

PLAN DOCENTE

Programación para web semántica

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

Módulo: Módulo III: Programación y desarrollo de prototipos 9 ECTS Obligatorio	Asignatura: Programación para web semantica 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
CG8, CG9	CE2, CE7, 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