



DATOS IDENTIFICATIVOS

Desenvolvemento de proxectos web

Materia	Desenvolvemento de proxectos web			
Código	P04G071V01403			
Titulación	Grao en Comunicación Audiovisual			
Descritores	Creditos ECTS	Sinale	Curso	Cuadrimestre
	6	OB	4	1c
Lingua de impartición	#EnglishFriendly Castelán Galego			
Departamento	Comunicación audiovisual e publicidade			
Coordinador/a	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Profesorado	Martínez Rolán, Luís Xabier			
Correo-e	xabier.rolan@uvigo.es			
Web				
Descrición xeral	Unha introdución á programación multimedia e interactiva de aplicacións web que inclúan texto, imaxe, animación, son e vídeo.			

Resultados de Formación e Aprendizaxe

Código			
B3	Aplicar técnicas e procedementos da composición da imaxe aos diferentes soportes audiovisuais, a partir do coñecemento das leis clásicas e dos movementos estéticos e culturais da historia da imaxe.		
B4	Expoñer os resultados dos traballos académicos de maneira escrita, oral ou por medios audiovisuais ou informáticos de acordo aos canons das disciplinas da comunicación.		
C23	Analizar e implementar estratexias de márketing para o desenvolvemento, distribución e consumo de produtos audiovisuais e multimedia orientados ao mercado.		
D2	Comunicar por oral e por escrito na legua galega.		
D3	Sustentabilidade e compromiso ambiental. Uso equitativo, responsable e eficiente dos recursos.		
D4	Adaptarse aos cambios tecnolóxicos, empresariais ou organigramas laborais		

Resultados previstos na materia

Resultados previstos na materia	Resultados de Formación e Aprendizaxe	
Coñecer as linguaxes básicas de xeración e programación de documentos Web.	B3	C23
Coñecer e organizar os diferentes formatos de texto, imaxe, animación, son e vídeo que forman parte dun documento web interactivo.	B3	
Analizar as necesidades dun proxecto multimedia e destreza para optimizar recursos e implementar solucións técnicas aos diferentes requisitos do proxecto.		C23
Aplicar técnicas modernas de deseño, adaptadas á xeración de documentos web e sistemas de xestión de contidos (CMS).	B3	
Aplicar as técnicas e procesos de produción de proxectos web, en todas as súas fases, desde o punto de vista da organización e xestión dos recursos técnicos, humanos e orzamentarios necesarios.	B4	D2
Habilidade para investigar, redactar e presentar informes e traballos relacionados coa comunicación en rede.		D3 D4

Contidos

Tema		
Introdución aos conceptos fundamentais dunha Obra Audiovisual Multimedia e a Web.	Evolución tecnolóxica e social da web, dos precedentes e do seu estado actual	

Análise e deseño de proxectos web.	Consultoría e auditoría web. Arquitectura cliente-servidor. Negos e perspectiva de xénero no desenvolvemento de proxectos web
Linguaxes de desenvolvemento de proxectos web.	Linguaxes orientadas a servidor: php Linguaxes orientadas a cliente: html, css, javascript Uso de intelixencias artificiais no deseño web
Métodos para a definición, desenvolvemento e avaliación de proxectos web.	Deseño da información Deseño de navegación Deseño web Usabilidade
Sistemas de Xestión de Contidos (CMS) para o desenvolvemento de proxectos web.	As diferentes opcións existentes na actualidade. Creación de contidos con CMS Inserción de funcionalidades con CMS Maquetación e aparencia gráfica con CMS
Posicionamiento SEO y Analítica Web	SEO e SEM A analítica de datos Toma de decisións estratéxicas en proxectos web

Planificación

	Horas na aula	Horas fóra da aula	Horas totais
Lección maxistral	22.5	0	22.5
Traballo tutelado	3	80	83
Estudo de casos	4.5	4	8.5
Resolución de problemas	14	15	29
Exame de preguntas obxectivas	1	1	2
Simulación ou Role Playing	5	0	5

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientador, considerando a heteroxeneidade do alumnado.

Metodoloxía docente

	Descrición
Lección maxistral	Exposición en clase dos contidos teórico-prácticos da materia, xunto aos correspondentes exemplos e debate sobre as súas propiedades e características
Traballo tutelado	Proporanse, ao longo do curso, un ou varios traballos de índole práctica ligados á creación dunha páxina web interactiva
Estudo de casos	Análise e discusión de páxinas web: da súa estrutura, estética e contidos
Resolución de problemas	Proposta e resolución de actividades prácticas ao longo do curso, que consistirán en breves exercicios de produción e programación multimedia e interactiva

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballo tutelado	Asistencia ao alumno en horas de titoría

Avaliación

	Descrición	Cualificación	Resultados de Formación e Aprendizaxe
Traballo tutelado	Proxectos WEB individual cun prego de condicións que cumprir	20	B3 C23 D2 B4 D3 D4
Resolución de problemas	O alumno, para demostrar a súa comprensión dos conceptos teóricos explicados realizará difrentes traballos de análises e elaboración de proxectos web.	20	
Exame de preguntas obxectivas	Proba teórica sobre os contidos da materia	20	C23
Simulación ou Role Playing	Exercicio de simulación real. O alumnado distribúese en grupos, ofréceselle un briefing e deen elaborar en 5h unha web completamente funcional	40	B3 D2 B4 D3 D4

Outros comentarios sobre a Avaliación

"Outros comentarios sobre a Avaliación"

1.- Consideracións sobre a avaliación continua.

O/a estudante cursa avaliación continua por defecto.

Para superar a materia é preciso obter un mínimo do 50% da puntuación de cada unha das metodoloxías/probas indicadas. No caso de non obter a puntuación mínima, o alumno/a non superará a materia, e figurará como suspenso nesa convocatoria coa nota menos lesiva para o seu expediente.

Non se fai media de ningún apartado se non se obtén a puntuación mínima (50% do total de cada metodoloxía). Excepcionalmente, no caso do exame de preguntas obxectivas, é preciso que o alumnado obteña unha puntuación mínima do 40% para poder facer media co resto de metodoloxías, que si deberán ser superadas co 50% da nota mínima.

A asistencia é obrigatoria, tanto á teoría como ás clases prácticas. Os estudantes deben asistir con regularidade á materia (mínimo un 80% das clases), no caso de non superar esa cifra, perderán o dereito a ser avaliados na primeira convocatoria.

Na segunda convocatoria e sucesivas, a proba de resolución de problemas terá un peso do 40% e non se avaliará o traballo titorizado.

2.- Descrición concisa da segunda oportunidade.

O/a estudante que curse avaliación continua deberá superar en segunda convocatoria todas aquelas metodoloxías ou probas que non superase co 50% da puntuación mínima en primeira convocatoria.

O/a estudante que curse avaliación global deberá someterse en 2ª convocatoria ás mesmas condicións descritas na avaliación global. Isto é, terá o mesmo sistema de avaliación descrito no punto 3 destas instrucións.

A efectos de coordinar a segunda oportunidade, o alumnado que deba someterse a esta avaliación deberá contactar co docente responsable da memoria, quen establecerá as probas pertinentes ben sexa en Moovi, ou de forma física durante a data establecida e aprobada en Xunta de Facultade.

As condicións de segunda oportunidade descritas aquí aplícanse para o resto de convocatorias sucesivas.

3.- Descrición concisa da avaliación global.

O/a estudante que así o desexe e solicite formalmente de acordo co prazo e mecanismos establecidos polo decanato terá dereito á avaliación global. A tal efecto, convén revisar a información facilitada polo centro.

A proba de avaliación global efectuarase na data establecida polo centro e aprobada en Xunta de Facultade e avaliará de forma sistemática todas as metodoloxías e probas establecidas na guía docente, e terá unha duración total de 5h.

O/a estudante que efectúe a avaliación global realizará o mesmo exame de preguntas obxectivas que os estudantes que cursan avaliación continua. A nota global do exame teórico terá o mesmo peso proporcional. É preciso obter o 50% da puntuación acadada para poder facer media coa proba práctica. A duración do exame teórico é de 1h

O exame ten un carácter eliminatorio. Se non se supera o 50% da puntuación mínima non se poderá realizar a seguinte parte da avaliación.

Trala realización do exame dará comezo ás probas que avaliarán a parte práctica.

Dita parte da avaliación efectuarase presencialmente na facultade no espazo habilitado a tal efecto, e contará coas seguintes partes:

Un suposto práctico que avalíe a metodoloxía de resolución de problemas, cunha cualificación do 40%, cunha duración de 1h, de carácter eliminatorio. É preciso obter unha puntuación mínima do 50% para poder superar esta parte da proba e realizar a seguinte parte.

Tras un receso de 15 minutos, continuará a proba práctica cun exercicio de simulación ou Role Playing de 3h de duración na que o estudante deberá armar unha web perfectamente funcional a partir dun breafing dado polo/a docente.

Para a realización da parte práctica non é posible empregar os equipos persoais do alumnado nin consultar a documentación da materia en Moovi. Calquera das violacións destas condicións anulará a proba a realizar.

4.- Outras consideracións

_Para todo o non contemplado e/ou detallado nesta guía, tomarase como referencia as indicacións do REGULAMENTO SOBRE

A AVALIACIÓN, A CALIFICACIÓN E A CALIDADE DA DOCENCIA E DO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ESTUDANTADO (Aprobado no claustro do 18 de abril de 2023). _

A guía docente presenta o plantexamento xeral da asignatura. Por motivos de extensión e ante a imposibilidade de subir documentación complementaria na plataforma Docnet, os detalles máis concretos xestionaranse a través da plataforma Moovi.

Bibliografía. Fontes 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

Lassoff, 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