



Guía Académica de la asignatura
“Proyectos web y de aplicaciones móviles”
GRADO EN DISEÑO Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE
NARRATIVA TRANSMEDIA
Curso 2017-2018

1. DATOS BÁSICOS DE IDENTIFICACIÓN

Nombre de la Asignatura		PROYECTOS WEB Y DE APLICACIONES MÓVILES	
Carácter	Básico <input type="checkbox"/>	Obligatorio <input checked="" type="checkbox"/>	Optativo <input type="checkbox"/>
	Prácticas Externas <input type="checkbox"/>	Trabajo Fin de Grado <input type="checkbox"/>	
Materia	Diseño transmedia		
Curso	Semestre	Créditos	
Tercero	Primero	6 ECTS	
Profesor/a	Vanesa Edo Nevado		
Despacho	Teléfono	E-mail	
	917401980	vanesa.edo@gmail.com	
Horario de Tutorías	Miércoles de 13:00 a 14:00 h		
Horario de Clases	Miércoles de 9:00 a 13:00 h.		
Periodo lectivo de la Convocatoria Ordinaria	Del 28 al 31 de enero		
Periodo lectivo de la Convocatoria Extraordinaria	Del 22 de junio al 3 de julio		

2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA ASIGNATURA

Asignaturas que debe haber superado el alumnado	No se han establecido
Conocimientos previos esenciales para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido
Conocimientos previos recomendables para el seguimiento de la asignatura	No se han establecido
Otras observaciones	Dentro de la materia a la que pertenece esta asignatura también se encuentran las asignaturas de "Creación de la experiencia visual", "Marketing y comunicación digital", "Metodologías ágiles de gestión de proyectos transmedia" y "Diseño de Interfaz y experiencia de usuario", "Dinamización y experiencia de cliente" y "Start-ups y emprendimiento" con las que se establece una especial vinculación.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA**3. OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA**

- Aprender a programar proyectos basados en web.
- Describir la forma del trabajo del coordinador TIC con proyectos transmedia.
- Utilizar la realidad mixta para establecer nuevas formas de realidades en los proyectos transmedia.
- Conocer los principios de aplicación en el diseño de interfaces de usuario.
- Trabajar con herramientas y procesos de prototipado.
- Analizar y diseñar experiencias de uso web

4. COMPETENCIAS A DESARROLLAR EN LA ASIGNATURA**4.1 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA MATERIA-ASIGNATURA**

- E1. Aplicar la tecnología de una forma global, innovadora y creativa en el diseño y gestión de proyectos transmedia.
- E2. Coordinar proyectos transmedia conociendo los procesos involucrados en la gestión de proyectos; planificando, implementando, ejecutando y evaluando.
- E3. Diseñar proyectos transmedia desde la ideación, narrativa y desarrollo hasta la evaluación de los proyectos.
- E16. Evaluar la calidad de cualquier proyecto transmedia
- E24. Tomar conciencia del potencial de los movimientos dentro del continuo de la realidad para la realización de acciones transmedia.
- E25. Diseñar proyectos web multidispositivo responsive.

4.2 COMPETENCIAS TRANSVERSALES

- T2. Capacidad der organización y planificación
- T3. Conocimientos informáticos relativos al ámbito de estudio
- T4. Capacidad de gestión de la información
- T5. Resolución de problemas
- T7. Trabajo en equipo
- T14. Creatividad

4.3 COMPETENCIAS NUCLEARES

- N3. Responsabilidad: desempeñar las diferentes funciones encomendadas de forma eficiente teniendo capacidad de actuar conforme a principios sólidos que permitan preservar la estabilidad de la organización y sus componentes y, de modo más general, el orden social.
- N4. Orientación a la persona: valorar el trasfondo humano de las personas con las que se trabaja, bien en la organización, bien fuera de ella. Capacidad para escuchar con atención e interés a otras personas, mostrándoles que están siendo escuchadas y comprendidas. Supone respeto y aceptación de los otros, tratándoles como personas por encima de todo.
- N5. Capacidad reflexiva: actuar conforme a las verdades del pensamiento para conferir a los conocimientos la capacidad suficiente para describir, explicar y validar datos observables para así explorar el alcance y la precisión de las ideas.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
5. DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Bloque 1	FUNDAMENTOS DE TECNOLOGÍA WEB Y DE APLICACIONES MÓVILES		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1'5	14	20	4

Descripción del contenido del bloque

Tecnologías que hacen posible la existencia y funcionamiento de un sitio web / aplicación móvil: diferencias, ventajas e inconvenientes.
 Sistemas operativos en dispositivos móviles.
 Errores: origen y competencias.
 Optimización de archivos para la web.
 ¿Qué es un gestor de contenidos?
 WordPress, Drupal y Bootstrap: ventajas, desventajas y aplicaciones.
 ¿Qué es un framework?
 ¿Qué son DevOps?
 Los microservicios: Grandes proveedores (Amazon y Google).
 Business Intelligence: utilidades del BigData.

Bibliografía básica del bloque

Pérez-Montoro, M. (2010). *Arquitectura de la información en entornos web*. (s.l.): Trea.

Allanwood, G. & Beare, P. (2015). *Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios*. Barcelona: Parramon.

Allen, J. & Chudley J. (2012). *Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences*. (s.l.): Smashing Magazine.

Bibliografía complementaria del bloque

Gauchat, J.D. (2011). *El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript*. Madrid: Marcombo.

Lidwell, W. & Holden, K. (2005). *Principios universales de diseño*. Barcelona: Blume

Martínez, N. (2016) *Proto Thinking. Pensamiento de diseño en acción*. (s.l.): CreateSpace Independent Publishing Platform.

McConell, S. (1993). *Code Complete*. Washington: Microsoft Press.

Ratcliffe, L & McNeill, M. (2012) *Agile Experience Design. A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous*. Berkeley: New Riders.

Allen, J. & Chudley J. (2012). *Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences*. (s.l.): Smashing Magazine.

Norman, Donald. A. (1995). *El aprendizaje y la memoria*. Madrid: Alianza Editorial.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 2	DISEÑO MULTIDISPOSITIVO Y MULTIPLATAFORMA		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,5	16	25	4
Descripción del contenido del bloque			
<p>Filosofía mobile first. Sketching: métodos. Diseño web Responsive: revisión de conceptos básicos de programación y técnicas responsive con HTML5 Y CSS3. Branding y documentación: el Must Design. Nociones básicas de optimización SEO y SEM: herramientas y servicios. Taller de prototipado con Axure.</p>			
Bibliografía básica del bloque			
<p>Pérez-Montoro, M. (2010). <i>Arquitectura de la información en entornos web</i>. (s.l.): Trea.</p> <p>Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i>. Barcelona: Parramon.</p> <p>Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i>. (s.l.): Smashing Magazine.</p>			
Bibliografía complementaria del bloque			
<p>Gauchat, J.D. (2011). <i>El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript</i>. Madrid: Marcombo.</p> <p>Lidwell, W. & Holden, K. (2005). <i>Principios universales de diseño</i>. Barcelona: Blume</p> <p>Martínez, N. (2016) <i>Proto Thinking. Pensamiento de diseño en acción</i>. (s.l.): CreateSpace Independent Publishing Platform.</p> <p>McConell, S. (1993). <i>Code Complete</i>. Washington: Microsoft Press.</p> <p>Ratcliffe, L & McNeill, M. (2012) <i>Agile Experience Design. A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous</i>. Berkeley: New Riders.</p> <p>Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i>. (s.l.): Smashing Magazine.</p> <p>Norman, Donald. A. (1995). <i>El aprendizaje y la memoria</i>. Madrid: Alianza Editorial.</p>			

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

Bloque 3	PROTOTIPADO		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,5	16	25	4
Descripción del contenido del bloque			
Prototipado y Prototipado HiFi. La importancia del prototipo: herramientas. Prototipado con Axure: eventos de página, eventos de interacción, formularios, vistas adaptativas, marcos, estilos, y elementos necesarios para el desarrollo del prototipo del proyecto.			
Bibliografía básica del bloque			
Pérez-Montoro, M. (2010). <i>Arquitectura de la información en entornos web</i> . (s.l.): Trea. Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i> . Barcelona: Parramon. Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i> . (s.l.): Smashing Magazine.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Gauchat, J.D. (2011). <i>El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript</i> . Madrid: Marcombo. Lidwell, W. & Holden, K. (2005). <i>Principios universales de diseño</i> . Barcelona: Blume Martínez, N. (2016) <i>Proto Thinking. Pensamiento de diseño en acción</i> . (s.l.): CreateSpace Independent Publishing Platform. McConell, S. (1993). <i>Code Complete</i> . Washington: Microsoft Press. Ratcliffe, L & McNeill, M. (2012) <i>Agile Experience Design. A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous</i> . Berkeley: New Riders. Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i> . (s.l.): Smashing Magazine. Norman, Donald. A. (1995). <i>El aprendizaje y la memoria</i> . Madrid: Alianza Editorial.			

Bloque 4	TESTEO, PUBLICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN.		
Créditos	Horas Interacción Profesorado (lectivas)	Horas Trabajo Autónomo	Semanas Lectivas Previstas
1,5	14	20	4
Descripción del contenido del bloque			
Experiencia de usuario: diseño de test de usuario. Testear el prototipo: cómo evaluar los cambios sobre la versión definitiva. Cómo elaborar el Must Design: pautas y estudio de casos. La redacción de los requerimientos técnicos. Publicación de nuestro proyecto desde Axure. Contratación del equipo de desarrollo: evaluación de presupuestos. Seleccionar los servicios de hosting.			
Bibliografía básica del bloque			
Pérez-Montoro, M. (2010). <i>Arquitectura de la información en entornos web</i> . (s.l.): Trea. Allanwood, G. & Beare, P. (2015). <i>Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios</i> . Barcelona: Parramon. Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i> . (s.l.): Smashing Magazine.			
Bibliografía complementaria del bloque			
Gauchat, J.D. (2011). <i>El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript</i> . Madrid: Marcombo. Lidwell, W. & Holden, K. (2005). <i>Principios universales de diseño</i> . Barcelona: Blume Martínez, N. (2016) <i>Proto Thinking. Pensamiento de diseño en acción</i> . (s.l.): CreateSpace Independent Publishing Platform. McConell, S. (1993). <i>Code Complete</i> . Washington: Microsoft Press. Ratcliffe, L & McNeill, M. (2012) <i>Agile Experience Design. A Digital Designer's Guide to Agile, Lean, and Continuous</i> . Berkeley: New Riders. Allen, J. & Chudley J. (2012). <i>Smashing UX Design: foundations for designing online user experiences</i> . (s.l.): Smashing Magazine. Norman, Donald. A. (1995). <i>El aprendizaje y la memoria</i> . Madrid: Alianza Editorial.			

7. DISTRIBUCIÓN HORARIA DEL CURSO

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA

8. DISTRIBUCIÓN DE CARGAS DE TRABAJO		Horas	Porcentaje
Interacción con el profesorado	Contenido teórico	15 h	40 % (60 horas)
	Contenido práctico	45 h	
	Tutorías programadas	0 h	
	Pruebas de evaluación	0 h	
Trabajo autónomo	Trabajos y tareas individuales	0 h	60 % (90 horas)
	Trabajos en equipo	70 h	
	Estudio y/o preparación de asignatura	10 h	
	Lecturas y ampliaciones	10 h	
Carga total de horas de trabajo: 25 horas x 6 ECTS		150 h	

9. EVALUACIÓN
Técnicas e instrumentos y porcentajes

Examen. Prueba objetiva	0 %	Examen. Prueba de desarrollo	0 %
Lecturas (recensión, comentario)	0 %	Trabajo individual	10 %
Trabajo en grupo	20 %	Exposición en clase	10 %
Portafolio	20 %	Participación	30 %
Asistencia	10 %	Otros.....	0 %

Descripción del proceso de evaluación (técnicas, instrumentos y criterios)

Se tomarán en cuenta el grado de participación del alumno, la calidad del proyecto final y la medida en que están presentes los contenidos de la asignatura.

La entrega del proyecto final es obligatoria.

Se considerará un valor añadido la relación del proyecto con servicios destinados a la educación o la salud, aunque no son requisitos imprescindibles y pueden ser compensados con otros aspectos positivos.

Criterios de evaluación específicos para la convocatoria extraordinaria

Habrà de entregarse el enlace al proyecto final publicado junto con la documentación correspondiente.

Se tomarà en cuenta la calidad del proyecto y la medida en la que los contenidos de la asignatura estàn presentes.

DENOMINACIÓN DE LA ASIGNATURA
10. TABLA RESUMEN DE LA PLANIFICACIÓN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

SEMANA	CONTENIDOS	COMPETENCIAS	METODOLOGÍA. INTERACCIÓN CON PROFESORADO	METODOLOGÍA. TRABAJO AUTÓNOMO	EVALUACIÓN
1	BLOQUE I. FUNDAMENTOS DE LA TECNOLOGÍA WEB Y DE APLICACIONES MÓVILES	E16, E24, T3, T4, T5, T7, N5	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual: investigación. Trabajo individual y en grupo: Puesta en practica de los contenidos de la asignatura sobre el proyecto.	Participación Trabajo individual Trabajo en grupo Avance del proyecto
2					
3					
4					
5	BLOQUE 2. DISEÑO MULTIDISPOSITIVO Y MULTIPLATAFORMA	E1, E2, E16, E24, E25, T2, T3, T4, T5, T7, T14, N1, N2, N5	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual: investigación. Trabajo individual y en grupo: Puesta en practica de los contenidos de la asignatura sobre el proyecto.	Participación Trabajo individual Trabajo en grupo Avance del proyecto
6					
7					
8					
9	BLOQUE 3. PROTOTIPADO	E1, E2, E16, E24, E25, T2, T3, T4, T5, T7, T14, N1, N2, N5	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual: investigación. Trabajo individual y en grupo: Puesta en practica de los contenidos de la asignatura sobre el proyecto.	Participación Trabajo individual Trabajo en grupo Avance del proyecto
10					
11					
12					
13	BLOQUE 4. TESTEO, PUBLICACIÓN Y DOCUMENTACIÓN.	E1, E2, E16, E24, E25, T2, T3, T4, T5, T7, T14, N1, N2, N5	Exposición y puesta en práctica de los contenidos.	Trabajo individual: investigación. Trabajo individual y en grupo: Puesta en practica de los contenidos de la asignatura sobre el proyecto.	Participación Trabajo individual Trabajo en grupo Avance del proyecto
14					
15					
16					