

GUÍA DOCENTE ENSEÑANZAS ARTÍSTICAS SUPERIORES DE DISEÑO GRÁFICO			ASIGNATURA		
			Diseño y desarrollo web en Decreto 111/2014, de 8 de julio		
DEPARTAMENTO			ESPECIALIDAD		
Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño			Diseño Gráfico		
CURSO			3º		
REQUISITOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA			Haber superado los dos cursos anteriores y cursar 3º		
TIPO	Asignatura teórico-práctica		CARÁCTER	Obligatoria Especialidad	
DURACIÓN	Anual	HORAS SEMANALES	4 horas	CRÉDITOS ECTS	8 ETCS
HORAS TOTALES	128 horas	HORAS PRESENCIALES	4 horas	HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO	2 horas

[Un crédito ECTS equivale a 25 horas de trabajo del estudiante (Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre)]

1. INTRODUCCIÓN

La presente guía docente se sujeta a la siguiente normativa:

- Decreto 54/2022, de 12 de abril, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas artísticas superiores, enseñanzas artísticas de máster y estudios de doctorado propios de las enseñanzas artísticas en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Decreto 111/2014, de 8 de julio por el que se establecen las enseñanzas artísticas superiores de diseño en Andalucía.
- Orden de 19 de octubre de 2020, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de las enseñanzas artísticas

superiores y se regula el sistema de reconocimiento y transferencia de créditos de estas enseñanzas

- Decreto 91/2023, de 18 de abril, por el que se crean las Escuelas de Arte y Superiores de Diseño dependientes de la Consejería competente en materia de educación en la Comunidad Autónoma de Andalucía y se aprueba el Reglamento Orgánico de las mismas.
- Ley 1/2024, de 7 de junio, por la que se regulan las enseñanzas artísticas superiores y se establece la organización y equivalencias de las enseñanzas artísticas profesionales.

El horario de impartición de la asignatura correspondiente al curso actual podrá consultarse en la web del centro.

1.2. Descripción y contextualización de la asignatura en el marco de la titulación

*La asignatura de **Diseño y Desarrollo Web** se integra en el bloque de **Tecnología Aplicada al Diseño**, constituyendo un pilar formativo esencial dentro del plan de estudios del **Título Superior de Diseño Gráfico**. Impartida en el tercer curso con carácter anual, esta materia representa el primer contacto estructurado del alumnado con el ecosistema digital, actuando como un puente entre los fundamentos del diseño gráfico y su aplicación en entornos interactivos y multiplataforma.*

Su relevancia trasciende el ámbito académico, respondiendo directamente a las demandas de un mercado laboral en el que la presencia digital, la experiencia de usuario y la creación de interfaces funcionales y atractivas son competencias clave para el diseñador gráfico contemporáneo. A través de ella, el estudiantado no solo consolida y aplica conocimientos previos —como la gestión de proyectos, la teoría del color, la tipografía o la orientación al usuario—, sino que adquiere las herramientas técnicas y metodológicas necesarias para diseñar, desarrollar y evaluar productos digitales.

*Esta asignatura sienta, además, las bases para el posterior desarrollo en la asignatura de **Diseño de Interacción** de cuarto curso, donde se profundizará en los aspectos más avanzados de la usabilidad, la arquitectura de la información y la interacción persona-ordenador. En conjunto, ambas materias configuran un itinerario formativo sólido que prepara a los futuros diseñadores para liderar proyectos digitales, incrementando sustancialmente su empleabilidad y capacidad de adaptación en un sector en permanente evolución.*

1.3. Contenidos generales de la asignatura

- Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos.
- Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación.
- Contenidos dinámicos.
- Optimización de recursos para internet.
- Diseño y planificación del diseño Web.

- Usabilidad y accesibilidad.
- Sistemas de gestión de contenidos (CMS).
- Softwares específicos de la materia.
- Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

2. COMPETENCIAS Y CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS TRANSVERSALES QUE DESARROLLA LA ASIGNATURA DISEÑO Y DESARROLLO WEB

COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN TRANSVERSALES
CT1 Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.	CET1 Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
CT2 Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.	CET2 Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente.
CT3 Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.	CET3 Demostrar capacidad para solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
CT4 Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación.	CET4 Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT5 Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.	CET5 Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional.
CT6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.	CET6 Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal.
CT7 Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.	CET7 Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo.
CT9 Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.	CET9 Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
CT10 Liderar y gestionar grupos de trabajo.	CET10 Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo.
CT13 Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional.	CET13 Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional.
CT14 Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.	CET14 Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables

COMPETENCIAS GENERALES DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN GENERALES
CG1 Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.	CEG1 Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
CG2 Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación.	CEG2 Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación.
CG3 Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.	CEG3 Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica.
CG4 tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.	CEG4 Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color.

CG5 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.	CEG5 Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
CG7 Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.	CEG7 Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares.
CG9 Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.	CEG9 Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad.
CG10 Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.	CEG10 Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial.
CG15 Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.	CEG15 Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
CG17 Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales.	CEG17 Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales.
CG18 Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.	CEG18 Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos.
CG20 Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.	CEG20 Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
CG21 Dominar la metodología de investigación.	CEG21 Demostrar dominio de la metodología de investigación.
CG22 Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.	CEG22 Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL TÍTULO SUPERIOR DE DISEÑO EN LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN ESPECÍFICOS DE LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRÁFICO
CE1 Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.	CEE1 Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos.
CE2 Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.	CEE2 Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
CE3 comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.	CEE3 Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico.
CE4 Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos.	CEE4 Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos.
CE5 Establecer estructuras organizativas de la información.	CEE5 Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información.
CE7 Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.	CEE7 Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto.
CE8 Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.	CEE8 Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.
CE9 Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.	CEE9 Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto.

CE10 Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.	CEE10 Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa.
CE11 Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual.	CEE11 Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual.
CE12 Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.	CEE12 Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

3. ORGANIZACIÓN DE CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UT 1 - Introducción de la asignatura.

- Prueba inicial. Historia y evolución de Internet.
- INTERNET Y LA WORLD WIDE WEB (2 semanas)
- Internet y conceptos básicos sobre redes de computadores.
- Naturaleza del diseño web.
- Edición electrónica.

UT 2 - Diseño y planificación del diseño Web. Métodos de investigación propios de la materia.
DESARROLLO DE UN PROYECTO WEB

UT 3 - UX/UI - Usabilidad, Accesibilidad

UT 4 - Lenguaje de etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos.

- Introducción al HTML
- Elementos HTML

UT 5 - Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación.

- Características de las CSS
- El modelo de caja. Posicionamiento y Visualización.
- Diseño de páginas con CSS

UT 6 GRÁFICOS EN LA WEB: Fundamentos básicos y Optimización de gráficos para la web.

UT 7 LENGUAJES PARA LA INTERACCIÓN, LIBRERÍAS Y FRAMEWORKS (3 semanas)

- El lenguaje Javascript
- Frameworks, librerías y herramientas para HTML, CSS y JavaScript.

UT 8 - Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) I. Optimización de recursos para Internet.

UT 9 - Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS) II. Contenidos dinámicos.

BLOQUE TEMÁTICO	UNIDAD	CONTENIDOS	NÚM. DE SEMANAS/HORAS
B1 - Introducción a Internet y WWW		<ul style="list-style-type: none"> • Prueba inicial de conocimientos • Historia y evolución de Internet • Conceptos básicos sobre redes de computadores • Naturaleza del diseño web • Edición electrónica básica 	2 semanas - 10 horas

B2 - Diseño y Planificación Web		<ul style="list-style-type: none"> • Metodologías de investigación para proyectos web • Planificación y desarrollo de proyectos web • Arquitectura de la información • Wireframes y prototipado básico 	4 semanas - 20 horas
B3 - UX/UI - Usabilidad y Accesibilidad		<ul style="list-style-type: none"> • Principios de experiencia de usuario (UX) • Diseño de interfaces de usuario (UI) • Normativas de accesibilidad web (WCAG) • Testing de usabilidad 	4 semanas - 20 horas
UB4 - HTML: Lenguaje de Etiquetado		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción al HTML5 • Elementos estructurales y semánticos • Formularios y elementos interactivos • Validación de código HTML 	4 semanas - 20 horas
B5 - CSS: Hojas de Estilo		<ul style="list-style-type: none"> • Características y sintaxis de CSS3 • Modelo de caja y posicionamiento • Diseño responsive con Flexbox y Grid • Animaciones y transiciones CSS 	5 semanas - 25 horas
B6 - Gráficos para la Web		<ul style="list-style-type: none"> • Formatos gráficos para web (SVG, PNG, JPG, WebP) • Optimización de imágenes y recursos • Técnicas de compresión y carga eficiente • Herramientas de edición y optimización 	3 semanas - 15 horas
B7 - JavaScript y Frameworks		<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos del lenguaje JavaScript • Manipulación del DOM • Introducción a librerías y frameworks 	4 semanas - 20 horas

		<ul style="list-style-type: none"> • jQuery y frameworks CSS (Bootstrap) 	
B8 - CMS I: Fundamentos		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción a Sistemas de Gestión de Contenidos • Instalación y configuración de WordPress • Personalización de temas y plantillas • Optimización de recursos y rendimiento 	5 semanas - 25 horas
B9 - CMS II: Contenidos Dinámicos		<ul style="list-style-type: none"> • Creación de contenidos dinámicos • Plugins y extensiones avanzadas • E-commerce básico con CMS • Proyecto final integrador 	5 semanas - 25 horas

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Competencias	Instrumentos de evaluación						Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Activ. de aula	Participación e implicación	Otras	
Clases teóricas	36	18	54	CT1, CT2, CT4, CT5, CT7, CT9, CT13, CT14 CG1, CG2, CG3, CG4, CG9, CG10, CG15, CG18, CG20, CG21 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12	X	X					2
Clases prácticas	72	36	108	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13, CT14 CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG9, CG10, CG15, CG17, CG18, CG20, CG21, CG22 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12	X	X	X	X	X		5
Estudio y lecturas	0	30	30	CT2, CT5, CT7, CT9, CT13 CG9, CG10, CG20 CE10, CE11, CE12		X					1
Trabajos	12	48	60	CT1, CT2, CT3, CT4, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13, CT14 CG1, CG2, CG3, CG4, CG5, CG7, CG9, CG10, CG15, CG17, CG18, CG20, CG21, CG22 CE1, CE2, CE3, CE4, CE5, CE7, CE8, CE9, CE10, CE11, CE12			X				1
Trabajo en grupo	18	42	60	CT2, CT3, CT5, CT6, CT7, CT9, CT10, CT13 CG5, CG7, CG10, CG17, CG20 CE1, CE2, CE8, CE9, CE10			X	X	X		3
Actividades complementarias	6	6	12	CT4, CT7, CT9, CT10, CT12, CT14 CG5, CG10, CG18, CG22 CE9, CE11, CE12					X	X	2

Estrategias metodológicas	Horas dedicadas por el alumno			Competencias	Instrumentos de evaluación						Total
	Trabajo presencial	Trabajo autónomo	Total		Pruebas parciales	Pruebas finales	Trabajos	Actv. de aula	Participación e implicación	Otros	
Actividades extraescolares	0	6	6	CT9, CT10, CT12, CT14 CG10, CG22 CE12							0
TOTAL HORAS	144	186	330	Todas las competencias	2	2	3	2	2	1	14

4. PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

ENFOQUE PEDAGÓGICO

El alumnado se introducirá progresivamente en el conocimiento y manejo de los diversos programas de diseño web y lenguajes de programación, como herramienta fundamental en el proceso creativo del proyecto. La metodología prioriza la práctica sobre la teoría, buscando la fundamentación conceptual a través de la aplicación directa y el desarrollo de la creatividad.

DISTRIBUCIÓN DE BLOQUES FORMATIVOS

Clases Teóricas

- Exposición y explicación de los conceptos fundamentales de cada unidad didáctica
- Marco conceptual necesario para el desarrollo de las actividades prácticas
- Sesiones breves y focalizadas en aspectos esenciales

Clases Prácticas

- Cada sesión teórica incluye actividades prácticas aplicadas en el aula
- Implementación inmediata de los conceptos explicados
- Resolución de problemas concretos utilizando herramientas profesionales

Taller de Trabajo en Grupo

- Espacios colaborativos para compartir experiencias y soluciones

- Búsqueda colectiva de soluciones eficaces y consensuadas
- Desarrollo de habilidades de trabajo en equipo y comunicación profesional

Ejercicios y Tareas

- Actividades progresivas para asimilación de conceptos teóricos
- Secuencia de dificultad creciente que consolida el aprendizaje
- Aplicación práctica de los contenidos en contextos controlados

Proyectos Integradores

- Desarrollo de varios proyectos que aplican todos los conceptos, programas y medios vistos
- Oportunidad para explorar, investigar y aplicar conocimientos interdisciplinares
- Simulación de entornos profesionales reales
- **Presentación y defensa:** Exposición pública de los proyectos ante el grupo-clase

Tutorías Personalizadas

- Revisión individualizada de ejercicios planteados
- Asesoramiento en la resolución de problemas específicos
- Análisis y discusión de materiales y temas presentados por el alumnado
- Seguimiento personalizado del proceso de desarrollo de cada proyecto

CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LA METODOLOGÍA

- **Enfoque práctico:** Minimización de clases teóricas en favor de la aplicación directa
- **Progresión gradual:** Introducción paulatina de herramientas y lenguajes de programación
- **Aprendizaje colaborativo:** Combinación de trabajo individual y grupal
- **Desarrollo creativo:** Fomento de la exploración y la innovación en los proyectos
- **Evaluación continua:** Seguimiento constante del proceso de aprendizaje
- **Orientación profesional:** Uso de herramientas y metodologías del sector real

5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

6. EVALUACIÓN

6.1. Proceso de evaluación

a. Descripción general del proceso de evaluación.

[Asignatura de primer semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de enero y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de noviembre. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Diciembre)

[Asignatura anual o segundo semestre]

Se realizarán:

- **Dos convocatorias ordinarias** de pruebas de evaluación en los meses de junio y septiembre.
- **Primera convocatoria extraordinaria** durante el mes de febrero. *(el alumnado lo tiene que solicitar cuando se matricule en septiembre)*
- **Segunda convocatoria extraordinaria en caso de no aprobar la primera convocatoria.** (Solicitar hasta Mayo)

[En todos los casos]

El centro hará públicas las fechas de realización de la convocatoria extraordinaria, que deberá ser expresamente solicitada por el alumnado en la Secretaría del centro y aprobada mediante resolución de la Dirección. Únicamente podrán participar en la convocatoria extraordinaria del alumnado que, estando matriculado en la asignatura durante el curso actual, también lo hubiera estado anteriormente.

Será responsabilidad del alumno/a ponerse en contacto con el/la profesor/a para cerciorarse y asesorarse sobre el contenido de los ejercicios prácticos, actividades y proyectos de investigación que deberá entregar en dichas convocatorias.

Para las sucesivas convocatorias de recuperación de la asignatura (septiembre y convocatoria extraordinaria) se pondrá a disposición del alumnado un **plan de recuperación**, en el que constarán las actividades para consolidar las competencias que debe adquirir para superar la asignatura en la convocatoria correspondiente, así como los instrumentos y criterios de evaluación y calificación.

Los resultados obtenidos por el alumnado se calificarán en función de la escala numérica de «0» a «10», con expresión de un decimal. Las calificaciones inferiores a «5,0» tendrán la consideración de calificación negativa, lo cual implicará la no superación de la asignatura.

Cuando el alumno o alumna no se presente a las pruebas finales estipuladas en cada convocatoria, se consignará la expresión «NP» (No Presentado), y la convocatoria no computará para el total de convocatorias utilizadas.

b. Evaluación inicial

OBJETIVOS

- Conocer el nivel de partida del alumnado en diseño web
- Identificar conocimientos previos y experiencias
- Detectar necesidades de apoyo desde el primer día

INSTRUMENTOS (Primera semana)

Sesion 1:

- Cuestionario breve (15 min): conceptos básicos, web y experiencia previa
- Ejercicio práctico (25 min): análisis simple de una página web

Sesión 2:

- Observación en clase durante primera práctica con herramientas

ADAPTACIONES INMEDIATAS

- Grupos de trabajo según niveles detectados
- Material de apoyo para quienes necesiten refuerzo
- Ejercicios opcionales para alumnado con conocimientos previos

VALORACIÓN

- Los resultados son informativos, no califican
- Sirven para adaptar las clases a las necesidades reales del grupo
- Permiten ayudar desde el inicio a quien lo necesite

c. Autoevaluación y procesos de participación del alumnado en la evaluación.

1. AUTOCALIFICACIÓN

- Rúbricas de autoevaluación al final de cada unidad (4-5 semanas)
- Diario de aprendizaje semanal
- Cuestionarios de reflexión tras cada proyecto

2. PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO

- Coevaluación anónima en proyectos grupales (2 veces/trimestre)
- Encuestas trimestrales sobre metodología y evaluación
- Reuniones cada 6 semanas para ajustar criterios de evaluación
- Contratos de aprendizaje con objetivos personales por trimestre

OBJETIVO: Fomentar evaluación transparente y corresponsabilidad en el aprendizaje.

6.2. Instrumentos de evaluación

1. INSTRUMENTOS Y TEMPORALIZACIÓN

- **Proyectos prácticos (40%):** 3 proyectos por curso (noviembre, febrero, mayo)
- **Actividades de aula (20%):** Ejercicios semanales durante todo el curso
- **Pruebas escritas (20%):** 2 exámenes teórico-prácticos (diciembre y abril)
- **Trabajo en equipo (10%):** 2 actividades grupales por trimestre
- **Intervenciones y participación (10%):** Seguimiento continuo en todas las sesiones

2. NORMAS DE ENTREGA

- Entregas exclusivamente a través de Classroom en fechas establecidas
- Retraso máximo permitido: 24 horas (con penalización del 20% en la calificación)
- Retrasos superiores: calificación 0, excepto causa mayor justificada oficialmente
- Solo se aceptará 1 entrega fuera de plazo por alumno durante el curso

3. CORRECCIÓN ORTOGRÁFICA

- Penalización de hasta 1 punto en trabajos y exámenes por faltas ortográficas
- 3 faltas graves = no apto en actividad escrita
- Se consideran faltas graves: tildes, signos de puntuación y concordancia básica
- Criterio aplicable en todas las actividades entregadas por escrito

4. OBSERVACIONES

- Los instrumentos se corresponden con el cuadrante del apartado 3 de esta guía
- Todas las actividades requieren calificación mínima de 5 para promediar
- Sistema de recuperación: septiembre para actividades no superadas

-

6.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

a. Evaluación del alumnado asistente.

Se considera necesaria una **asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo** para el desarrollo de un proceso de evaluación continua y valoración de los resultados del

aprendizaje en relación con el nivel de adquisición y consolidación de las competencias transversales, generales y específicas.

Para la superación de la asignatura, el/la alumno/a deberá haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado asistente serán los siguientes:

1. DOSSIER DE TRABAJOS - 70%

- Recopilación de todos los ejercicios desarrollados durante el curso
- Valoración de 0 a 100% por trabajo, con ponderación según complejidad
- **Criterios de valoración:**
 - Dominio de conceptos trabajados
 - Adecuación a las pautas establecidas
 - Creatividad, coherencia y experimentación
 - Fluidez en comunicación oral
 - Seguimiento en clase, actitud, interés y asistencia
 - Uso correcto de terminología específica
 - Cumplimiento de plazos de entrega

2. EXAMEN FINAL - 30%

- Contenido: explicaciones teóricas y prácticas de la asignatura
- **Posibilidad de eliminación** para alumnado que demuestre:
 - Evolución positiva notable
 - Asistencia regular
 - Entrega de todos los trabajos en tiempo y forma
 - Superación de todas las tareas propuestas

3. NORMAS ACADÉMICAS

- Retraso en entregas: penalización del 10% de la nota del trabajo
- Ausencias superiores al 20%: examen final obligatorio (70% de la nota)
- Entrega exclusivamente personal (no se aceptan entregas por terceros)
- Asistencia obligatoria a clases y tutorías
- Calificación mínima para superar la asignatura: 5/10

4. CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA (SEPTIEMBRE)

- Requisito: haber presentado todos los documentos de evaluación durante el curso
- Examen único que engloba toda la materia (70% de la nota)
- Dossier de trabajos (30% de la nota)
- Entrega de dossier previa y obligatoria para poder examinarse
- No se requieren reentregas de trabajos ya superados

b. Evaluación del alumnado no asistente.

El alumnado que no cumple con la asistencia a clase superior al 80% del horario lectivo deberá, para superar la asignatura, haber entregado y superado todos los ejercicios prácticos, actividades y proyectos, con una calificación igual o superior a 5.

Los criterios de calificación del alumnado no asistente serán los siguientes:

CONVOCATORIA	CATEGORÍA	ESPECIFICACIÓN	%
CONVOCATORIA ORDINARIA PRIMERA	Pruebas de evaluación	Examen final (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-
CONVOCATORIA ORDINARIA SEGUNDA	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	30%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-
CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA	Pruebas de evaluación	Examen único de toda la materia (eliminable bajo criterios establecidos)	70%
	Actividades y proyectos	Dossier de trabajos del curso	70%
	Otros	Participación, asistencia y actitud	-

7. RECURSOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS

7.1 Recursos de aula

- Ordenadores del centro (PC/Mac) con software especializado
- Proyector y pantallas para seguimiento de clases
- Conexión a Internet estable
- Pizarra digital o tradicional
- Altavoces para contenidos multimedia

Materiales

- Plataforma Classroom para gestión académica
- Suite Adobe completa (Photoshop, Illustrator, XD)
- Editores web (Visual Studio Code, Brackets)
- Servidores web locales (XAMPP, MAMP)
- Recursos en línea (MDN Web Docs, W3Schools, Adobe Tutorials)
- Bibliografía digital especializada
- Plataformas de referencia (Pinterest, Behance, Awwwards)

7.2. RECURSOS NECESARIOS PARA EL ALUMNADO

- **Equipo informático:** Ordenador portátil personal (recomendado)
- **Conexión a Internet** para trabajo autónomo
- **Software básico:** Navegadores web actualizados, editores de código
- **Suite Adobe** (licencia educativa recomendada)
- **Memoria USB** para backup y transferencia de archivos
- **Cuenta de correo electrónico** institucional activa
- **Dispositivo de almacenamiento en la nube** (Google Drive, OneDrive)

7.3. INSTRUMENTOS DE AUTOFORMACIÓN

- **Plataforma Classroom:** Gestión de contenidos, actividades y calificaciones
- **Rúbricas de evaluación** digitales para autoevaluación y coevaluación
- **Videotutoriales** y materiales multimedia propios
- **Blog de la asignatura** con recursos adicionales
- **Biblioteca digital** con documentación técnica actualizada
- **Plantillas y recursos descargables** para proyectos
- **Sistema de entrega digital** de trabajos y ejercicios
- **Foros de debate** y consulta en plataforma educativa

8. ALUMNADO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Las medidas para la atención a la diversidad en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño, si bien no caben adaptaciones curriculares significativas, serán tomadas desde la flexibilidad de la programación de aula, y, si es necesario, consultando con la coordinación de las Enseñanzas y Jefatura de Estudios. Las adaptaciones de las guías docentes para casuísticas concretas serán planteadas en las reuniones docentes y solventadas/adaptadas a las necesidades específicas detectadas.

8.1. Principios Fundamentales

- **Equidad educativa:** Reconocimiento de diferentes ritmos de aprendizaje
- **No discriminación:** Igualdad de oportunidades para todo el alumnado
- **Normalización:** Integración total en el entorno educativo regular
- **Individualización:** Adaptación a las necesidades específicas de cada estudiante

8.2. Colectivos de Atención Prioritaria

- Alumnado con **altas capacidades intelectuales**
- Estudiantes con **dificultades de aprendizaje** por:
 - Incorporación tardía al sistema educativo
 - Circunstancias familiares o sociales diversas
 - Origen extranjero con proceso de adaptación
 - Condición de repetidores

8.3. Estrategias de Individualización

Adaptaciones Metodológicas

- **Variedad de ritmos** en el desarrollo de actividades
- **Diversificación de actividades** según niveles y capacidades
- **Agrupamientos flexibles** en trabajos colaborativos
- **Tutorías personalizadas** de seguimiento

Medidas Específicas

- **Programas de enriquecimiento** para altas capacidades
- **Actividades de refuerzo** para necesidades específicas
- **Materiales adaptados** según requerimientos individuales
- **Sistemas de evaluación diferenciada**

8.4. Recursos de Apoyo

- **Medios humanos:** Coordinación con departamento de orientación
- **Medios materiales:** Recursos tecnológicos y didácticos específicos
- **Seguimiento continuo:** Evaluación periódica de las adaptaciones
- **Formación docente:** Actualización en estrategias inclusivas

8.5. Criterios de Aplicación

- **Detección temprana** de necesidades específicas
- **Elaboración de planes individualizados** cuando sea necesario
- **Coordinación familia-centro** para seguimiento integral
- **Evaluación continua** de la efectividad de las medidas

Todas las adaptaciones se realizarán manteniendo los objetivos esenciales de la asignatura y los criterios de evaluación básicos, garantizando la adquisición de las competencias fundamentales por parte de todo el alumnado.

9. SISTEMA DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA.

(En este apartado se atenderá a lo dispuesto en el Plan de Calidad en relación a las medidas que se establezcan para la evaluación de la asignatura; encuestas, rúbrica, etc...)

10. BIBLIOGRAFÍA

Unidad	Referencia Bibliográfica
UT 1: Introducción a Internet y WWW	<i>CLEMENTE BONILLA, Pedro. Diseño Web Adaptativo. Madrid: Editorial Anaya, 2019. ISBN 978-84-415-4120-3</i>
	<i>ROBBINS, Jennifer Niederst. Creación y Diseño Web</i>

Unidad	Referencia Bibliográfica
	<p><i>Profesional [en línea]. Madrid: Editorial Anaya, 2008. ISBN 978-84-415-2228-8 [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://www.anayamultimedia.es</i></p>
<p>UT 2: Diseño y Planificación Web</p>	<p><i>ROSENFELD, Louis; MORVILLE, Peter. Arquitectura de la Información. Sebastopol: Ed. O'Reilly, 2015. ISBN 978-1-4919-3516-7</i></p>
	<p><i>KRUG, Steve. No me hagas pensar [en línea]. Upper Saddle River: ed Prentice-Hall, 2006. ISBN 978-0-321-34475-5 [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://www.sensible.com</i></p>
<p>UT 3: UX/UI - Usabilidad y Accesibilidad</p>	<p><i>SALMOND, Michael; AMBROSE, Gavin. Los fundamentos del diseño interactivo. Barcelona: Blume, 2014. ISBN 978-84-9801-763-2</i></p>
	<p><i>TIDWELL, Jenifer; BREWER, Charles; VALENCIA, Ayn. Designing Interfaces. Sebastopol: O'Reilly, 2020. ISBN 978-1-4920-7164-5</i></p>
<p>UT 4: HTML: Lenguaje de</p>	<p><i>GAUCHAT, J.D. El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Barcelona: Ed. Marcombo, 2017. ISBN 978-84-267-2464-8</i></p>

Unidad	Referencia Bibliográfica
Etiquetado	<i>WORLD WIDE WEB CONSORTIUM. HTML5 Specification. En: W3C Recommendations [en línea]. 2023. [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://www.w3.org/TR/html5/</i>
UT 5: CSS: Hojas de Estilo	<i>BEAIRD, Jason. The principles of Beautiful Web Design [en línea]. Segunda Edición. 2014. ISBN 978-0-9873014-4-8 [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://www.it-ebooks.info</i>
	<i>MOZILLA DEVELOPER NETWORK. CSS Reference. En: MDN Web Docs [en línea]. 2023. [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/CSS</i>
UT 6: Gráficos para la Web	<i>WOOD, David. Diseño de interfaces. Barcelona: Parramón Arts & Design Books, 2015. ISBN 978-84-342-0735-9</i>
UT 7: JavaScript y Frameworks	<i>MACDONALD, Matthew. Creación y diseño Web. Madrid: Ed. Anaya, 2012. ISBN 978-84-415-3245-4</i>
	<i>W3SCHOOLS. JavaScript Tutorial. En: W3Schools Online Web Tutorials [en línea]. 2023. [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://www.w3schools.com/js/</i>

Unidad	Referencia Bibliográfica
UT 8-9: CMS I y II	<i>BUSQUETS, Cris. Diseño desde Marte. Barcelona: Jardin de monos, 2022. ISBN 978-84-124850-0-8</i>
	<i>WORDPRESS. Theme Developer Handbook. En: WordPress Developer Resources [en línea]. 2023. [consulta: 15 enero 2024]. Disponible en: https://developer.wordpress.org/themes/</i>