



GUÍA DOCENTE 2019-2020

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) :

Elías Martínez Muñiz (emartin@ubu.es; Tlfno: 668 578 582), Carlos Melgosa Pedrosa (cmelgosa@ubu.es; Tlfno: 947 258 926)
C.V.: <http://apps.ubu.es/profesorado/listado.php>

4.b Coordinador de la asignatura

Carlos Melgosa Pedrosa

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

2º Curso/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

CG a)2 Habilidad para resolver problemas y métodos de trabajo variables.
CG a)3 Pensamiento y trabajo independiente.
CG a)4 Exactitud, atención al detalle.
CG a)5 Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.
CG a)6 Aceptación y corrección de los errores.
CG b)1 Sociabilidad y modos adecuados de conducta.
CG b)2 Voluntad de flexibilidad y adaptabilidad.
CG b)3 Actitud positiva hacia el trabajo, capacidad de trabajar bajo presión con firmeza, resolución y persistencia.
CG b)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.
CG b)6 Lealtad, honestidad.
CG c)1 Participación.
CG c)2 Capacidad planificadora, coordinadora, organizativa y de administración de tiempo.
CG c)3 Capacidad de persuasión.
CG c)4 Capacidad de tomar decisiones, acertar al elegir en situaciones de incertidumbre y asumir responsabilidades.
CG c)5 Capacidad de liderazgo e iniciativa.
CE a)4 Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.
CE a)8 Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales.
CE b)4 Utilizar adecuadamente las herramientas tecnológicas, incluidos los sistemas y recursos informáticos y sus aplicaciones interactivas, en las diferentes fases del proceso audiovisual.
CE b)13 Aplicar técnicas y procesos de creación y difusión en el campo del diseño gráfico y de los productos multimedia.



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,
Marc Lidon, (2017) Blender. Curso práctico., RA-MA, 978-8499647128,
Mullen, Tony, (2007) Animación de personajes con Blender, Anaya Multimedia, Madrid,
Pablo Suau, (2018) Manual de modelado y animación con Blender, Publicaciones de la Universidad de Alicante (Textos Docentes), Alicante, 978-8497171458,
Roland Hess, (2011) Blender (Diseño y Creatividad), Anaya Multimedia, Madrid, 978-8441529038,
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	CE a) 4, 8 CG a) 4, b) 1, c) 1	12	12	24
Clases de prácticas	CE a) 4, 8, b) 4, 13 CG a) 2, 3, 4, 6, b) 1, 2, 6, c) 1	20	36	56
Tutorías guiadas	CE b) 13, CG a) 2, 4, 6, b) 1, 2,	8	0	8



	c) 1, 5			
Realización de trabajos y pruebas de evaluación	TODAS	14	48	62
Total		54	96	150

11. Sistemas de evaluación:

Para el sistema de evaluación como regla general seguirá el reglamento de evaluación de la UBU (http://www.ubu.es/sites/default/files/portal_page/files/reglamento_evaluacion_ubu_texto_refundido_con_la_modificacion_del_cg_de_25-06-2015.pdf).

Para la segunda convocatoria:

- No son recuperables la Evaluación continua (prácticas, desarrollo de habilidades) y el Guión del trabajo final.
- En el trabajo final se mejorarán los puntos que indiquen los profesores.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua (prácticas, desarrollo de habilidades)	20 %	20 %
Guión del trabajo final	10 %	10 %
Entrega previa del trabajo final	10 %	10 %
Exposición y Defensa del trabajo final	20 %	20 %
Evaluación de contenidos	40 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos ordinarios de evaluación continua podrán solicitar acogerse en su lugar a la “Evaluación Excepcional” (Reglamento de Evaluación de la UBU, art. 9). La solicitud, razonada y por escrito, se presentará al Decano/a del centro durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno será evaluado por los siguientes procedimientos:

- Guión del trabajo final.....15%
- Entrega previa del trabajo final.....10%
- Exposición y Defensa del trabajo final.....35%
- Evaluación de contenidos.....40%



En el caso de los alumnos que participen en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que les sean asignadas en el marco del programa.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes. El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

La Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado constará de las siguientes pruebas:

- Examen teórico-práctico (Conocimientos mínimos necesarios sobre conceptos básicos. Nota mínima de 3 puntos).....20%
- Presentación previa del trabajo final10%
- Evaluación de contenidos del trabajo final (Nota mínima de 3 puntos).....40%
- Exposición y defensa del trabajo final (Nota mínima de 3 puntos).....30%

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.

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 48 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.

Para mas información visitar la web del grado: <http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual>.

13. Calendarios y horarios:

Los que establezca la Facultad de Humanidades. Información en la web del grado: <http://www.ubu.es/grado-en-comunicacion-audiovisual>.

14. Idioma en que se imparte:

Español