

Guía Docente

**Diseño de Interfaces y
Estructuras de Contenido
Interactivas**

Estudios Superiores de Diseño Gráfico

Curso 2019/2020

Luis Alfonso Macías Moreno

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA 2019-2020

Estudios Superiores de Diseño

2019 / 2020

ESPECIALIDAD: DISEÑO GRÁFICO

CURSO: Tercero

Diseño de Interfaces y Estructuras de Contenido Interactivas 2º Semestre

ÍNDICE

1.- Datos de identificación	2
2.- Introducción a la Asignatura. Justificación en el plan de estudios	2
3.- Requisitos Previos y Conocimientos recomendados	3
4.- Competencias	4
4.2.- Objetivos. Resultados de aprendizaje	4
5. - Contenidos	6
5.2- Actividades Obligatorias	7
6.- Metodología	8
7.- Volumen de trabajo	10
7.2.- Calendario de la Asignatura	11
8.- Evaluación Estrategias Evaluativas. Criterios de Calificación.	12
9.- Atención a la Diversidad	14
10.- Recursos	15
11.- Bibliografía	15

ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO DE MÉRIDA 2019-2020

1.-Datos Identificativos de la asignatura

Asignatura	Diseño de Interfaces y Estructuras de Contenido Interactivas		
Materia	Tecnología Aplicada al Diseño Gráfico		
Web de la asignatura	http://grafismodigital.wordpress.com		
Mail de contacto	otromundoesposible@educarex.es		
Plataforma enseñanza aprendizaje	<p>Se realizará todo el seguimiento de la asignatura y sus trabajos a través de Google Classroom. El alumno debe tener un correo electrónico @educarex.es que puede conseguir en el siguiente enlace:</p> <p>Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es</p> <p>Una vez conseguida la dirección debe comunicarla al profesor.</p>		
Especialidad	Estudios Superiores de Diseño	Curso	Tercero
Profesor/a			
Departamento	Departamento Técnico		
Profesorado Especialidad	Profesor de Artes Plásticas y Diseño, Especialidad Medios Informáticos		
Un.Temporal	Semestral		
Horas sem.	4 Horas	Aula	
Horario		Tutoría	Horario de Clase
Carácter	Optativa	Tipo	Teórico-Práctica
Créditos ECTS	4 ECTS	Presencialidad	60%

2.- Introducción a la asignatura

A nadie pasa inadvertida la relevancia de los nuevos entornos multimedia en nuestras vidas; la amplitud de su onda expansiva y por encima de cualquier otra repercusión la accesibilidad e inmediatez con la que se presentan a usuarios con diferentes competencias, necesidades y estratos sociales.

Búsqueda y selección de información de todo tipo, respuestas y preguntas para todos los perfiles de usuarios, cada vez resulta más ardua la tarea de encontrar el ámbito que dentro de los consumidores habituales e intermitentes de recursos multimedia, no cubran las propuestas actuales.

Por un lado una tecnología cada vez más potente y a la vez más intuitiva que bajo el slogan de Smart, libera y a la vez somete al usuario; por otro, una compleja estructura de la red social que cubre cada vez un espectro más amplio que su ancestro más cercano —la propia red física— solo cubre en el mejor de los casos con dificultad.

La red social presenta un carácter enérgicamente proteico que hace cada vez más difícil la posibilidad de distinguir si esa misma forma de ser le hace adaptarse con una facilidad insuperable a las nuevas necesidades o si es realmente ella quien crea esas mismas demandas que cubre con denodada eficiencia.

Entornos cada vez más intuitivos, más seductores pero igualmente más potentes y permisivos con respecto a la interactividad, se unen con lenguajes de programación cada vez más accesibles y un buen número de herramientas de traducción de esos mismos códigos que amplían sobremanera las posibilidades de intervención sobre los entornos multimedia e igualmente sobre las redes sociales.

El mundo laboral, pero igualmente el mundo de la cultura han desbancado definitivamente a la unicidad del uso lúdico y de ocio que parecía ostentar la patente.

A este respecto, las redes sociales se han convertido en potentes plataformas de negocios, de marketing de empresa y personal en la que ciertamente la población deambula desprovista de los códigos audiovisuales mínimos para no caer presos de la vinculación entre marca e identidad que, a través esencialmente de lo laboral está impregnando todos esos entornos que hemos referido en esta introducción.

Todo este desarrollo de la web 2.0 y 3.0 se basa en una combinación multidisciplinar entre el diseño gráfico y las tecnologías de uso de bases de datos y nuevos lenguajes de programación.

Así bien, esta asignatura pretende en el presente curso, no solo dotar al alumnado de competencias más que suficientes en el uso de Frameworks, gestores de contenidos CMS, software de desarrollo y maquetación web como Dreamweaver o Adobe Muse, frameworks como Bootstrap, sino igualmente

cederle un espacio donde implementen una visión propia cercana pero a la vez crítica y distante con las implicaciones que las redes de comunicación electrónica desde sus diferentes accesos suponen.

Justificación dentro del plan de estudios:

La asignatura de Diseño diseño de interfaces y estructuras interactivas pretende mejorar la formación técnica y creativa de los alumnos de los estudios superiores adaptando las capacidades y conocimientos ya adquiridos a los nuevos medios de comunicación, ampliando, de este modo, sus perfiles profesionales, permitiéndoles desarrollar páginas web y campañas de comunicación en medios digitales interactivos.

Desde Diseño de interfaces y estructuras de contenido interactivas se aborda el diseño y la maquetación web, la creación de contenidos gráficos animados e interactivos, los nuevos métodos de trabajo basados en frameworks, la creatividad, la estrategia, el control de campañas, el SEO, la incorporación de las redes sociales, la usabilidad, así como la inserción de piezas audiovisuales en proyectos de identidad corporativa o de publicidad.

La materia pretende ser por un lado un medio de consolidación de capacidades adquiridas en Diseño Asistido por Ordenador, Proyectos, Grafismo Audiovisual... y por otro una introducción o preparación para la materia obligatoria de especialidad Multimedia y Web.

3.- Requisitos previos y recomendaciones

Cualquier alumno que curse esta asignatura debe conocer y dominar las principales herramientas de Diseño Gráfico muy por encima del nivel usuario.

Ha de estar familiarizado con los distintos Sistemas Operativos, con los programas de retoque fotográfico, con los de maquetación, con los de dibujo vectorial, con los de edición de audio y video, con los de edición multimedia, etc...

Debe utilizar con fluidez los estilos de texto y de párrafo y comprender los conceptos derivados de vinculación de archivos, tener un amplio conocimiento acerca de los formatos de archivo, los procesos de trabajo colaborativo y del procesado masivo de imágenes.

Sería muy recomendable que el alumno viniese ya iniciado en el uso y configuración de Blogs y de algún gestor de contenidos (CMS) especialmente Wordpress.

Asignaturas Relacionadas



Gran parte de estos conocimientos recomendados se adquieren en las materias de **Diseño Asistido por Ordenador I, II y III, fotografía, AUDIOVISUALES I y II y GRAFISMO AUDIOVISUAL**. No siendo obligatorio haberlas cursado, son por tanto, de gran ayuda.

Por otro lado el diseño y desarrollo de contenidos web es un proceso complejo, colaborativo y multidisciplinar. Se considera muy recomendable, haber cursado y superado las distintas materias de **Proyectos de diseño Gráfico**. Es fundamental tener una amplia experiencia en la gestión de procesos de trabajo, y conocer metodologías y estrategias relacionadas con la creatividad y la organización de la información.

4.- Competencias

Transversales

T1.- Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora. Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.

T2.- Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación

Generales

G1.- Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.

Específicas

E1.- Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.

E2.- Dominar la tecnología digital para el tratamiento de textos, imágenes y sonidos.

4.2.- Objetivos. Resultados del Aprendizaje.

Los objetivos, definidos en términos de capacidades, son las metas hacia las cuales se orienta el proceso de enseñanza- aprendizaje para alcanzar las competencias deseadas.

Para el desarrollo de los objetivos se han tenido en cuenta, las competencias de la asignatura y los contenidos fundamentales.

Un alumno que haya cursado de forma adecuada y superado con éxito la asignatura habrá alcanzado las siguientes capacidades formuladas como objetivos del proceso de Enseñanza - Aprendizaje:

Relacionados con las competencias Transversales

- Realizar de manera autónoma o coordinar en equipo proyectos de diseño completos, asumiendo diferentes roles.
- Comprender la importancia de la Investigación como método para la mejora de los proyectos y como camino para el aprendizaje continuo y el desarrollo personal.
- Ser capaz de obtener ideas adaptadas a los problemas planteados. Saber trabajar en el marco de una temporalización exigente. Respetar y cumplir con puntualidad los plazos acordados previamente para la presentación y entrega de trabajos. Adaptarse a los requisitos técnicos requeridos en los ejercicios planteados.
- Aplicar aportaciones de otros campos de conocimiento que contribuyan a la resolución de los problemas de diseño.

Relacionados con las competencias generales

- Conocer las distintas fases del Proyecto de Diseño. Aplicar estrategias metodológicas para la definición e ideación de problemas de Diseño
- Generar paralelamente al diseño un discurso fundamentado en los conocimientos teóricos y prácticos de otras disciplinas.
- Haber emprendido la indagación y generación de un estilo propio.
- Reconocer e integrar recursos interdisciplinares a la hora de elaborar proyectos.
- Exponer y defender de forma razonada ante diferentes auditorios y contextos, sus propuestas y proyectos. Presentar y justificar correctamente el trabajo realizado.
- Generar soluciones originales a los diferentes problemas que puedan surgir dentro de los diferentes momentos de un proceso de creación y reconocer las que se consideran mejores o más eficaces. Idear soluciones mediante la aplicación de técnicas de creatividad, la experimentación, el análisis y la evaluación de los resultados.

Relacionados con las competencias específicas

- Comprender los fundamentos tecnológicos de la web así como su historia y evolución.
- Utilizar el lenguaje gráfico para simplificar y clarificar los mensajes. Estructurar y jerarquizar la información de manera coherente. Comprender la importancia de la usabilidad y la accesibilidad.
- Saber realizar abstracciones y bocetos wireframe de estructuras interactivas de contenidos. Crear presupuestos coherentes para proyectos de diseño web e interactivo,
- Dominar las herramientas de los principales softwares de maquetación y diseño web. Distribuir y maquetar correctamente conjuntos heterogéneos de imágenes, textos y otros elementos gráficos usando los lenguajes HTML5 y CSS3. Administrar y gestionar los archivos digitales de fuentes en entornos de servidor.

- Comprender el funcionamiento de las aplicaciones web basadas en el uso de bases de datos. Dominar la estructura y el funcionamiento de los principales frameworks para el diseño de contenidos web. Utilizar e instalar plugins, modificar de plantillas, gestionar usuarios.
- Instalar y configurar Servidores locales, contratar y gestionar dominios y alojamientos en servidores remotos. Exportar e importar bases de datos, migrar proyectos completos web.
- Conectar aplicaciones web con redes sociales, usar correctamente las tecnologías para la sindicación de contenidos, automatización de contenidos.
- Introducir contenidos web y diseños de creación propia en frameworks o CMS autoadministrados.
- Estructurar y etiquetar los contenidos del proyecto web de forma coherente, buscando la correcta y rápida indexación de los mismos en motores de búsqueda. Utilizar y conectar los principales softwares y herramientas para el análisis del tráfico y los contenidos web (google webmasters, google analytics, pingdom, woorank...) Realizar las operaciones básicas para la mejora del SEO de la web. Aplicar métodos de revisión y análisis de tráfico, crear estrategias para mejorar el posicionamiento en buscadores
- Conocer los requisitos técnicos de los principales formatos y sistemas de imagen para la pantalla, así como sus posibilidades, limitaciones y usos más comunes. Utilización de servidores multimedia dedicados para video e imagen.

5.- Temario de la asignatura

Breve Descripción de los Contenidos:

Tecnología Digital: Redes Sociales y Comunicaciones. Imagen Digital. Edición y Publicación Electrónica. Comunicación Multimedia Desarrollo web del proyecto. Comercio Electrónico.

Estructura de la información. Mapas estructurales. La Web, la comunicación y los nuevos “media” El diseño aplicado a nuevos entornos Estructuras de Navegación, Sistemas interactivos. Posicionamiento en buscadores, Evaluación de usabilidad y accesibilidad de sitios web. Sistemas interactivos en dispositivos móviles. Guías de estilo.

Uso de Editores de Html5. Maquetación web para distintos dispositivos. Diseño Líquido o Diseño Fluido

Html5, y CSS3. Utilización de Frameworks (Bootstrap, jquery y jquery mobile)

Índice de Temas

Maquetación Web

1. La tecnología Web. Historia y evolución de Internet. Las Redes Sociales. Estructura, etiquetado y catalogación de la información. Los buscadores. Lenguajes de programación web Html 5, CSS 3, Javascript. Software de diseño web. Gestores de Contenido. Frameworks. El momento Actual. Importancia del SEO
2. Realización de Bocetos y Presupuestos para diseño Web. Wireframe. Mocaps. Conceptos facturables en el diseño de aplicaciones web. Photoshop e Illustrator aplicados al diseño web.
3. Maquetación Web y prototipado con Adobe XD
4. Creación de menús y contenidos gráficos interactivos.
5. Maquetación Web con Adobe Dreamweaver.
6. Introducción a HTML5 y CSS3
7. Introducción al uso de frameworks, Bootstrap.

Gestores de Contenidos CMS y Plantillas

8. Servidores Locales y Servidores Web. Php my Admin y My Sql
9. Gestores de Contenidos CMS Wordpress.
10. Catalogación y estructura de la información, uso de las categorías
11. Uso de plantillas en los gestores de contenidos
12. Modificación básica de plantillas.
13. WooCommerce

Trabajo con Servidores, PHP my Admin y My SQL

14. Importación y exportación de bases de datos y contenidos.
15. Copias de Seguridad y mantenimiento de la web
16. Migración de de la web de un servidor a otro

5.2 Actividades Obligatorias (evaluables) que debe realizar el alumnado

UNIDAD Nº	TÍTULO	Fecha
	Creación de estructuras semánticas en html5 con funcionalidad completa de navegación	2º y 3ª Semana de Septiembre



	Diseño de web en una sola columna utilizando Illustrator, Photoshop y Dreamweaver	1ª y 2ª Semana de Octubre
	Creación de una Landing Page usando bootstrap con diseño completo y funcionalidad de navegación	3ª y 4ª Semana de Octubre
	Distribución de elementos de página con Bootstrap	1ª Semana de Noviembre
	Creación de menús, efectos de animación y desplegables con Bootstrap	2ª Semana de Noviembre
	Creación de un sitio web estático completo con Bootstrap	3ª y 4ª Semana de Noviembre
	Instalación de distintos gestores de contenido en un servidor local. Instalación de Wordpress en servidor remoto	1ª Semana de Diciembre
	Diseño bocetos y estructura de contenidos de una Web Corporativa. Redacción del presupuesto. La web se construirá en Wordpress y se instalará en un servidor web	2ª y 3ª Semana de Diciembre
	Diseño, instalación, configuración y creación de contenidos de la web corporativa. Instalación de plugins, configuración de usuarios. Conexión con redes sociales	2ª Semana de enero
	Creación de página de portada personalizada para web corporativa utilizando elemento	3ª Semana de Enero
	WooCommerce instalación y configuración. Añadir una pequeña tienda para venta de	4ª Semana de Enero

	productos o reserva de servicios en nuestra web Análisis y optimización para buscadores (SEO) de la web anterior	
	Creación de copias de seguridad. Restauración del sitio, administración del portal desde Dreamweaver	4ª Semana de Enero

6.- Metodología de enseñanza aprendizaje

Buscando la vinculación de la enseñanza con el mundo profesional se utilizará en clase la metodología que es propia a los proyectos del diseño gráfico:

Cada unidad didáctica planteará un problema directamente vinculado con el diseño interactivo y Web.

Dinámica de aula y estrategias metodológicas: Se diseñarán estrategias educativas partiendo siempre de las inquietudes y conocimientos previos que tiene el alumno, su zona de desarrollo real, para completarlos y modificarlos, buscando su zona de desarrollo potencial, poniendo en marcha los procesos de ASIMILACIÓN / ACOMODACIÓN. De este modo se intentan conseguir aprendizajes más significativos.

La dinámica del aula será participativa y basada en el ciclo de conocimiento ,experiencia ,acción ,reflexión.
Conocimiento

El alumno tendrá la información básica del tema por diferentes fuentes documentales o discursivas, medios audiovisuales, bibliografía relacionada, enlaces...

Experiencia Se realizarán prácticas guiadas relacionándolos con la base documental proporcionada.

Acción Realizará el ejercicio o proyecto teniendo presente las conclusiones y planteamientos previos.

Reflexión La evaluación de los resultados obtenidos ,así como de todo el proceso de realización

Se tratará de desarrollar la capacidad creativa y el pensamiento divergente, buscando siempre que sea posible, distintas respuestas para una misma situación y favoreciendo la flexibilidad para poder enfocar los problemas desde distintos puntos de vista y poder pasar de unas soluciones a otras. Se potenciará la comunicación en el aula a través del contacto e intercambio de experiencias y puntos de vista entre los

compañeros para favorecer el aprendizaje colaborativo y generar actitudes de comprensión, respeto e integración grupal.

Trataré de favorecer el pensamiento reflexivo y crítico frente a tópicos, estereotipos, convencionalismos y estandarizaciones relacionadas con el Diseño. Se fomentará la investigación, el esfuerzo, el trabajo personal voluntario y la excelencia como únicos métodos para alcanzar el crecimiento y el desarrollo artístico.

Estrategias Metodológicas

Clases presenciales teórico - prácticas, Todas presentan una estructura similar, se utilizarán para contextualizar los ejercicios y proporcionar las herramientas necesarias para su realización. Contarán en todos los casos con una referencia audiovisual bien a través del cañón proyector o pizarra digital, o bien a través de internet en cada uno de los puestos.

Clases Prácticas: Las exposiciones serán reforzadas con prácticas en las que se trabajarán esos mismos contenidos. El alumno dispondrá de un tiempo para resolver los ejercicios, así como de un momento de puesta en común en el que se indicarán los problemas más comunes referidos a los diferentes contenidos teóricos y las posibles soluciones que se puedan aportar.

Proyectos personales: Varias unidades didácticas giran entorno a la elaboración de proyectos. Trabajos personales en los que no existe una solución claramente definida. Estos se iniciarán en el aula y se finalizarán de manera autónoma, una vez que se hayan proporcionado las herramientas y estrategias necesarias. Se busca que el alumnado vaya adquiriendo seguridad en sí mismo encontrando sus propias soluciones y estrategias. Las actividades serán presentadas de manera que quede claro qué competencias van a trabajarse, y los objetivos o resultados reales del aprendizaje que se deben alcanzar al finalizar la tarea. Estarán vinculadas con los distintos ámbitos de trabajo del Diseñador Gráfico. Contendrán problemas adaptados al nivel el alumno para que con la información y ayuda necesaria puedan resolverse. Buscarán situaciones que permitan aplicar los aspectos teóricos a la práctica. Se seguirá la secuencia de idea-boceto-propuesta definitiva, defensa y exposición. La entrega del proyecto irá acompañada de una memoria descriptiva y del proceso. Tendrán un plazo de entrega definido. El alumno trabajará en el marco de una temporalización exigente, se busca de este modo mejorar sus flujos de trabajo, su metodología, organización, secuenciación y distribución de tareas.

Trabajos en Grupo: Se realizarán propuestas donde los alumnos rotarán en los distintos roles de equipo que pueden encontrarse profesionalmente. Se pretende, en la medida de lo posible, que asuman lo estratégico de cada posición con respecto a la elaboración de un proyecto, así como necesidad de que todas las partes del mismo colaboren en la correcta ejecución del mismo.

Trabajo Autónomo: El alumno trabajará de manera autónoma, tanto en el aula como fuera de ella. El trabajo autónomo cobra especial importancia asumiendo que es la única manera de demostrar realmente que una competencia se ha adquirido. El alumno dispondrá siempre de tiempo trabajo fuera del aula para finalizar los ejercicios propuestos, se busca con ello el aporte personal de soluciones, el autoaprendizaje y la autoafirmación.

Trabajo Voluntario. Se intentará incentivar en todo momento el trabajo fuera del aula. Estableciendo actividades de ampliación y refuerzo. Se informará al alumno de concursos, curso y seminarios relacionados o no con la asignatura. Se comentarán noticias, eventos... intentando que el alumno encuentre motivaciones para el desarrollo del diseño y el Arte más allá de lo estrictamente académico.

Trabajo On Line: Los alumnos podrán seguir las exposiciones teóricas a través de las proyecciones de videotutoriales que acompañan los temas, así como diverso material interactivo y recomendaciones bibliográficas que se proporcionarán.

El sitio web <http://grafismoaudiovisual.wordpress.com> y la plataforma Google Classroom serán los lugares de referencia para el alumnado. En este blog se colgarán explicaciones, referencias de obras, autores, enlaces...el alumnado podrá escribir sus comentarios, dudas y aclaraciones. Este blog será el resultado de la creación colectiva de todo el grupo. Google Classroom se utilizará como plataforma de enseñanza on line. Siendo el canal de comunicación directo entre el profesor y el alumnado. Los ejercicios estarán explicados y desarrollados en este espacio, se tendrá acceso a un calendario con las fechas relevantes del curso, la evaluación y la asistencia podrán seguirse y controlarse desde ahí.

Para poder utilizar esta plataforma el alumno debe disponer de una cuenta de correo electrónico @educarex.es. Para poder solicitar esta cuenta puede hacerse desde el siguiente enlace:

[Solicitud a título individual de una cuenta de correo Educarex.es](#)

Para más información sobre los correos @educarex.es puede consultarse el siguiente enlace:

[Descripción de las cuentas de correo Educarex](#)

Tutorías: La materia no tiene un horario específico para las tutorías individuales. Una vez a la semana, coincidiendo con las horas de prácticas de las unidades didácticas se realizarán las tutorías individualizadas y el seguimiento más cercano del alumno.

Observación: El profesor tomará notas de aquellos aspectos que le parezcan relevantes en una ficha de observación individual para cada alumno. Esta ficha contendrá ítems relacionados con las competencias y objetivos de la asignatura y con las dinámicas de aula y de grupo. Será un instrumento fundamental para

disponer de información real a la hora de preparar las tutorías individualizadas y para tomar de manera argumentada decisiones dentro del propio proceso de enseñanza aprendizaje.

7 Tiempo de trabajo (Desarrollo de las competencias en cómputo de horas ECTS)

Carga de trabajo del Alumno y Distribución Horaria por Competencias			
Estrategia Metodológica	Competencias	Horas Aula	Trabajo Autónomo
Clases Presenciales de trabajo en el Aula con Carácter Teórico - Práctico	T1, T2, G1, E1, E2, E3	20	
Clases Presenciales de Trabajo en el Aula con carácter Práctico	G1, T1, T2, E1, E2, E3	11	
Clases Presenciales de Trabajo Autónomo. Tutorías de apoyo	T1, T2, G1, G1, E1, E2, E3	22	
Realización de Proyectos Personales y memorias.	T1, T2, G1, E1, E2, E3		22
Realización de Proyectos en Grupo + aportación individual	T1, T2, G1, E1, E2, E3	7	10
Resolución de problemas	T1, T2, G1, E1, E2, E3		8
Evaluación Continua, Autoevaluación y Coevaluación	T1, T2, G1, E1, E2, E3	X	X
Pruebas de Evaluación de carácter extraordinario. Recuperaciones	T2, E1, E2, E3	X	X
Total de Horas de trabajo		60	40

7.1- Calendario y/o cronograma de la asignatura.

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD Nº	TÍTULO	Fecha
Diseño y Maquetación Web Introducción	0	Creación de estructuras semánticas en html5 con funcionalidad completa de navegación	2º y 3ª Semana de Septiembre
Diseño Wireframe y Prototipado	1	Diseño de web en una sola columna utilizando Illustrator, Photoshop y Dreamweaver	1ª y 2ª Semana de Octubre
Diseño y Maquetación Web Introducción	2	Creación de una Landing Page usando bootstrap con diseño completo y funcionalidad de navegación	3ª y 4ª Semana de Octubre
Diseño y Maquetación Web Avanzado	3	Distribución de elementos de página con Bootstrap	1ª Semana de Noviembre
Diseño y Maquetación Web Avanzado	4	Creación de menús, efectos de animación y desplegados con Bootstrap	2ª Semana de Noviembre
Diseño y Maquetación Web Avanzado	6	Creación de un sitio web estático completo con Bootstrap	3ª y 4ª Semana de Noviembre
Mantenimiento de webs y trabajo con servidores	7	Instalación de distintos gestores de contenido en un servidor local. Instalación de Wordpress en servidor remoto	1ª Semana de Diciembre
Diseño Wireframe y Prototipado	8	Diseño bocetos y estructura de contenidos de una Web Corporativa. Redacción del presupuesto. La web se construirá en Wordpress y se instalará en un servidor web	2ª y 3ª Semana de Diciembre

Gestores de Contenidos - Introducción a Joomla	9	Diseño, instalación, configuración y creación de contenidos de la web Corporativa. Instalación de plugins, configuración de usuarios. Conexión con redes sociales	2ª Semana de Enero
Gestores de Contenidos - Introducción a Joomla	11	Creación de página de portada personalizada utilizando Elementor	3ª Semana de Enero
Mantenimiento de webs y trabajo con servidores	12	WooCommerce Instalación y configuración. Añadir pequeña tienda para la venta de productos o reserva de servicios de nuestra web Análisis y optimización para buscadores (SEO) de la web anterior	4ª Semana de Enero
Mantenimiento de webs y trabajo con servidores	13	Creación de copias de seguridad. Restauración del sitio, administración del portal desde Dreamweaver	4ª Semana de Enero

8.- Evaluación y Calificación

El Real decreto de 5 de Junio de 2010 explica en el Artículo 9 punto 1: “La evaluación del proceso de aprendizaje del estudiante se basará en el grado de y nivel de adquisición y consolidación de competencias transversales, generales y específicas definidas para estos estudios”.

La evaluación será un instrumento que ayudará a los alumnos a desarrollar sus capacidades. **Estará referida a todos los objetivos de la asignatura e inmersa en el proceso de enseñanza - aprendizaje.**

Tendrá un carácter formativo. Será una vía para que el estudiante reciba información sobre sus progresos y una manera de ayudarle a autocorregirse, es decir se utilizará como una información para que siga avanzando de una manera adecuada.

Cada unidad didáctica de esta guía docente tiene especificados los objetivos educativos o resultados del aprendizaje. Estos han sido desarrollados buscando alcanzar con la suma de todas las competencias de la asignatura. La evaluación de cada unidad irá, por tanto, referida al grado de consecución de los objetivos. El alumno en todo momento dispondrá de una información amplia y razonada sobre sus logros y carencias dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se realizará una Evaluación Inicial coincidiendo con la primera unidad didáctica. Es importante establecer a partir de los datos que se extraigan la zona de desarrollo real de cada uno de los alumnos y su zona potencial para adaptar y modificar todo aquello que fuese necesario dentro del proceso. Debemos conocer el punto de partida para poder valorar con objetividad los logros alcanzados.

La evaluación será continua e inmersa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cada parte del proceso será evaluado y nos proporcionará información acerca de la evolución del alumno y sobre la adecuación o no del propio proceso. La evaluación continua guía al alumno y permite regular el proceso de enseñanza-aprendizaje. No es una suma de evaluaciones sino una evaluación planteada básicamente con el fin de poder ir tomando las decisiones que se consideren necesarias para readaptar los componentes del proceso educativo a los objetivos o metas que inicialmente se fijaron.

En cada unidad didáctica se pedirá al alumno que resuelva algún trabajo. En cada uno se solicitará la entrega de una memoria que contendrá: Anteproyecto (bocetos o ideas) proyecto (en procedimiento definitivo o simulado) y memorias descriptivas cuando sean necesarias, así como la documentación imprescindible para una definición precisa del ejercicio propuesto.

Estrategias evaluativas	Competencias	%Evaluación
Proyectos.	T1, T2, G1, E1, E2, E3	40%
Prácticas. Problemas	T1, T2, G1, E1, E2, E3	10%
Trabajos en Grupo	T1, T2, G1, E1, E2, E3	20%
Memorias	T1, T2, G1, E1, E2, E3	20%
Portfolio	T1, T2, G1, E1, E2, E3	10%

Criterios de evaluación y calificación La evaluación del proceso de aprendizaje y el sistema de calificaciones se ajustará a lo dispuesto en el artículo 5 del Real Decreto 1614/2009, de 26 de Octubre, en el artículo 9 del Real decreto 633/2010 de 14 de Mayo y en el Decreto 26/2014 de 4 de Marzo (Extremadura)

El grado de aprendizaje alcanzado por el alumno se expresará en calificación numérica siguiendo una escala de 0 a 10, con un decimal, a la que se adjuntará su correspondiente evaluación cualitativa. Estará fundamentada en el porcentaje de consecución de los objetivos de la unidad didáctica correspondiente.

Todas las unidades didácticas incluirán el objetivo de una correcta presentación, expresión escrita y ortografía. La nota final del curso se regirá por el siguiente porcentaje establecido por los ejercicios obligatorios.

Maquetación Web	Gestores de Contenidos CMS y Plantillas	Trabajo con Servidores, PHPmyAdmin y Mysql.
40%	50%	10%

Criterios de promoción y mínimos exigibles. Para superar la materia, el alumno ha de demostrar haber adquirido todas las competencias mediante la correcta realización de los ejercicios prácticos y documentales. Dispondrá de todo el semestre para realizar correctamente las actividades y alcanzar los objetivos fijados. Podrá repetirlas o realizar ejercicios alternativos para mejorar la calificación.

Convocatorias El DOE de 10 de Marzo de 2014 establece en su Artículo 6 Matriculación, punto 12 “El alumnado dispondrá de dos convocatorias por curso: Una Ordinaria y otra Extraordinaria...” Los alumnos que no superen la asignatura por medio de la evaluación continua deberán presentarse a estas convocatorias.

Convocatoria Ordinaria de Junio y Extraordinaria de Septiembre Aquellos alumnos que no superen la asignatura mediante la evaluación continua O sumativa podrán presentarse a una prueba donde realizarán un examen final para demostrar sus conocimientos teóricos y prácticos de la materia. No obstante, teniendo en cuenta la dificultad de valorar las capacidades de una materia práctica como Diseño de Interfaces interactivas en 2 horas, será requisito fundamental para poder asistir a dicha prueba, **presentar correctamente un Portfolio con todos los trabajos realizados durante el curso.** Se recomienda por tanto que a lo largo del semestre los alumnos que no vayan superando algunos ejercicios asistan a las tutorías individualizadas para recibir indicaciones y correcciones más pormenorizadas de como recuperar dicha actividad

Alumnos en 3ª y 4ª convocatoria. Puede darse el caso de que en el grupo existan alumnos que tengan que repetir la asignatura. Estos alumnos es probable que no dispongan de horario para poder hacer un seguimiento presencial. Se estudiará cada caso de manera individual, analizando el trabajo realizado por el alumno y las competencias que le quedan por alcanzar. En base a los datos obtenidos se establecerá un programa adaptado, en el que si fuese necesario se realizará un seguimiento a distancia aprovechando el potencial de la plataforma Scholarium.

Evaluación de la programación y la guía docente

Dentro de un proceso de enseñanza-aprendizaje la evaluación debe afectar, no sólo al aprendizaje del alumnado sino también al resto de elementos implicados en el proceso de enseñanza,:

Profesor, Trabajo en el Aula, Diseño curricular, Objetivos, Contenidos, Competencias básicas, Metodología, Recursos organizativos y materiales y Sistema de evaluación.

En este sentido, a los datos aportados por la evaluación continua de los alumnos, debemos incorporar información sobre la idoneidad de los distintos componentes de la programación.

El docente realizará una evaluación de la programación al inicio del curso, otra a mitad y una al final. Las conclusiones de estas evaluaciones serán compartidas con el resto de miembros del departamento que establecerán las propuestas de mejora pertinentes.

Para esta tarea podrán utilizarse multitud de procedimientos, cuestionarios, debates, anotaciones diarias... en todo caso, será fundamental el diálogo del profesor con los alumnos, analizando colectivamente los resultados de las actividades a la hora de corregir posibles errores y detectar dificultades.

Estas propuestas de mejora se incluirán en el formulario de propuestas de mejora del Dpto Técnico y serán aprobadas y ratificadas en una reunión

Aspectos a evaluar de la programación y la guía docente

Los aspectos mínimos a tener en cuenta en esta evaluación serán:

1. Práctica docente en el contexto del aula
2. Práctica docente en el contexto del centro
 - En el Centro
 - En el curso
 - En la Etapa o Estudios

1) La Práctica docente en el contexto del Aula:

Adecuación de la programación a la realidad del alumnado

- El diseño y desarrollo de las Unidades didácticas y la adecuación de las adaptaciones realizadas para grupos de alumnos concretos.
- El ambiente del aula y todo aquello que favorezca el proceso de enseñanza y aprendizaje: organización, espacios y agrupamientos.

La actuación personal de atención a los alumnos.

- Las medidas de atención a la diversidad adoptadas
- El tratamiento de los temas transversales
- Adecuación de los criterios de evaluación y promoción
- La coordinación con otros maestros que intervienen en el mismo grupo de alumnos.
- La comunicación con las familias y tutores

2) La Práctica docente en el contexto del Centro:

A.- En el contexto de la Institución:

- La coherencia del Proyecto Educativo.
- La funcionalidad de decisiones sobre asignación de recursos humanos, materiales, espacios y tiempos.
- El funcionamiento de los órganos unipersonales y colegiados
- Las relaciones interpersonales y las relaciones con las familias y el entorno
- Los servicios de apoyo (departamento de orientación, educadora social,, CPR)
- Las relaciones del centro con la comunidad.

B.- En el curso

- Sistemas de coordinación docentes establecidos.
- Relaciones y coordinación con el resto del equipo docente del grupo
- Coherencia del grupo de asignaturas del curso con respecto al plan de estudios
- Relación de la materia con el resto de asignaturas del curso
- Carga horaria y de trabajo del alumno

C.- En la Etapa o Nivel de Estudios:

- Los elementos de la Programación y su coherencia dentro del plan de estudios.
- La coordinación entre los distintos cursos y la coherencia vertical del plan de estudios
- Las relaciones y la coordinación entre las distintas materias de otros cursos.

9.- ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Desde el convencimiento de que cada persona es única, hay que asumir que en el grupo de alumnos hay diferencias de capacidades, intereses y necesidades, debidas a las condiciones personales y a las experiencias vividas, y también, a condiciones sociales y culturales. Asumir, conocer y respetar esas diferencias debe ser un principio educativo básico. Por ello, debe establecerse con claridad, el punto del que parte cada alumno y la evolución experimentada durante el proceso de aprendizaje; adecuando la intervención educativa y los criterios de evaluación aplicables al término de cada actuación pedagógica, a las distintas circunstancias de cada uno, concretándose en actividades de distinto tipo y con distinto grado de dificultad.

Asimismo, la convivencia en el aula de distintas culturas, y a veces contrapuestas, visiones personales y creencias ideológicas, exige garantizar un clima de confianza, tolerancia y respeto hacia los demás; favoreciendo la desinhibición y la expresión personal de opiniones y criterios como principio esencial del proceso comunicativo dentro del aula.

En el caso de necesidades educativas específicas, como criterio general en la aplicación de las distintas medidas de atención a la diversidad, partiré de **adaptaciones curriculares no significativas** (ajustes en el CÓMO ENSEÑAR: metodología, actividades, tiempos,) respetando lo dictado por el *punto 2 de la Disposición adicional primera, alumnos con Discapacidad, incluida en el DOE de 10 de Marzo de 2014 que establece el Plan de Estudios. "En todo caso, dichas adaptaciones deberán respetar en lo esencial lo fijado con carácter general en este decreto."*

En el marco de lo establecido en la *ley 51/2003 de 2 de Diciembre de igualdad de oportunidades, no discriminación y accesibilidad universal de las personas con discapacidad*, se tendrán en cuenta las **adaptaciones de acceso** pertinentes, en todas aquellas situaciones en las que, la necesidad educativa específica, pueda resolverse desde **ayudas técnicas, material y mobiliario adaptado o ayudas a la comunicación.**

10.- Recursos y materiales didácticos

Aula 17, 27 o 14: Proyector/Pizarra digital/ ordenador

Un ordenador por alumno (propio o del centro) con conexión a internet

Mini Estudio fotográfico

Alumno: material para la expresión gráfica rápida de ideas (lápices, rotuladores...)

11.- Bibliografía

- Html5 y css3. revolucione el diseño de sus sitios web Tapa blanda – 2 jun 2012 de CHRISTOPHE AUBRY (Autor)
- Técnicas avanzadas de posicionamiento en buscadores (Títulos Especiales) Tapa blanda – 26 sep 2011 de Fernando Maciá Domene (Autor)
- Analítica Web 2.0: El arte de analizar resultados y la ciencia de centrarse en el cliente (Sin colección) Tapa blanda – 11 ene 2011 de Avinash Kaushik (Autor), Trama Equipo Editorial S. L. (Traductor)
- LYNCH, Patrick J. & HORTON, Sarah. 2004, Manual de Estilo Web – Principios de diseño básico para la creación de sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.
- KRUG, Steve. 2006, No me hagas pensar – Una aproximación a la usabilidad en la web. Prentice-Hall.
- Drupal. (Anaya Multimedia/O'Reilly. 2009) Angela Byron, Addison Berry, Nathan Haug, Jeff Eaton, James Walker y Jeff Robbins
- Williams (Autor), David Damstra (Autor), Hal Stern (Autor)
- Joomla! 3 (Títulos Especiales) Tapa blanda – 15 oct 2013 de Eric Tiggeler (Autor)

Web y otras fuentes

Se colocarán enlaces y artículos relacionados con los temas en la web:

<http://grafismodigital.wordpress.com>

Luis Alfonso Macías Moreno

Mérida 23 Septiembre 2019