



GUÍA DOCENTE 2011-2012

Gráficos por computador y Diseño de páginas web

1. Denominación de la asignatura:

Gráficos por computador y Diseño de páginas web

Titulación

Grado en Comunicación Audiovisual

Código

5648

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Módulo Nuevas tecnologías (Materia Expresión Gráfica)

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Expresión Gráfica

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Carlos Melgosa Pedrosa



4.b Coordinador de la asignatura

Carlos Melgosa Pedrosa

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

4º Semestre

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa

7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

1. Competencias Específicas

A4 Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

A8 Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.

B4 Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.

B13 Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.

2. Competencias Genéricas/Transversales

A. Competencias metodológicas:

2. Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.

3. Pensamiento y trabajo independiente.

4. Exactitud, atención al detalle.

5. Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

6. Aceptación y corrección de los errores.

B. Competencias sociales:

1. Sociabilidad y modos adecuados de conducta.

2. Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.

3. Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza,



resolución y persistencia.

4. Voluntad de ayudar y cooperar, de jugar limpio, y espíritu de equipo. Capacidad de trabajar en equipo, comunicar las propias ideas y crear un ambiente propicio.

5. Conciencia solidaria. Respeto por las diferentes personas y pueblos del mundo, así como por los derechos humanos, en consonancia con las exigencias del mencionado RD1393/2007.

6. Lealtad, honestidad.

C. Competencias participativas:

1. Participación.

2. Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración de tiempo.

3. Capacidad de persuasión.

4. Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.

5. Capacidad de liderazgo e iniciativa.

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

CONOCIMIENTOS DISCIPLINARES (SABER)

Adquirir los conocimientos necesarios para diseñar, manipular y modificar elementos tridimensionales por medio del computador.

Conocer de forma básica la codificación y lenguajes empleados en la construcción de páginas web.

Conocer los principios básicos del diseño de páginas web (estructura, organización, interface, accesibilidad, navegabilidad, usabilidad y posicionamiento,...).

HABILIDADES PROFESIONALES (SABER HACER)

Saber crear, modificar y gestionar la información gráfica necesaria para el maquetado. Utilizar los conocimientos adquiridos en el manejo de las herramientas informáticas apropiadas para

cada parte de la asignatura.

Diseñar, construir y publicar páginas Web.

ACTITUDES (SABER SER - SABER ESTAR)

COMP. ACADÉMICAS (SABER TRASCENDER)

OTRAS COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Continuar con la familiarización del alumno con el diseño gráfico mediante el uso del computador.

Percibir las posibilidades que los conocimientos adquiridos y las herramientas utilizadas nos ofrecen

en el campo de la Comunicación Audiovisual.



Seguir potenciando el trabajo en grupo.
Continuar fomentando el desarrollo de las habilidades para la exposición y defensa pública de un trabajo.

9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

GRÁFICOS POR COMPUTADOR

MODELADO DE OBJETOS 3D

TRABAJANDO CON OBJETOS 3D

FOTORREALISMO 3D POR ORDENADOR

ANIMACIÓN BÁSICA

DISEÑO DE PÁGINAS WEB

INTRODUCCIÓN

ESTRUCTURA DE LA WEB

ELEMENTOS BÁSICOS DE HTML

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB

PÁGINAS WEB DINÁMICAS

USABILIDAD Y POSICIONAMIENTO WEB

DISEÑO WEB



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Álvarez García, Alonso, (2007) HTML : incluye nuevas características de la versión 5, Anaya Multimedia, Madrid,

Galán, Mercè, (2007) Blender : curso de iniciación, Inforbook's, Barcelona,

Jim Shuman, Coorough, Calleen, (2005) Multimedia para la Web, Anaya Multimedia, Madrid,

Mullen, Tony, (2007) Animación de personajes con Blender, Anaya Multimedia, Madrid,

Sanders, Bill, HTML5 : el futuro de la web, Anaya Multimedia, Madrid,

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas	A.Específicas: a4, a8 B.Genéricas/transversales: a4, b1, c1	15	15	30
Clases de prácticas	A.Específicas: a4, a8, b4, b13 B.Genéricas/transversales: a2, a3, a4, a6, b1, b2, b6, c1	22	27	49
Tutorías guiadas	A.Específicas: b13, B.Genéricas/transversales: a2, a4, a6, b1, b2, b5, c1, c5	9	0	9
Realización de trabajos y pruebas de evaluación	TODAS	14	48	62
Total		60	90	150



11. Sistemas de evaluación:

Procedimiento	Peso en la calificación final
Evaluación continua (prácticas, desarrollo de habilidades)	15 %
Guión del trabajo final	15 %
Entrega previa del trabajo final	10 %
Exposición y Defensa del trabajo final	20 %
Evaluación de contenidos	40 %
Total	100 %

12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Como la metodología es eminentemente práctica se mezclan los contenidos teóricos y los prácticos de forma alternativa. Las clases se realizan en un aula de ordenadores y el profesor se apoya en un video-proyector y/o pizarra electrónica para realizar sus exposiciones. La metodología pretende que el alumno alcance los objetivos de la asignatura y no se quede en un mero aprendizaje de la herramienta informática utilizada en cada parte.

Se dedicarán 24 horas para la parte de diseño de páginas web y 12 horas para la parte de gráficos por computador.

La metodología intercalará exposiciones teóricas con prácticas relacionadas con la teoría, también a través de ejercicios prácticos que el profesor realiza paso a paso con las correspondientes explicaciones teóricas, el alumno aprende el cómo y el porqué de lo que hace. El alumno, a continuación, realiza el mismo ejercicio estando el profesor en todo momento resolviendo las dudas que le puedan surgir, comentando a todos los alumnos, aquellas que se repitan o que sean de interés general. De esta manera se afianzan los conceptos más teóricos, al mismo tiempo que va memorizando por el uso, los comandos necesarios para llevar a cabo lo propuesto.

Durante este periodo los profesores estimamos que el alumno necesita unas 42 horas de trabajo personal (estudio, repaso y realización de prácticas y ejercicios, relacionados con los conocimientos adquiridos).

Se dedicarán el resto de horas hasta el fin del curso, para la realización de un trabajo en grupo tutorado que el alumno deberá completar con su trabajo personal. Durante este periodo las sesiones serán totalmente prácticas, cada grupo irá desarrollando su trabajo final con la ayuda del profesor que en todo momento resolverá sus dudas, comentando



en voz alta las cuestiones más repetidas y realizando las aclaraciones que considere oportunas.

En estas últimas semanas del curso creemos que el trabajo del alumno se repartirá entre las horas dedicadas a prácticas y tutorías con el profesor, y las horas de trabajo personal.

13. Calendarios y horarios:

Los que se establezcan en el Centro (Facultad de Humanidades)

14. Idioma en que se imparte:

Español