



DATOS IDENTIFICATIVOS

Desarrollo de proyectos web

Asignatura	Desarrollo de proyectos web			
Código	P04G071V01403			
Titulación	Grado en Comunicación Audiovisual			
Descriptores	Creditos ECTS	Seleccione	Curso	Cuatrimestre
	6	OB	4	1c
Lengua	#EnglishFriendly			
Impartición	Castellano Gallego			
Departamento	Comunicación audiovisual y publicidad			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descripción general	Una introducción a la programación multimedia e interactiva de aplicaciones web que incluyan texto, imagen, animación, sonido y video.			

Resultados de Formación y Aprendizaje

Código				
B3	Aplicar técnicas y procedimientos de la composición de la imagen a los diferentes soportes audiovisuales, a partir del conocimiento de las leyes clásicas y de los movimientos estéticos y culturales de la historia de la imagen.			
B4	Exponer los resultados de los trabajos académicos de manera escrita, oral o por medios audiovisuales o informáticos de acuerdo a los cánones de las disciplinas de la comunicación.			
C23	Analizar e implementar estrategias de marketing para el desarrollo, distribución y consumo de productos audiovisuales y multimedia orientados al mercado.			
D2	Comunicar por oral y por escrito en la lengua gallega.			
D3	Sostenibilidad y compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable y eficiente de los recursos.			
D4	Adaptarse a los cambios tecnológicos, empresariales u organizacionales laborales			

Resultados previstos en la materia

Resultados previstos en la materia	Resultados de Formación y Aprendizaje	
Conocer los lenguajes básicos de generación y programación de documentos web.	B3	C23
Conocer y organizar los diferentes formatos de texto, imagen, animación, sonido y video que forman parte de un documento web interactivo.	B3	
Analizar las necesidades de un proyecto multimedia y destreza para optimizar recursos e implementar soluciones técnicas a los diferentes requisitos del proyecto.		C23
Aplicar técnicas modernas de diseño, adaptadas a la generación de documentos web y sistemas de gestión de contenidos (CMS).	B3	
Aplicar las técnicas y procesos de producción de proyectos web, en todas sus fases, desde el punto de vista de la organización y gestión de los recursos técnicos, humanos y presupuestarios necesarios.	B4	D2
Habilidad para investigar, redactar y presentar informes y trabajos relacionados con la comunicación en red.		D3 D4

Contenidos

Tema		
Introducción a los conceptos fundamentales de una Obra Audiovisual Multimedia y la Web.	Evolución tecnológica y social de la web, de los precedentes y de su estado actual	

Análisis y diseño de proyectos web.	Consultoría y auditoría web. Arquitectura cliente-servidor. Enfoques y perspectiva de género en el desarrollo de proyectos web.
Lenguajes de desarrollo de proyectos web.	Lenguajes orientados a servidor: php Lenguajes orientados a cliente: html, css, javascript Uso de inteligencia artificial en el diseño web
Métodos para la definición, desarrollo y evaluación de proyectos web.	Diseño de la información Diseño de navegación Diseño web Usabilidad
Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) para el desarrollo de proyectos web.	Las diferentes opciones existentes en la actualidad. Creación de contenidos con CMS Inserción de funcionalidades con CMS Maquetación y apariencia gráfica con CMS
Posicionamiento SEO y Analítica Web	SEO y SEM La analítica de datos Toma de decisiones estratégicas en proyectos web

Planificación

	Horas en clase	Horas fuera de clase	Horas totales
Lección magistral	22.5	0	22.5
Trabajo tutelado	3	80	83
Estudio de casos	4.5	4	8.5
Resolución de problemas	14	15	29
Examen de preguntas objetivas	1	1	2
Simulación o Role Playing	5	0	5

*Los datos que aparecen en la tabla de planificación son de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de alumnado

Metodologías

	Descripción
Lección magistral	Exposición en clase de los contenidos teórico-prácticos de la materia, junto a los correspondientes ejemplos y debate sobre sus propiedades y características
Trabajo tutelado	Se propondrán, a lo largo del curso, uno o varios trabajos de índole práctica vinculados con la creación de una página web interactiva
Estudio de casos	Análisis y discusión de páginas web: de su estructura, estética y contenidos
Resolución de problemas	Propuesta y resolución de actividades prácticas a lo largo del curso, que consistirán en breves ejercicios de producción y programación multimedia e interactiva

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Trabajo tutelado	Asistencia al alumno en horas de tutoría, presencial o virtual

Evaluación

	Descripción	Calificación	Resultados de Formación y Aprendizaje
Trabajo tutelado	Proyectos WEB individual con un pliego de condiciones que cumplir	20	B3 C23 D2 B4 D3 D4
Resolución de problemas	El alumno, para demostrar su comprensión de los conceptos teóricos explicados realizará diferentes trabajos de análisis y elaboración de proyectos web.	20	
Examen de preguntas objetivas	Prueba teórica sobre los contenidos de la materia	20	C23
Simulación o Role Playing	Ejercicio de simulación real. El alumnado se distribuye en grupos, se le ofrece un briefing y deben elaborar en 5h una web completamente funcional	40	B3 D2 B4 D3 D4

Otros comentarios sobre la Evaluación

Otros comentarios sobre la Evaluación

1.- Consideraciones sobre la evaluación continua.

El/la estudiante cursa evaluación continua por defecto.

Para superar la materia es necesario obtener un mínimo del 50% de la puntuación de cada una de las metodologías/pruebas

indicadas. En caso de no obtener la puntuación mínima, el alumno/a no superará la materia, y figurará como suspendido en esa convocatoria con la nota menos lesiva para su expediente.

No se hace media de ningún apartado si no se obtiene la puntuación mínima (50% del total de cada metodología).

Excepcionalmente, en el caso del examen de preguntas objetivas, es necesario que el alumnado obtenga una puntuación mínima del 40% para poder hacer media con el resto de metodologías, que sí deberán ser superadas con el 50% de la nota mínima.

La asistencia es obligatoria, tanto a la teoría como a las clases prácticas. Los estudiantes deben asistir con regularidad a la materia (mínimo un 80% de las clases), en caso de no superar esa cifra, perderán el derecho a ser evaluados en la primera convocatoria.

En la segunda convocatoria y sucesivas, la prueba de resolución de problemas tendrá un peso del 40% y no se evaluará el trabajo tutorizado.

2.- Breve descripción de la segunda oportunidad:

El estudiante que curse evaluación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquellas metodologías o pruebas que no haya superado con el 50% de la puntuación mínima en la primera convocatoria.

El estudiante que curse evaluación global deberá someterse en la segunda convocatoria a las mismas condiciones descritas en la evaluación global. Es decir, tendrá el mismo sistema de evaluación descrito en el punto 3 de estas instrucciones.

Con el fin de coordinar la segunda oportunidad, el alumnado que deba someterse a esta evaluación deberá contactar con el docente responsable de la asignatura, quien establecerá las pruebas pertinentes ya sea en Moovi o de forma física durante la fecha establecida y aprobada en Junta de Facultad.

Las condiciones de segunda oportunidad descritas aquí se aplican para el resto de convocatorias sucesivas.

3.- Breve descripción de la evaluación global:

El estudiante que así lo desee y solicite formalmente de acuerdo con el plazo y mecanismos establecidos por el decanato tendrá derecho a la evaluación global. Para tal efecto, conviene revisar la información facilitada por el centro.

La prueba de evaluación global se llevará a cabo en la fecha establecida por el centro y aprobada en Junta de Facultad, y evaluará de forma sistemática todas las metodologías y pruebas establecidas en la guía docente, y tendrá una duración total de 5 horas.

El estudiante que realice la evaluación global realizará el mismo examen de preguntas objetivas que los estudiantes que cursan evaluación continua. La nota global del examen teórico tendrá el mismo peso proporcional. Es necesario obtener el 50% de la puntuación alcanzada para poder hacer media con la prueba práctica. La duración del examen teórico es de 1 hora.

La prueba tiene carácter eliminatorio. Si no se supera el 50% de la puntuación mínima, no se podrá realizar la siguiente parte de la evaluación.

Tras la realización del examen dará inicio a las pruebas que evaluarán la parte práctica.

Dicha parte de la evaluación se llevará a cabo presencialmente en la facultad en el espacio habilitado para tal fin, y contará con las siguientes partes:

Un supuesto práctico que evalúe la metodología de resolución de problemas, con una calificación del 40%, con una duración de 1 hora, de carácter eliminatorio. Es necesario obtener una puntuación mínima del 50% para poder superar esta parte de la prueba y realizar la siguiente parte.

Tras un receso de 15 minutos, continuará la prueba práctica con un ejercicio de simulación o Role Playing de 3 horas de duración en el que el estudiante deberá crear una página web perfectamente funcional a partir de un briefing dado por el docente.

Para la realización de la parte práctica no es posible utilizar los equipos personales del alumnado ni consultar la documentación de la materia en Moovi. Cualquier violación de estas condiciones anulará la prueba a realizar.

4.- Otras consideraciones:

Para todo lo no contemplado y/o detallado en esta guía, se tomarán como referencia las indicaciones del **REGULAMENTO SOBRE A VALIACIÓN, A CUALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZADO DO ESTUDANTE** (Aprobado en el claustro del 18 de abril de 2023).

La guía docente presenta el planteamiento general de la asignatura. Por motivos de extensión y ante la imposibilidad de subir documentación complementaria en la plataforma Docnet, los detalles más concretos se gestionarán a través de la plataforma Moovi.

Fuentes de información

Bibliografía Básica

Aubry, Christophe, **HTML5 y CSS3 para sitios con diseño web responsive**, Eni Ediciones, 2014

Castells, Manuel, **La Transición en la sociedad en red**, Ariel, 2007

MacDonald, Matthew, **Creación y diseño web**, Anaya Multimedia, 2016

Matarazzo, Denis, **Aprenda los lenguajes HTML5, CSS3 y JavaScript para crear su primer sitio web**, Eni Ediciones, 2015

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **HTML5 y CSS3 - Domine los estándares de la creación de sitios Web**, 3ª, ENI, 2017

Rull, Luís; Valdivia, Rocío, **WORDPRESS PARA DUMMIES**, CEAC, 2012

Martínez Rolán, Xabier, **Diseño de páginas web. WordPress para todos los públicos,**, Editorial UOC, 2019

Bibliografía Complementaria

Beati, Hernan, **El gran libro del PHP: Creación de páginas web dinámicas**, Marcombo, S.A, 2012

Caumont, Stéphanie □ Kandjian, Francis □ Talazac, Fabrice, **Google AdWords: la guía completa**, Eni Ediciones, 2014

Chardonneau, Ronan y Prat, Marie, **Posicionamiento y análisis del tráfico de su sitio web con Google Analytics (2a edición) (Pack dos libros)**, Eni Ediciones, 2014

Elósegui Figueroa, Tristán y Muñoz Vera, Gemma, **Marketing Analytics**, Anaya Multimedia, 2015

Eric Schmidt, Jared Cohen, **El futuro digital**, Anaya Multimedia, 2014

Guérin, Brice-Arnaud, **Gestión de proyectos informáticos - Desarrollo, análisis y control**, 2ª, Eni Ediciones, 2015

Heurtel, Olivier, **PHP y MySQL - Domine el desarrollo de un sitio web dinámico e interactivo**, 2ª, Eni Ediciones, 2014

Heurtel, Olivier, **PHP 5.6 - Desarrollar un sitio web dinámico e interactivo**, Eni Ediciones, 2015

Kaushik, Avinash, **Analítica WEB 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de Centrarse en el cliente**, Ediciones Gestión 2000, 2011

Lancker, Luc Van, **jQuery El framework JavaScript de la Web 2.0 (2a edición)**, Eni Ediciones, 2014

Lassooff, Mark, **JAVASCRIPT: Técnicas esenciales**, Anaya Multimedia, 2013

Maciá Domené, Fernando; Gosende Grela, Javier, **Posicionamiento en buscadores**, Anaya Multimedia, 2012

McFarland, David Sawyer, **JavaScript y jQuery**, Anaya Multimedia, 2012

Muñoz Vera, Gemma; Elósegui Figueroa, Tristán, **El arte de medir: Manual de analítica Web**, Profit Editorial, S.L,

Nielsen, Jacob y Pernice, Kara, **Técnicas de Eyetracking para usabilidad WEB**, Anaya Multimedia, 2010

Pisani, Francis y Piotet, Dominique, **La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo**, Paidós, 2008

Prat, Marie, **SEO - Posicionamiento de su sitio web en Google y otros buscadores**, Eni Ediciones, 2014

Vigouroux, Christian, **Aprender a desarrollar con JavaScript**, Eni Ediciones, 2015

Prat, Marie, **Posicionamiento web - Estrategias de SEO - Google y otros buscadores**, 4ª, ENI Ediciones, 2016

Aubry, Christophe y Van Lancker, Luc, **jQuery - El framework JavaScript para sitios dinámicos e interactivos**, 3ª, Eni, 2017

CHARDONNEAU, Ronan COUTANT, Maxime y SOULIER, Pierre, **Google Analytics**, 3ª, ENI, 2017

Gauchat, Juan Diego, **EL GRAN LIBRO DE HTML5, CSS3 Y JAVASCRIPT**, 3ª, Marcombo,

Arce Anguiano, Francisco Javier, **DESARROLLO WEB CON HTML5**, 1ª, Marcombo,

Torres Remon, Manuel Ángel, **DISEÑO WEB CON HTML5 Y CSS3**, 1ª, Marcombo,

Lasa Gómez, Carmen; Álvarez García, Alonso y Heras del Dedo, Rafael de las, **Metodos ágiles: scrum, kanban, lean**, Anaya Multimedia, 2017

Williams, Robin, **Diseño gráfico. Principios y tipografía**, Anaya Multimedia, 2015

Pérez de Silva, J., **La nueva producción audiovisual en la era de Internet: la tercera revolución industrial**, Gedisa, 2000

Maitane Valdecantos Flores, **Legalidad de los negocios digitales**, Anaya Multimedia,

Antonio Fagundo, Rubén Bastón, Valentín Hernández, **Ecommerce. Cómo montar una tienda online... ¡y que venda!**, Anaya Multimedia,

Iñaki Gorostiza Esquerdeiro, Asier Barainca Fontao, **Data Analytics. Mide y Vencerás**, Anaya Multimedia,

Recomendaciones