

## Programación semanal

Ten en cuenta que la suma de las puntuaciones de todas las actividades de la evaluación continua es de 6 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 4 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua). El trabajo final de la asignatura tiene un valor de 6 puntos sobre la nota final, que se sumará a la puntuación obtenida en la evaluación continua.

|          | Contenido teórico  | Actividades<br>(12.0 puntos)   | Eventos<br>(3.0 puntos)  |
|----------|--|--|--|
| Semana 1 | <b>Tema 1. Introducción al entorno digital</b><br>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>1.2. ¿Qué es Internet?<br>1.3. Breve historia de Internet<br>1.4. Infraestructura física de la Red   |  | Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo de la asignatura (0,15 puntos cada una)<br><br>Test - Tema 01 (0.1 puntos) |
| Semana 2 | <b>Tema 2. Tipologías de webs</b><br>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>2.2. Webs, páginas y plantillas<br>2.3. Tipos de páginas que componen un <i>site</i><br>2.4. Anatomía de una plantilla  |  |  |
| Semana 3 | <b>Tema 2. Tipologías de webs (continuación)</b><br>2.5. Webs corporativas<br>2.6. <i>Microsites</i> de campaña<br>2.7. <i>Landing pages</i><br>2.8. Tiendas <i>online</i><br>2.9. Webs de contenido<br>2.10. <i>Software as a service</i> : aplicaciones <i>online</i>  | Trabajo: Analiza la web sobre la que vas a trabajar (2.4 puntos)       | Test - Tema 02 (0.1 puntos)  |
| Semana 4 | <b>Tema 3. Otros productos digitales</b><br>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>3.2. <i>E-mail</i> transaccionales y <i>mailing</i><br>3.3. Redes sociales<br>3.4. <i>Banners</i><br>3.5. <i>Apps</i> para móviles   | Trabajo: Elaboración de un banner (2.4 puntos)                         | Test - Tema 03 (0.1 puntos)  |
| Semana 5 | <b>Tema 4. Especificidades del diseño gráfico para entornos digitales</b><br>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>4.2. ¿Qué hace diferente el diseño digital?<br>4.3. Tipografías<br>4.4. Colores<br>4.5. Creando el <i>layout</i><br>4.6. Imágenes e iconografía<br>4.7. Guías de estilo para webs complejas<br>4.8. Conclusión<br>4.9. Referencias bibliográficas | Trabajo: Poniendo las bases para el diseño de nuestra web (2.4 puntos) | Test - Tema 04 (0.1 puntos)  |
| Semana 6 | <b>Tema 5. Tendencias y novedades en diseño web</b><br>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>5.2. Breve historia gráfica de Internet<br>5.3. Tendencias en el diseño web<br>5.4. Diseño responsive y adaptativo<br>5.5. Conclusión   |  | Foro: Busca inspiración (1.5 puntos)<br>Test - Tema 05 (0.1 puntos)  |

|           | Contenido teórico   | Actividades<br>(12.0 puntos)                              | Eventos<br>(3.0 puntos)        |
|-----------|---|---|--------------------------------|
| Semana 7  | <b>Tema 6. Narrativa digital</b><br>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>6.2. Las webs son comunicación<br>6.3. Evolución de la narrativa web: del folleto al usuario<br>6.4. Herramientas narrativas  |   | Test - Tema 06<br>(0.1 puntos) |
| Semana 8  | <b>Tema 7. Principios de usabilidad y accesibilidad</b><br>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>7.2. Principios básicos de usabilidad<br>7.3. Medir la usabilidad: test de usuarios y analítica<br>7.4. Accesibilidad: la web para todos los públicos                                      | Trabajo: Diseña un formulario de registro<br>(2.4 puntos) | Test - Tema 07<br>(0.1 puntos) |
| Semana 9  | <b>Tema 8. La realización de un proyecto web</b><br>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>8.2. La forma clásica de hacer un proyecto. Desarrollo en cascada<br>8.3. El desarrollo en espiral y el producto mínimo viable<br>8.4. El hueco del director de arte en las profesiones de la web |   | Test - Tema 08<br>(0.1 puntos) |
| Semana 10 | <b>Tema 9. Definiendo el producto</b><br>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>9.2. Preguntas clave a resolver antes de empezar<br>9.3. El punto de partida: personas, escenarios e historias<br>9.4. Arquitectura del sitio<br>9.5. Diseñando la interacción: prototipos                   | Trabajo: Prototipa la página principal<br>(2.4 puntos)    | Test - Tema 09<br>(0.1 puntos) |
| Semana 11 | <b>Tema 10. La infraestructura tecnológica de un proyecto digital</b><br>10.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>10.2. Los módulos funcionales de un ecosistema <i>online</i><br>10.3. La arquitectura de una aplicación web<br>10.4. Cómo elegir el <i>software</i> de nuestra página       |   |                                |
| Semana 12 | <b>Tema 10. La infraestructura tecnológica de un proyecto digital (continuación)</b><br>10.5. Gestores de contenido. Wordpress, Drupal y Joomla<br>10.6. <i>Mail marketing</i> . Mailchimp<br>10.7. <i>E-commerce</i> . Magento y Prestashop  |   | Test - Tema 10<br>(0.1 puntos) |
| Semana 13 | <b>Tema 11. El trabajo de <i>front-end</i></b><br>11.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>11.2. Lenguajes de programación usados en plantillas<br>11.3. HTML<br>11.4. CSS  |   |                                |

|           | Contenido teórico  | Actividades<br>(12.0 puntos) | Eventos<br>(3.0 puntos)        |
|-----------|--|------------------------------|--------------------------------|
| Semana 14 | <b>Tema 11. El trabajo de <i>front-end</i> (continuación)</b><br>11.5. Javascript<br>11.6. HTML5<br>11.7. Diez cosas que hay que tener en cuenta a la hora de entregar un diseño al equipo de <i>front</i>   |                              | Test - Tema 11<br>(0.1 puntos) |
| Semana 15 | <b>Tema 12. Productos digitales vivos: analítica y promoción</b><br>12.1. ¿Cómo estudiar este tema?<br>12.2. El plan de <i>marketing</i><br>12.3. Analítica web<br>12.4. <i>Inbound marketing</i><br>12.5. Claves para un proyecto digital exitoso |                              | Test - Tema 12<br>(0.1 puntos) |
| Semana 16 | <b>Entrega del trabajo final</b>   |                              |                                |