



- 1. Código:** 35005 **Nombre:** Programación Web
- 2. Créditos:** 2,00 **--Teoría:** 1,00 **--Prácticas:** 1,00 **Carácter:** Obligatorio
- Titulación:** 2293-Máster Universitario en Artes Visuales y Multimedia
- Módulo:** 1-Módulo Formación Interdisciplinar **Materia:** 4-Arte Audiovisual y Multimedia
- Centro:** Unidad de Másteres Universitarios
- 3. Coordinador:** Morán Conesa, Yasmina Adriana
- Departamento:** ESCULTURA

4. Bibliografía

Modern Web Development with HTML5 and CSS	Andrew, Rachel
Web programming with HTML5, CSS, and JavaScript	Dean, John
Beginning JavaScript [electronic resource] : The Ultimate Guide to Modern JavaScript Development	Ferguson, Russ
HTML5 games development by example [electronic resource] : beginner's guide : create six fun games using the latest HTML5, Canvas, CSS, and JavaScript techniques	Makzan
D3.js by example : create attractive web-based data visualizations using the amazing JavaScript library D3.js	Heydt, Michael

5. Descripción general de la asignatura

Esta asignatura capacita al estudiante para el desarrollo de aplicaciones web básicas aplicadas a proyectos artísticos, creativos o divulgativos.

En ella se pretende que el alumnado obtenga un conocimiento básico para la creación de aplicaciones web mediante el uso de estándares de web nativa de marcado HTML5, las hojas de estilo CSS3 y el comportamiento que aporta el lenguaje Javascript, así como la introducción a librerías de código creativo y visualización de datos, continuando los contenidos de programación en Javascript adquiridos en la asignatura Fundamentos de la programación.

El alumno/a podrá desarrollar proyectos de naturaleza exclusivamente web o incorporar los conocimientos adquiridos en esta asignatura a proyectos artísticos o creativos que sean desarrollados a lo largo de la titulación de mayor envergadura y que necesiten, ya sea parcialmente o en su totalidad, ser dispuestos en formato web.

6. Conocimientos recomendados

(35007) Fundamentos de la programación

La asignatura no requiere de más conocimientos previos que los vistos en la asignatura Fundamentos de la programación.

7. Objetivos de la asignatura - Resultados del aprendizaje

Competencia

CE07(ES) Capacidad creativa para la resolución de problemas propios del arte multimedia.

CE14(ES) Capacitar al estudiante para el uso de herramientas y filosofías de desarrollo distribuido, código abierto y software libre.

CG6(GE) Habilidad en la utilización de las TIC como recurso de creación artística.

CG5(GE) Integrar las posibilidades de las TIC en otros modos de producción artística

CG3(GE) Desarrollar las posibilidades tecnológico-expresivas de los lenguajes digitales y audiovisuales.

8. Unidades didácticas

- Introducción al desarrollo Web
 - Fundamentos del front-end y back-end
 - Tecnologías implicadas en el desarrollo front-end
 - Páginas estáticas y páginas dinámicas
 - Entorno de edición, inspector y herramientas de desarrollador
- HTML5 y estructuración del contenido
 - Estructura de un documento HTML
 - Elementos HTML: etiquetas y atributos





8. Unidades didácticas

3. Estructura de archivos
4. Contenido multimedia en HTML5
3. CSS y la aplicación de diseño y animación
 1. Hojas de estilos CSS
 2. Tipografía, efectos de caja, Color y relleno, layout
 3. Animaciones CSS
 4. Media Queries para el diseño responsive
4. JavaScript y el comportamiento de la web
 1. Introducción a JavaScript
 2. Fundamentos de programación Javascript
 3. Manejadores de eventos y control de acciones
 4. Manipulación del DOM de un proyecto web
5. Web avanzada: Librerías, frameworks y contenido dinámico
 1. Inserción de librerías
 2. Librerías de código creativo y de visualización de datos
 3. Carga de contenido dinámico
 4. Frameworks de desarrollo frontend

9. Método de enseñanza-aprendizaje

Debido a la crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19, parte de esta asignatura podrá impartirse en régimen de semipresencialidad, no viéndose afectada la distribución de créditos de la misma. La programación de las actividades presenciales si las hubiera, se determinará en el transcurso de la asignatura, a tenor de la normativa aplicable.

<u>UD</u>	<u>TA</u>	<u>SE</u>	<u>PA</u>	<u>PL</u>	<u>PC</u>	<u>PI</u>	<u>EVA</u>	<u>TP</u>	<u>TNP</u>	<u>TOTAL HORAS</u>
1	1,00	--	--	0,50	--	--	--	1,50	1,00	2,50
2	2,00	--	--	2,50	--	--	--	4,50	7,00	11,50
3	1,00	--	--	2,00	--	--	--	3,00	7,00	10,00
4	2,00	--	--	2,50	--	--	--	4,50	10,00	14,50
5	4,00	--	--	2,50	--	--	--	6,50	10,00	16,50
TOTAL HORAS	10,00	--	--	10,00	--	--	--	20,00	35,00	55,00

UD: Unidad Didáctica. TA: Teoría de Aula. SE: Seminario. PA: Práctica de Aula. PL: Práctica de Laboratorio. PC: Práctica de Campo. PI: Práctica de Informática. EVA: Actividades de Evaluación. TP: Trabajo Presencial. TNP: Trabajo No Presencial.

10. Evaluación

<u>Descripción</u>	<u>Nº Actos</u>	<u>Peso (%)</u>
(05) Trabajo académico	3	70
(11) Observación	10	10
(09) Proyecto	1	20

Se evaluará el grado de consecución de las competencias de la asignatura.

EVALUACIÓN POR EXCEPCIONALIDAD DE LA CRISIS SANITARIA:

El estado de crisis sanitaria no modifica la programación y entrega de los actos de evaluación.

EVALUACIÓN PARA ALUMNOS CON DISPENSA DE ASISTENCIA:

El alumno/a deberá ponerse lo antes posible en contacto con el profesorado para establecer un calendario de tutorías online o presenciales de obligada asistencia. El alumno/a deberá entregar todas las prácticas establecidas a lo largo de la asignatura en forma y tiempo, exigiéndosele el mismo nivel de consecución que al resto de sus compañeros pudiendo adaptar el calendario según las necesidades debidamente justificadas.

11. Porcentaje máximo de ausencia

<u>Actividad</u>	<u>Porcentaje</u>	<u>Observaciones</u>
Teoría Aula	5	Esta ausencia máxima se aplicará caso de que las actividades se realicen de manera síncrona, ya sea presencial o online, salvo dispensa académica.
Teoría Seminario	0	
Práctica Aula	0	
Práctica Laboratorio	10	Esta ausencia máxima se aplicará caso de que las actividades se realicen de manera síncrona, ya sea presencial o online, salvo dispensa académica.
Práctica Informática	0	
Práctica Campo	0	

