

# PLAN DOCENTE

## Programación de estilos avanzada

### DATOS GENERALES

---

**Centro:** Escuela Superior de Diseño LCI Barcelona

**Titulación:** Máster Oficial en Creación y Desarrollo de Proyectos Digitales

**Área:** Diseño Gráfico

**Idioma de la docencia:** castellano e inglés

**Fecha de la última modificación:** 2 de setiembre de 2019

### DATOS DESCRIPTIVOS

---

<b>Módulo:</b> Módulo III: Programación y desarrollo de prototipos 9 ECTS Obligatoria	<b>Asignatura:</b> <b>Programación de estilos avanzada</b> 3 ECTS 1 semestre
--	---

### COMPETENCIAS

---

#### DEL MÓDULO

##### Generales

- CG1 Adaptarse, en condiciones de competitividad a los cambios culturales, sociales y artísticos y a los avances que se producen en el ámbito profesional y seleccionar los cauces adecuados de formación continuada.
- CG2 Desarrollar en la práctica laboral una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental hacia la diversidad.
- CG6 Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal; trabajar con espíritu emprendedor y responsable.
- CG7 Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio.
- CG8 Plantear estrategias de investigación e innovación para resolver expectativas centradas en funciones, necesidades y materiales.

CG9 Ser capaz de gestionar la inclusión de avances tecnológicos en el ámbito de lenguajes de programación específicos del sector TIC y los proyectos digitales.

### Específicas

- CE2 Determinar las características finales de productos, servicios y sistemas, coherentes, con los requisitos tecnológicos y relaciones estructurales, materiales, organizativas, funcionales, expresivas y económicas definidas en los proyectos.
- CE7 Resolver los problemas estéticos, funcionales, técnicos y tecnológicos que se planteen durante el desarrollo y acabados del Proyecto.
- CE8 Interrelacionar los lenguajes formales y simbólicos para la creación de proyectos digitales con la funcionalidad específica.
- CE9 Aplicar de manera adecuada los lenguajes de programación y las herramientas de desarrollo para el análisis, el diseño y la implementación de aplicaciones.
- CE10 Adecuar la metodología y las propuestas a la evolución tecnológica e industrial propia del sector; integrar la tecnología como herramienta generativa de usos y aplicaciones.

### DE LA ASIGNATURA

Generales	Específicas
CG6, CG8, CG9	CE2, CE7, CE8, CE9

## RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

---

### DEL MÓDULO

1. Aprender técnicas avanzadas para la programación de proyectos digitales
2. Entender la metodología y la técnica del desarrollo web en los lenguajes HTML5, CSS3 y javascript.
3. Aprender las bases de programación con tecnología de software libre Arduino para el diseño de proyectos de interacción de creación.

### DE LA ASIGNATURA

Resultados
1, 2

## METODOLOGÍA

---

- Exposición teórica del profesor con soporte audiovisual.
- Proyección y comentario de imágenes representando los temas a trabajar.
- Aplicación práctica de conceptos.
- Aprendizaje a través de la experiencia (*Learning by doing*):
  - Trabajo individual
  - Trabajos colaborativos, tutorizados
  - Presentación oral y escrita por parte del estudiante