciales + 7 h. trab. autónomo.

UD V: Proyecto personal. Portfolio.	Fechas previstas
Tema 15. Ideación, desarrollo y presentación.	13 h. presenciales + 20 h. trab. autónomo.

## 5 Activitats formatives

### Actividades formativas

### 5.1 Activitats de treball presencials

#### Actividades de trabajo presenciales

TIPUS DE SESSIÓ TIPO DE SESIÓN	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge Metodología de enseñanza-aprendizaje		Relació amb els Resultats d'Aprenentatge Relación con los Resultados de Aprendizaje	Volum treball ( en nº hores o ECTS) Volumen trabajo ( en nº hores o ECTS)
	Método aplicado	Descripción actividad		
Classes teòriques Clases teóricas	Clases magistrales.	Exposición de contenidos por parte del/la profesor/a basados en los lenguajes de programación, técnicas y herramientas propias de los programas con los que se van a trabajar y su aplicación en el diseño gráfico interactivo. Dichas clases magistrales se desarrollarán al principio del proceso de trabajo correspondiente a cada fase del proyecto.  También se impartirán clases teóricas referentes a la correcta presentación de un proyecto de diseño gráfico interactivo con todo lo que ello conlleva: lenguajes de programación, diseño gráfico, usabilidad, navegabilidad, estructura del contenido, diseño responsive, últimas tendencias, etc... Todos aquellos puntos desarrollados en las Unidades Didácticas.	R4, R5	<b>15</b> horas
	Método aplicado	Descripción actividad		
Classes pràctiques Clases prácticas	Aprendizaje basado en problemas.	Sesiones de trabajo en las que el estudiante realizará prácticas relacionadas con los contenidos de la materia y en las que tendrá que aplicar los conocimientos adquiridos en las clases teóricas y que además vendrán reforzados por los ejercicios correspondientes al trabajo autónomo del estudiante.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	<b>15</b> horas
	Aprendizaje basado en proyectos.	Desarrollo individual de un proyecto de diseño web mediante gestor de contenidos CMS.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	<b>20</b> horas
	Método aplicado	Descripción actividad		

Tutorías <i>Tutorías</i>	Atención individual y a pequeño grupo.	Periodo de instrucción y orientación realizado por la profesora/tutora con el objetivo de revisar y discutir los materiales y temas presentados en las clases, seminarios, talleres, lecturas, realización de trabajos, proyectos, etc.	R1, R2, R3	<b>10 horas</b>
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Avaluació <i>Evaluación</i>	Presentación del proyecto.	Los estudiantes defenderán públicamente su proyecto de diseño web.	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 5, RA 6, RA 7	<b>3 horas</b>
<b>SUBTOTAL</b>				<b>63 horas</b>

<b>5.2 Activitats de treball autònom</b> <i>Actividades de trabajo autónomo</i>				
TIPUS DE SESSIÓ <i>TIPO DE SESIÓN</i>	Metodologia d'ensenyança-aprenentatge <i>Metodología de enseñanza-aprendizaje</i>		Relació amb els Resultats d'Aprenentatge <i>Relación con los Resultados de Aprendizaje</i>	Volum treball (en nº hores o ECTS) <i>Volumen trabajo (en nº horas o ECTS)</i>
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Treball autònom individual <i>Trabajo autónomo individual</i>	Aprendizaje basado en problemas.	Se realizarán en cada una de las Unidades Didácticas ejercicios prácticos que permitirán al estudiante adquirir destreza en cuanto al uso de las herramientas propias del diseño web y de los programas utilizados. Dichos ejercicios tendrán un carácter meramente técnico y serán previos a las prácticas planteadas con carácter más profesional (prácticas de diseño gráfico interactivo).	R1, R2, R3, R4, R5, R6	<b>20 horas</b>
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Estudi pràctic en grup <i>Estudio práctico en grupo</i>	Trabajo de investigación sobre últimas tendencias en diseño gráfico interactivo.	Investigación a través de internet (imágenes, vídeos, manuales, proyectos, trabajos de investigación teórica y conceptual sobre el diseño gráfico interactivo, etc...).	RA 1, RA 2, RA 3, RA 4, RA 5, RA 6, RA 7	<b>13 horas</b>
	<i>Método aplicado</i>	<i>Descripción actividad</i>		
Activitats complementàries <i>Actividades complementarias</i>	Aprendizaje basado en experiencias culturales.	Asistencia a actividades complementarias como talleres, exposiciones, conciertos, representaciones, congresos, conferencias, etc...	RA 1, RA 3, RA 4, RA 5, RA 6	<b>4 horas</b>
<b>SUBTOTAL</b>				<b>37 horas</b>
<b>TOTAL</b>				<b>100 horas</b>

## 6 Sistema d'avaluació i qualificació

### Sistema de evaluación y calificación

#### 6.1 Instruments d'avaluació

##### Instrumentos de evaluación

INSTRUMENT D'AVALUACIÓ INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Resultats d'Aprenentatge avaluats Resultados de Aprendizaje evaluados	Percentatge atorgat (%) Porcentaje otorgado (%)
- Se llevará un seguimiento diario tanto de la asistencia como de la actitud del estudiante ante sus tareas.	R4	10%
- Los trabajos deberán ser fieles a las premisas formales propuestas por la profesora.	R1, R2	50%
- Se valorará positivamente que la parte creativa esté implícita dentro del proyecto que se plantea como trabajo final de la asignatura.	R3, R5	10%
- Los estudiantes deberán mostrar destreza en la utilización de las herramientas aprendidas y saberlas adaptar a sus necesidades.	R1, R2, R4, R5, R6, R7, R8	20%
- Se trata de una evaluación continua, por eso, cada uno de los puntos anteriores formarán parte de un seguimiento continuo y evolutivo del estudiante.	R1, R2, R3, R4, R5, R6, R7, R8	10%

#### 6.2 Criteris d'avaluació i dates d'entrega

##### Criterios de evaluación y fechas de entrega

##### Consideraciones generales:

- Para superar esta asignatura, el estudiante debe:
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en la media ponderada de todas las prácticas realizadas durante el curso (60%).
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en el proyecto final propuesto (30%).
  - No tener más de 8 faltas de asistencia sin justificar.
- Los trabajos prácticos sumarán el 90% (60% prácticas + 30% proyecto final).
- La actitud del estudiante representará el 10% de la calificación final, obviamente teniendo en cuenta la asistencia a clase y la puntualidad, además de demostrar una actitud receptiva, educada y responsable. La profesora expondrá al inicio de la asignatura un listado de normas de convivencia que todos deberemos cumplir.
- La calificación del estudiante queda vinculada a su asistencia regular, siguiendo los siguientes criterios:
  - El sistema de evaluación/calificación se aplicará cuando el estudiante haya mostrado una asistencia, al menos, del 80% (8 faltas como máximo).
  - Cuando la asistencia es menor del 80% (más de 8 faltas de asistencia), el estudiante, además de entregar todas las prácticas realizadas durante el curso y el proyecto final, deberá realizar un examen en convocatoria ordinaria.
- Tal y como establece el artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la condición de «no presentado» consume convocatoria. La directora o el director del centro podrá autorizar, a petición del estudiante, con carácter excepcional y por causas objetivas debidamente justificadas, como por ejemplo enfermedad grave o cualquier otra causa de fuerza mayor, la renuncia a una convocatoria por curso académico y por asignatura. Conforme a dicho artículo 81 del Decreto 117/2022, de 5 de agosto, del Consell (ROF), la matrícula en cualquier asignatura está limitada a cuatro convocatorias. Cada matrícula comporta dos convocatorias de evaluación, primera y segunda, excepto para los casos en los que ya se hayan consumido previamente tres convocatorias, en cuyo caso tendrán derecho únicamente a la primera convocatoria.

Para el alumnado matriculado desde el curso 2022-23 la permanencia en una misma titulación está limitada a seis años para la matrícula completa, y a ocho para la matrícula parcial.

- Los resultados obtenidos por los estudiantes en la asignatura se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal:
  - 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 (MH) podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

#### **Criterios de evaluación:**

- Requisitos actitudinales (10% nota final):
  - Asistencia y puntualidad.
  - Participación en el aula.
  - Llevar al día las actividades propuestas.
  - Se recomienda que el estudiante haga entrega de los trabajos en las fechas marcadas y que se cumplan las premisas propuestas por la profesora, tanto respecto a las características formales, estéticas y conceptuales, como al tipo de formato digital en el que se presentará.
  - Actitud positiva y motivadora.
- Los criterios de evaluación que conforman los trabajos prácticos son los siguientes (60% nota final):
  - Correcta formalización según las premisas propuestas.
  - Adecuación de las herramientas a los contenidos.
  - Actitud creativa y carácter expresivo.
  - Correcta expresión escrita. No se aceptará ningún trabajo práctico con faltas de ortografía y respecto a la parte escrita de los trabajos se seguirán las siguientes pautas de evaluación: en una página escrita, cada 5 faltas de ortografía restarán 1 punto en la puntuación final del trabajo o proyecto y si con la totalidad de las páginas se suman más de 20 faltas de ortografía se procederá a no evaluar el trabajo escrito.
  - Cumplimiento con las fechas de entrega, tanto de las prácticas realizadas (la profesora proporcionará al iniciar la asignatura un calendario con las fechas de entrega de cada uno de los trabajos realizados durante el tiempo que dura la asignatura) como de la maquetación y presentación pública de los mismos (semana de exámenes).
  - Se evaluará la actitud motivadora del estudiante ante las propuestas de trabajo.
  - Algunos trabajos se expondrán de forma oral y con una presentación digital, por lo tanto, en este caso, se evaluará la capacidad comunicadora del estudiante.
- En el proyecto final (30% nota final), además de los ítems anteriormente citados en los criterios de evaluación actitudinales y en los trabajos prácticos, se contemplarán los siguientes:
  - Proceso de trabajo estructurado y coherente.
  - Aplicación de las herramientas, recursos y estrategias estudiadas.
  - Resultado final original, creativo y adecuado el proyecto de diseño desarrollado.
  - Adecuación de las herramientas a los contenidos.
  - Uso de las últimas tendencias en el campo en el que se desarrolla el proyecto de diseño.
  - Capacidad de síntesis en la estructura de la presentación del proyecto.
  - Presentación y defensa del proyecto de forma profesional y siguiendo las pautas y actitudes propuestas.
  - Bibliografía y citas empleando la normativa APA.
  - Autoevaluación.
- En el examen teórico/práctico en convocatoria ordinaria (en caso de suspender o no hacer entrega de alguna práctica o del proyecto en las fechas programadas) y extraordinaria:
  - Dominio de los conocimientos teóricos para la resolución de las prácticas propuestas.
  - Adecuación de los recursos en el desarrollo práctico.
  - Originalidad y creatividad.

#### **Fechas de entrega:**

Las fechas de entrega se fijarán al inicio de la presentación de cada actividad, siempre con el tiempo necesario para su correcto desarrollo.

### 6.3 **Sistemes de recuperació** *Sistemas de recuperación*

- Para superar esta asignatura, el estudiante debe:
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en la media ponderada de todas las prácticas realizadas durante el curso (60%).
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en el proyecto final propuesto (30%).
  - No tener más de 8 faltas de asistencia sin justificar.
  
- Si alguno de los tres puntos anteriormente citados no se cumplen, para superar la asignatura en convocatoria ordinaria (del 23 al 31 de enero) el estudiante debe:
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en la media ponderada de todas las prácticas realizadas durante el curso (30%).
  - Presentar y tener una nota de 5 o superior en el proyecto final propuesto (20%).
  - Tener una nota de 5 o superior en el examen teórico/práctico propuesto (50%).
  
- Si no se cumplen estos tres requisitos en convocatoria ordinaria, los estudiantes pueden presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio que tendrá las mismas características que la convocatoria ordinaria (prácticas+proyecto+examen). En la fecha prevista se entregarán las prácticas, se presentará el proyecto y se realizará el examen.

## 7 Bibliografía

### Bibliografía

#### Bibliografía básica

- Duckett, Jon. (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. EEUU: Editorial Willey.
- Equipo Vértice. (2012). *Técnicas avanzadas de diseño web*. España, Málaga: Editorial Vértice.
- Macdonald, Matthew. (2012). *Creación y diseño Web*. España, Madrid: Editorial O'Reilly/Anaya.
- Nielsen, Jakob. (2000). *Usabilidad de sitios web*. España, Madrid: Editorial Pearson Educación.
- Robbins Niederst, Jennifer. (2012). *Learning web design*. EEUU: Editorial O'Reilly.
- VV AA. (2013). *Los fundamentos del diseño interactivo*. España, Barcelona: Editorial Blume.
- Wiedemann, J. (2005). *Web Design: Portfolios*. España, Madrid: Editorial Taschen.

#### Bibliografía complementaria

- Blasco, Laia. (2012). *Sobre impresión de la pantalla al papel y viceversa*. España, Barcelona: Editorial Index Book.
- Cerezo, J. M. (1997). *Diseñadores en la nebulosa. El diseño gráfico en la era digital*. España, Madrid: Ed. Biblioteca Nueva.
- Dabner, David . (2005). *Diseño, maquetación y composición*. España, Barcelona: Blume.
- Götz, Veruschka. (2002). *Retículas para internet y otros soportes digitales*. España, Barcelona: Editorial Index Book.
- Royo, Javier. (2004). *El diseño digital*. España, Barcelona: Paidós.
- VV AA. (2005). *La Biblia del diseñador digital*. España, Madrid: Editorial Taschen.
- VV AA. (2002). *Manual de tipografía, del plomo a la era digital*. España, Barcelona: Editorial Campgràfic.

#### Enlaces (páginas web, bases de datos, documentación hemerotecas, etc.)

- <http://helpx.adobe.com/indesign.html>
- <http://helpx.adobe.com/illustrator.html>
- <http://helpx.adobe.com/photoshop.html>
- <http://helpx.adobe.com/acrobat.html>
- <http://helpx.adobe.com/dreamweaver.html>
- <http://helpx.adobe.com/muse.html>
- <http://helpx.adobe.com/after-effects.html>
- <http://helpx.adobe.com/premier.html>
- <http://helpx.adobe.com/animation.html>
- <http://helpx.adobe.com/audition.html>
- <http://graffica.info/>
- <http://dissenycv.es/>
- <http://mdmarketingdigital.com/>
- <http://quintatinta.com/>
- <http://gusgsm.com/>
- <http://maquetadores.blogspot.com.es/>
- <http://paginamaqueta.blogspot.com.es/>
- <http://tipografiadigital.net/>
- <http://40defiebre.com/>
- <http://responsinator.com/>
- <http://idearium30.com/>
- <http://designm.ag/>