

Facultad de Bellas Artes

Grado en Diseño

GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA :

Diseño Web
(2019 - 2020)

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Diseño Web	Código: 199473103
<ul style="list-style-type: none">- Centro: Facultad de Bellas Artes- Lugar de impartición: Facultad de Bellas Artes- Titulación: Grado en Diseño- Plan de Estudios: G047 (Publicado en 2012-04-13)- Rama de conocimiento: Artes y Humanidades- Itinerario / Intensificación:- Departamento/s: Ingeniería Informática y de Sistemas- Área/s de conocimiento: Arquitectura y Tecnología de Computadores Ingeniería de Sistemas y Automática- Curso: 3- Carácter: Obligatoria- Duración: Primer cuatrimestre- Créditos ECTS: 6,0- Modalidad de impartición: Presencial- Horario: Enlace al horario- Dirección web de la asignatura: http://www.campusvirtual.ull.es- Idioma: Castellano	

2. Requisitos para cursar la asignatura

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: JOSE LUIS SANCHEZ DE LA ROSA
<ul style="list-style-type: none">- Grupo: Grupo 1 y Grupo 2 (PE101 y PE102).
General <ul style="list-style-type: none">- Nombre: JOSE LUIS- Apellido: SANCHEZ DE LA ROSA- Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas- Área de conocimiento: Ingeniería de Sistemas y Automática
Contacto <ul style="list-style-type: none">- Teléfono 1: 922845043- Teléfono 2:- Correo electrónico: jsanrosa@ull.es- Correo alternativo:- Web: https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/joseluissanchezdelarosa/home?authuser=1

Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Todo el cuatrimestre		Lunes	16:00	18:00	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Observaciones: Los horarios de tutorías podrán variar en función de los horarios de las nuevas asignaturas a impartir que no están aprobados en el momento de la elaboración de esta guía (Junio 2019) Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página: https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/joseluissanchezdelarosa/tutorias?authuser=1 .						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	17:45	18:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Todo el cuatrimestre		Jueves	17:45	18:45	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Todo el cuatrimestre		Martes	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	José Luis Sánchez de la Rosa
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:30	12:30	Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología - AN.4A ESIT	Virtual

Observaciones: Una vez terminado el periodo lectivo del segundo cuatrimestre y hasta el inicio del curso escolar siguiente el horario de las tutorías será Martes y Jueves de 10:15 a 13:15 Los horarios de tutorías podrán variar en función de los horarios de las nuevas asignaturas a impartir que no están aprobados en el momento de la elaboración de esta guía (Junio 2019) Cualquier incidencia en las tutorías será comunicada a través de la página:
<https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/joseluissanchezdelarosa/tutorias?authuser=1>

Profesor/a: EVELIO JOSE GONZALEZ GONZALEZ

- Grupo: **Grupo 1 (PE101)**

General

- Nombre: **EVELIO JOSE**
- Apellido: **GONZALEZ GONZALEZ**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Ingeniería de Sistemas y Automática**

Contacto

- Teléfono 1: **922845294**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **ejgonzal@ull.es**
- Correo alternativo:
- Web: **<http://www.campusvirtual.ull.es>**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:00	13:00	Edificio Garoé - AN.4B	PRIMERA PLANTA
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:00	13:00	Edificio Garoé - AN.4B	PRIMERA PLANTA

Observaciones: Pendiente de asignación temporal de la docencia en la asignatura SIPC de Ingeniería Informática. Las tutorías durante esas semanas serían miércoles de 10:30 a 12:00, jueves de 10:30 a 12:00 y viernes de 10:00 a 12:00 horas. Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en <https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/> Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2019-20. Nota: desde la Comisión Académica del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se ha indicado la obligación de realización de una hora semanal en un aula Polivalente de la Facultad de Educación. Se ha realizado consulta al respecto a los órganos competentes de la ULL, por lo que el lugar de las tutorías puede sufrir variaciones.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Miércoles	10:00	13:00	Edificio Garoé - AN.4B	PRIMERA PLANTA
Todo el cuatrimestre		Viernes	10:00	13:00	Edificio Garoé - AN.4B	PRIMERA PLANTA

Observaciones: Cualquier incidencia y la información más actualizada podrá consultarse en <https://sites.google.com/a/isaatc.ull.es/tutorias-evelio/> Susceptible de cambio de despacho durante el curso 2019-20. Nota: desde la Comisión Académica del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas se ha indicado la obligación de realización de una hora semanal en un aula Polivalente de la Facultad de Educación. Se ha realizado consulta al respecto a los órganos competentes de la ULL, por lo que el lugar de las tutorías puede sufrir variaciones.

Profesor/a: CARINA SOLEDAD GONZALEZ GONZALEZ

- Grupo: **Grupo 1 y Grupo 2 (PE101 y PE102)**

General

- Nombre: **CARINA SOLEDAD**
- Apellido: **GONZALEZ GONZALEZ**
- Departamento: **Ingeniería Informática y de Sistemas**
- Área de conocimiento: **Arquitectura y Tecnología de Computadores**

Contacto

- Teléfono 1: **922318284**
- Teléfono 2:
- Correo electrónico: **cjgonza@ull.es**
- Correo alternativo: **carina.gonzalez@ull.edu.es**
- Web: **http://www.campusvirtual.ull.es**

Tutorías primer cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	50

Observaciones: Martes de 11:30 a 14:30 horas y Jueves de 11:30 a 14:30 horas. Las horas de tutoría de los jueves (11:30 a 14:30 horas) son on-line (Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC en la modalidad B). Preferentemente, se utilizará la herramienta Hangouts (usuario: cjgonza@ull.edu.es) y Telegram (contactar por el grupo de la asignatura). Por último, el horario de tutorías es orientativo. Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

Tutorías segundo cuatrimestre:

Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Localización	Despacho
Todo el cuatrimestre		Martes	11:30	14:30	Edificio de Física y Matemáticas - AN.2B	50

Observaciones: Martes de 11:30 a 14:30 horas y Jueves de 11:30 a 14:30 horas. Las horas de tutoría de los jueves (11:30 a 14:30 horas) son on-line (Programa de Apoyo a la Docencia Presencial mediante Herramientas TIC en la modalidad B). Preferentemente, se utilizará la herramienta Hangouts (usuario: cjonza@ull.edu.es) y Telegram (contactar por el grupo de la asignatura). Por último, el horario de tutorías es orientativo. Las posibles variaciones se podrán consultar en el aula virtual de la asignatura.

4. Contextualización de la asignatura en el plan de estudio

Bloque formativo al que pertenece la asignatura: **Procesos Avanzados en Diseño y Comunicación Visual**
Perfil profesional: **Diseñador web**

5. Competencias

Específicas

E9 - Conocer la terminología específica, las técnicas y los lenguajes aplicados a los procesos del diseño: preimpresión y sistemas de impresión, técnicas y soportes digitales y multimedia.

E10 - Conocimiento y manejo de todas aquellas herramientas tecnológicas y metodológicas de aplicación en el proyecto de diseño (programas informáticos específicos, sistemas de representación tradicional y digital; construcción de maquetas, modelos y prototipos, fotografía, técnicas de video, animación e ilustración) así como demostrar habilidad en el manejo de otras técnicas y procedimientos específicos, materiales, tecnología y ciencias de la construcción.

E14 - Estar motivado por la calidad de los resultados obtenidos así como demostrar autoexigencia y rigor en el trabajo personal. Familiaridad con las normativas vigentes que regulan la calidad en productos y servicios como para saber aplicarlas (como por ejemplo las normas ISO).

Generales

G3 - Trabajo en equipo: capacidad para colaborar con los demás y de contribuir a un proyecto común; capacidad para colaborar en equipos interdisciplinarios y multiculturales.

G5 - Desarrollar la sensibilidad estética y cultivo de la facultad de apreciación estética: capacidad de crítica y evaluación estética, capacidad para tomar decisiones de carácter estético y extraer información sobre la cultura que la ha generado.

G7 - Capacidad para utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en diferentes contextos y desde una perspectiva crítica, creativa e innovadora. Comprender la relación entre la tecnología y otros campos del saber humano.

G8 - Capacidad para organizar y planificar tareas a desarrollar personal o colectivamente.

Básicas

B2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

B4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

B5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

6. Contenidos de la asignatura

Contenidos teóricos y prácticos de la asignatura

Temas:

1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.
2. Metodologías de diseño: Pensamiento de Diseño. Diseño centrado en el usuario
3. Desarrollo de proyectos web

Actividades a desarrollar en otro idioma

-Profesores: Todos

- * Consulta bibliográfica en inglés
- * Gestión de documentación técnica en inglés
- * Manejo de herramienta informática en inglés.
- * Visualización de vídeos en inglés.

7. Metodología y volumen de trabajo del estudiante

Descripción

-Clases magistrales y virtuales: la formación estará basada en la utilización de materiales didácticos digitales (apuntes y libro), con los principales contenidos teóricos que serán complementados con lecturas optativas.

-Actividad en aula de ordenadores: se desarrollarán prácticas específicas en ordenadores sobre las herramientas TIC para diseño.

-Actividad de aula virtual: utilización del aula virtual u otras herramientas propuestas por el profesor para la propuesta y seguimiento de los ejercicios realizados, abrir discusiones sobre los contenidos de la asignatura, intercambiar información y resolver dudas.

-Actividades de evaluación: principalmente se basan en la resolución de problemas de diseño.

Asimismo, en el marco del PROGRAMA DE APOYO A LA DOCENCIA PRESENCIAL MEDIANTE HERRAMIENTAS TIC CURSO 2019-2020 de la Universidad de La Laguna (sujeto a su aprobación), se hará uso de estrategias de enseñanza-aprendizaje basada en proyectos, utilizando, además del aula virtual, herramientas de software 2.0 de gestión de proyectos, así como otras herramientas que permitan la construcción del portafolio de la asignatura.

Actividades formativas en créditos ECTS, su metodología de enseñanza-aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante

Actividades formativas	Horas presenciales	Horas de trabajo autónomo	Total horas	Relación con competencias
------------------------	--------------------	---------------------------	-------------	---------------------------

Clases teóricas	10,00	0,00	10,0	[E9], [E10], [G3], [G5], [G7], [G8], [B2], [B4], [B5]
Clases prácticas (aula / sala de demostraciones / prácticas laboratorio)	38,00	0,00	38,0	[E9], [G5], [G7], [B2], [B4]
Realización de seminarios u otras actividades complementarias	2,00	0,00	2,0	[E9], [G3], [G7], [B5]
Realización de trabajos (individual/grupal)	0,00	75,00	75,0	[E10], [E14], [G3], [G5], [G7], [B4], [B5]
Estudio/preparación de clases teóricas	0,00	15,00	15,0	[E9], [E14], [B2], [B5]
Realización de exámenes	4,00	0,00	4,0	[E9], [E14], [G7], [B2], [B4]
Asistencia a tutorías	2,00	0,00	2,0	[E14], [G3], [G7], [B2]
Estudio y análisis de casos	2,00	0,00	2,0	[E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G7], [G8], [B2], [B4], [B5]
Visitas profesionales	2,00	0,00	2,0	[E10], [E14], [G7], [B2], [B4]
Total horas	60,00	90,00	150,00	
		Total ECTS	6,00	

8. Bibliografía / Recursos

Bibliografía Básica

Apuntes y videotutoriales desarrollados por los profesores de la asignatura. Disponibles en el Campus Virtual.

Especificaciones del World Wide Web Consortium disponible en su página web (www.w3c.org).

Tutoriales para desarrolladores web
<https://www.w3schools.com/>

Jesús Lorés, Julio Abascal, José J. Cañas, Miguel Gea, Ana Belén Gil, Ana Belén Martínez Prieto, Manuel Ortega, Pedro Valero y Manuel Vélez. La interacción persona-ordenador libro electrónico. Primera edición.

Helen Sharp, Yvonne Rogers, and Jenny Preece. 2007. Interaction Design: Beyond Human Computer Interaction. John Wiley

& Sons. 3rd edition.

Bibliografía Complementaria

Donald Norman (2010). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea. 4ta edición

Jenny Preece, Yvonne Rogers, Helen Sharp, David Benyon, Simon Holland, and Tom Carey. 1994. Human-Computer Interaction. Addison-Wesley

Jakob Nielsen. 1999. Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Publishing, Thousand Oaks, CA, USA. 1st edition.

Longman Ltd., Essex, UK. 1st Edition.

Alan Dix, Janet Finlay, Gregory Abowd y Russell Beale, Human-Computer Interaction. Prentice Hall, 2004. 3rd edition

Otros Recursos

Adobe Creative Suite (PC). Software (*) Sujeto a disponibilidad presupuestaria ULL.

Adobe Muse (PC/MAC). Software (*) Sujeto a disponibilidad presupuestaria ULL.

9. Sistema de evaluación y calificación

Descripción

PRIMERA CONVOCATORIA

La calificación de la primera convocatoria de cada asignatura estará basada en la evaluación continua del alumnado que se realiza sobre diferentes tipos de actividades a desarrollar durante el curso en la asignatura. Estos tipos de actividades y pruebas serán: pruebas objetivas, pruebas de respuesta corta, trabajos y proyectos, informe memoria de prácticas y portafolios. El porcentaje de valoración de cada una de estos tipos de actividades se especifica en la tabla correspondiente.

Todas las actividades son obligatorias y es necesario que el alumnado obtenga una calificación de al menos 5.0 puntos (sobre 10) en cada una para que se realice la media ponderada. En caso contrario la nota de la convocatoria correspondiente (y la que figurará en el acta) será la nota mínima de las obtenidas en cada actividad (aunque no se haya presentado a alguna de ellas).

En la modalidad de evaluación continua, se considerará que el alumnado se ha presentado a la asignatura desde el momento en que haya realizado un porcentaje del 25% o superior de las actividades de evaluación.

Las fechas de entrega de las actividades de cada parte de la asignatura tendrán como plazo límite la fecha indicada en el aula virtual.

RESTO DE CONVOCATORIAS

Los alumnos que no hayan superado la asignatura en la evaluación continua (primera convocatoria) serán evaluados en las convocatorias siguientes. La evaluación consistirá en la entrega de todas las tareas requeridas en la evaluación continua en los plazos comunicados en el aula virtual que se ponderará con el 50% de la nota final, más la realización de un examen final que se ponderará con un 50% de la nota. La ponderación de las actividades prácticas será la misma que las establecidas para la evaluación continua.

Si el alumno no ha superado todas las pruebas en la evaluación continua, en las restantes convocatorias sólo deberá presentarse a aquellas que no ha superado, manteniéndose la calificación de cualquiera de las partes hasta la convocatoria de septiembre del mismo curso escolar.

CONSIDERACIÓN FINAL:

En lo no indicado explícitamente en esta guía (evaluación en el caso de copia, etc.) se actuará según lo indicado en el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna.

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Competencias	Criterios	Ponderación
Pruebas objetivas	[E9], [E10], [E14], [B2], [B4]	Dominio de los contenidos de la asignatura	15,00 %
Pruebas de respuesta corta	[E9], [E10], [E14], [B2], [B4]	Dominio de los contenidos de la asignatura	10,00 %
Trabajos y proyectos	[E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G7], [G8], [B2], [B4], [B5]	Asistencia a las sesiones prácticas. Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura. Capacidad para trabajar en equipo. Valoración de una actitud participativa. Defensa de trabajos.	50,00 %
Informes memorias de prácticas	[E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G7], [G8], [B2], [B4], [B5]	Dominio de los contenidos prácticos de la asignatura Expresión escrita	10,00 %
Portafolios	[E9], [E10], [E14], [G3], [G5], [G7], [G8], [B2], [B4], [B5]	Aplicación de los contenidos prácticos de la asignatura a un portafolios personal	15,00 %

10. Resultados de Aprendizaje

- Conocer y saber aplicar los conceptos teóricos y prácticos relacionados con el diseño Web.
- Conocer los lenguajes de programación propios del desarrollo de sitios Web. (Evidencias: trabajos prácticos de programación individuales y proyecto web grupal.)
- Utilizar diversas herramientas tecnológicas implícitas en el campo de la publicación de contenido on line.

Los resultados de aprendizaje se evaluarán a través de dos prácticas. Una será individual y la otra grupal. Para la práctica individual se tendrá que presentar la explicación en vídeo.

11. Cronograma / calendario de la asignatura

Descripción

En las guías docentes la planificación temporal de la programación sólo tiene la intención de establecer unos referentes u orientaciones para presentar la materia atendiendo a unos criterios cronológicos, sin embargo son solamente a título estimativo, de modo que el profesorado puede modificar –si así lo demanda el desarrollo de la materia– dicha planificación temporal.

Primer cuatrimestre					
Semana	Temas	Actividades de enseñanza aprendizaje	Horas de trabajo presencial	Horas de trabajo autónomo	Total
Semana 1:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción al diseño web. Conceptos fundamentales. Investigación de estructura de páginas web habituales	4.00	5.00	9.00
Semana 2:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción al lenguaje CSS. Plantillas de diseño. Funcionamiento básico. Ejercicios prácticos de estructura de layouts y estilos.	4.00	5.00	9.00
Semana 3:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. HTML5 + CSS3. Selectores básicos. Selectores avanzados. Modelos de cajas. Colores y fondos. Valores y unidades. Fuentes y textos. Posicionamiento, maquetación y diseño. Ejercicios prácticos.	4.00	5.00	9.00
Semana 4:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3. Galería de Imágenes, Estilización de imágenes. Transiciones y animaciones. Tutorías.	4.00	5.00	9.00
Semana 5:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción a la interactividad en web: lenguaje Javascript. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3+Javascript. Diseño responsivo utilizando HTML5, unidades viewport y mediaquery	4.00	5.00	9.00
Semana 6:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción a la interactividad en web: lenguaje Javascript. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3+Javascript. Layout utilizando Div y alternativas.	4.00	5.00	9.00

Semana 7:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Elementos de HTML, Formularios, Botones, imágenes, Vídeos, Gráficos SVG. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3+Javascript.	4.00	5.00	9.00
Semana 8:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción a la interactividad en web: lenguaje Javascript. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3+Javascript. Sintaxis, objetos y eventos de Javascript	4.00	5.00	9.00
Semana 9:	1. Diseño de sitios web: lenguajes, herramientas y formatos.	Clase magistral. Introducción a la interactividad en web: lenguaje Javascript. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores con HTML5+CSS3+Javascript. (Ejemplos prácticos: Galería de imágenes, hoverable menu, formularios, check validity)	4.00	5.00	9.00
Semana 10:	2. Metodologías de diseño: Pensamiento de diseño y DCU	Clase magistral. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Desde la idea al prototipo inicial del proyecto web.	4.00	5.00	9.00
Semana 11:	2. Metodologías de diseño: Pensamiento de diseño y DCU	Clase magistral. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Desde la idea al prototipo inicial del proyecto web.	4.00	5.00	9.00
Semana 12:	3. Desarrollo de proyectos web	Clase magistral. Creación incremental del proyecto web funcional. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores.	4.00	5.00	9.00
Semana 13:	3. Desarrollo de proyectos web	Clase magistral. Creación incremental del proyecto web funcional. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores. Tutorías.	4.00	5.00	9.00
Semana 14:	3. Desarrollo de proyectos web	Clase magistral. Creación incremental del proyecto web funcional. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores.	4.00	5.00	9.00
Semana 15:	3. Desarrollo de proyectos web	Clase magistral. Creación incremental del proyecto web funcional. Resolución de problemas frente a supuestos prácticos. Trabajo práctico en laboratorio de ordenadores. Evaluación práctica del proyecto web.	4.00	5.00	9.00
Semana 16 a 18:	3. Desarrollo de proyectos web	Evaluación y trabajo autónomo del alumno para la preparación de la evaluación de los temas 1-5.	0.00	15.00	15.00
Total			60.00	90.00	150.00