



Centro adscrito



GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO

PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA

GUÍA DOCENTE

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO WEB

CURSO ACADÉMICO 2017 – 2018

1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

| | |
|---|-----------------------------------|
| Título: | Grado Diseño Multimedia y Gráfico |
| Módulo: | Módulo de Diseño |
| Denominación de la asignatura: | Fundamentos del Diseño Web |
| Código: | 39019 |
| Curso: | 2 |
| Semestre: | Segundo |
| Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa): | Obligatoria |
| Créditos ECTS: | 6 |
| Modalidad/es de enseñanza: | Presencial |
| Profesor: | Dr. Mario Vega Barbas |
| Lengua vehicular: | Español |
| Página web: www.esne.es | |

2. PROFESORADO DE LA ASIGNATURA

Profesor:

Dr. Mario Vega Barbas

Datos de contacto:

mario.vega@esne.es

TUTORÍAS ACADÉMICAS: Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el/los profesores a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas, en el portal del alumno.

La fecha establecida para las tutorías de esta asignatura es LUNES de 13.15 horas a 14.15 horas

3. REQUISITOS PREVIOS

Esenciales:

Las propias del título.

Aconsejables:

Conocimientos básicos sobre Ofimática y manejo de programas.
Conocimientos de Diseño Gráfico y tratamiento de imágenes.

4. SENTIDO Y APORTACIONES DE LA ASIGNATURA AL PLAN DE ESTUDIOS

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura.

Esta asignatura pertenece a la materia de Módulo de Diseño.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum.

Fundamentos del Diseño Web abarca una toma de contacto con el diseño y la programación web, presentando los fundamentos básicos para el desarrollo de sitios web en Internet.

Esta asignatura proporcionará al alumno los conocimientos necesarios para desarrollar sitios web en lenguaje HTML manejando entornos de desarrollo integrado de alto nivel y utilizando herramientas de diseño gráfico y retoque digital.

Se ayudará al alumno para que aplique su visión creativa de diseñador gráfico, adquirida en otras asignaturas, aplicándola directamente en entornos online y sistemas web. Para ello, se impartirán nociones de diseño y maquetación web así como el estándar CSS para aplicar estilos y formatos a los sitios web.

Por último, se hará una introducción a la programación del lado del cliente en lenguaje JavaScript, añadiendo efectos visuales dinámicos y aplicando tratamientos a eventos.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura.

El diseño y desarrollo de sitios web representa la evolución del antiguo diseño gráfico convencional, estático y nada interactivo hacia el paso siguiente en la transmisión de ideas.

Internet y La Web (www) actualmente suponen la mayor base de conocimiento a nivel mundial en la que se ofrece, expresa, comunica, muestra y comparte toda la información disponible y publicada del planeta a tiempo real sea del tipo que sea.

Aprender los fundamentos básicos de diseño y programación de sitios web resulta fundamental ante la creciente demanda del mercado que se aleja cada vez más de la publicidad gráfica hacia un universo altamente interconectado (web 3.0).

En relación con todo ello, un profesional del diseño gráfico y multimedia debe tener la capacidad de afrontar un proyecto software completo encaminado a sitios web estáticos, es decir, aquellos que no variarán sus contenidos en el tiempo.

Esto implica saber interpretar las necesidades y requisitos del cliente final, así como tener la capacidad de elaborar una propuesta preliminar de diseño, codificar la implementación resultante y presentar un trabajo final completo susceptible de ser publicado en la red, con la documentación asociada.

5. RESULTADOS DE APRENDIZAJE EN RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS QUE DESARROLLA LA MATERIA

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG0 - Hablar bien en público

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG9 - Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto

de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y prepararlas ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE13 - Se integrará en un proceso, análisis y desarrollo de contenido visual para Web, atendiendo a puntos como: el diseño, la usabilidad y la codificación en lenguajes apropiados para ello.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE RELACIONADOS CON LA ASIGNATURA

- Conocerá la estructura y los lenguajes utilizados en los programas que se ejecutan en el navegador y en el servidor de páginas Web.
- Tendrá conocimientos de programación en HTML, para construir programas que se ejecuten tanto en servidores de páginas Web como en el propio navegador.
- Conocer la sintaxis de los elementos más comúnmente utilizados del lenguaje de marcas de hipertexto HTML.

- Desarrollar código HTML eficiente y de calidad que cumpla con los estándares del W3C (World Wide Web Consortium).
- Manejar herramientas de alto nivel y entornos de desarrollo integrado (IDEs) específicas del diseño y desarrollo web.
- Aplicar dotes creativas, diseño gráfico y maquetación de contenidos visuales que generen un efecto estético agradable y un entorno web amigable al usuario.
- Ofrecer una solución de diseño web interactiva e impactante ante cualquier necesidad planteada, ya sea comercial, divulgativa, informativa o de ocio.
- Combinar adecuadamente contenidos visuales tales como colores, imágenes, textos y otros recursos multimedia.
- Aplicar una metodología de trabajo directa, estricta y eficiente aprendiendo a separar el diseño preliminar de la implementación del código fuente.
- Comprender las ideas y expresarlas gráficamente usando técnicas y bocetos de forma efectiva, orientándolos al sitio web como producto final.
- Planificar de forma efectiva las fases de trabajo de un proyecto web, organizar y dividir tareas en el tiempo y repartirlas dentro de un grupo de trabajo.
- Publicar un producto final (previa fase de pruebas y validación del mismo), mediante exposición y presentación oral, enfocadas a la satisfacción del cliente.
- Manejar IDEs (entornos de desarrollo integrado) y herramientas software de diseño y desarrollo web.
- Identificar la estructura y las partes principales de un documento HTML.
- Conocer la sintaxis básica del lenguaje HTML y sus etiquetas de hipertexto.
- Desarrollar código fuente que cumpla los estándares del W3C.
- Desarrollar código fuente limpio y de fácil mantenimiento, que cumpla reglas de estilo básicas.
- Dar formato de encabezado y/o párrafo a un texto en HTML.
- Insertar imágenes en HTML.
- Reescalar imágenes en HTML.
- Crear vínculos HTML internos y anclas.
- Crear vínculos HTML externos.
- Crear listas de ítems en HTML.
- Combinar la creación de listas de ítems con la de vínculos en HTML para construir menús y listas de enlaces.
- Crear tablas de varias filas y celdas en HTML, combinándolas entre sí para maquetar y estructurar un sitio web.
- Crear y enviar formularios en HTML con campos de entrada de datos etiquetados con un identificador único.
- Separar el estilo y diseño de un sitio web de los elementos HTML.
- Conocer la sintaxis básica del lenguaje de las hojas de estilo en cascada.
- Incluir CSS en un documento HTML.
- Dar cualquier formato a los elementos HTML aplicando reglas de estilo CSS.
- Aplicar el modelo de cajas mediante el uso de capas en un documento HTML.
- Usar etiquetas semánticas HTML5.
- Crear animaciones y efectos visuales con CSS3.
- Aplicar el tratamiento de una función JavaScript a un evento HTML.
- Conocer la sintaxis básica del lenguaje de programación JavaScript.
- Incluir librerías JS e invocar sus funciones en un documento HTML.

- Validar formularios del lado del cliente.
- Incluir y personalizar efectos visuales.
- Interpretar ideas plasmadas en un brief.
- Transformar los requisitos especificados en un borrador de aproximación a la solución como boceto de sitio web.

- Realizar una propuesta documentada de diseño y artes gráficas definitivas para un sitio web.
- Elaborar una documentación posterior al trabajo realizado a modo de memoria de un proyecto web profesional completo.
- Exponer con una presentación pública oral un proyecto web profesional completo.

6. CONTENIDOS / TEMARIO / UNIDADES DIDÁCTICAS

Breve descripción de los contenidos

Conceptos fundamentales de la red Internet, del World Wide Web y de los lenguajes HTML y adentrándose en conceptos básicos y avanzados de análisis y diseño, y enseñando a utilizar herramientas profesionales para ello.

- Conceptos previos. TCP/IP. Direccionamiento IP. DNS (Domain Name Service).
www e internet.
- HTTP y HTML
- HTML enlaces y formatos.
- Organización del texto.
- Imágenes, Listas y Tablas.
- Los estilos.

Temario detallado

TEMA 1: INTRODUCCIÓN

1.1 CONCEPTOS BÁSICOS

1. ¿Qué es www? Internet, evolución y Web 3.0 (semántica).
2. Navegadores, estándares y validación (W3C).
3. Funcionalidades, dispositivos, demanda del usuario.

1.2 DESARROLLO WEB

1. Lenguaje de programación: HTML5.
2. Herramientas y entornos de desarrollo.
3. Ciclo de vida de un proyecto web.

1.3 ENTORNO DE TRABAJO Y HERRAMIENTAS

1. Manejo de un editor de texto enriquecido.
2. Reglas de estilo (*style-coding*) y nomenclatura (*namings*).

TEMA 2: FUNDAMENTOS DE DISEÑO Y LA WEB

2.1 ENFOQUES DE DISEÑO

1. Diseño Centrado en el Usuario.
2. Diseño Centrado en la Actividad.

- 3. Diseño Web Centrado en el Dispositivo (responsive).
- 2.2 INTERFACES DE USUARIO
 - 1. Diseño de Interacción.
 - 2. Experiencia de Usuario y Usabilidad.
- 2.3 DISEÑO UNIVERSAL
 - 1. Principios.
 - 2. Accesibilidad Web.

TEMA 3: DISEÑO WEB: FRONT-END

- 3.1 IMPLEMENTACIÓN WEB: HTML5
 - 1. Estructura básica de un documento y etiquetas semánticas.
 - 2. Escritura y formato de texto básicos. Párrafos y encabezados.
 - 3. Imágenes, vídeo y audio. Reescalado. Rutas y ficheros.
 - 4. Enlazado de páginas (*links*) y secciones (anclas). Navegación.
 - 5. Organización de contenido: Listas y Tablas. Creación de menús.
 - 6. Formularios. Estructura y mecánica. Envío de datos y Validación en cliente.
- 3.2 MAQUETACIÓN WEB: CSS3
 - 1. Introducción. Estructura web y arquitectura de contenidos. Modelo de Cajas.
 - 2. El lenguaje CSS3. Sintaxis básica. Atributos, propiedades y valores.
 - 3. Texto, imagen, audio, vídeo, colores y tipografías.
 - 4. Transformaciones, transiciones y animaciones.
 - 5. Administración del espacio, contenido y posicionamiento.
 - 6. CSS3 y Diseño Web Centrado en el Dispositivo.

TEMA 4: INTERACTIVIDAD EN LA WEB

- 4.1 FUNDAMENTOS
 - 1. Creación de elementos interactivos mediante eventos.
 - 2. Lenguajes orientados a eventos o *scripts*.
- 4.2 PROGRAMACIÓN BÁSICA: JAVASCRIPT
 - 1. Sintaxis, variables, arrays y control de flujo.
 - 2. Selección de elementos DOM. Funciones.
 - 3. Librerías y recursos externos (jQuery).

PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

7. CRONOGRAMA

| UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS | PERÍODO TEMPORAL |
|---|------------------|
| Tema 1.1. Conceptos básicos | Febrero. |
| Tema 1.2. Desarrollo Web | Febrero. |
| Tema 1.3. Entorno de trabajo y herramientas | Febrero. |
| Tema 2.1. Enfoques de Diseño | Febrero-Marzo. |
| Tema 2.2. Interfaces de Usuario | Marzo. |

| | |
|---|--------------|
| Tema 2.3. Diseño Universal | Marzo. |
| Tema 3.1. Implementación Web: HTML5 | Marzo-Abril. |
| Tema 3.2. Maquetación Web: CSS3 | Abril-Mayo. |
| Tema 4.1. Fundamentos | Mayo. |
| Tema 4.2. Programación básica: JavaScript | Mayo. |
| Proyecto Final de Asignatura | Mayo-Junio. |

8. MODALIDADES ORGANIZATIVAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

| MODALIDAD ORGANIZATIVA | MÉTODO DE ENSEÑANZA | COMPETENCIAS RELACIONADAS | HORAS PRESENC. | HORAS DE TRABAJO AUTÓNOMO | TOTAL DE HORAS |
|-----------------------------|---|---|----------------|---------------------------|----------------|
| Clases teóricas | Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de la clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación. | CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13, CE14 | 40 | - | 40 |
| Clases prácticas | Resolución de ejercicios. Debates sobre los temas y especialmente sobre ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación. | CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13, CE14 | 20 | 20 | 40 |
| Tutorías | Preparación de clase mediante lectura de los temas. Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de las lecturas. Resolución de ejercicios. Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico. | CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13, CE14 | 10 | - | 10 |
| Trabajo personal del alumno | Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria. | CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, | - | 60 | 60 |

| | | | | | |
|--|--|-----------------------------------|--|--|--|
| | Estudio personal. Preparación de comentarios y debates. Tutorías libres y voluntarias. | CE8, CE10, CE12, CE13, CE14 | | | |
|--|--|-----------------------------------|--|--|--|

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

| ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN | CRITERIOS DE EVALUACIÓN | VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%) |
|----------------------------------|---|---|
| Trabajos Prácticos | <ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad: Solución precisa y eficiente para los requisitos planteados • Diseño: Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales • Código limpio: Aplicación correcta de reglas de estilo, comentarios, espacios | 40% |
| Práctica Final / Exposición Oral | <ul style="list-style-type: none"> • Funcionalidad: Solución precisa y eficiente para los requisitos planteados • Diseño: Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales • Documentación: Elaboración de informe bien detallado y presentado en formato digital, explicando fases del trabajo realizado y justificación de las decisiones tomadas • Exposición pública: Presentación oral del trabajo realizado y la documentación | 50% |
| Actitud | <ul style="list-style-type: none"> • Especial interés y participación en las clases • Conocimiento continuo de los contenidos de la asignatura debatidos en clase y planteamiento activo de dudas | 10% |

| | | |
|--|--------------------------------|--|
| | relacionadas con los mismos | |
|--|--------------------------------|--|

CONSIDERACIONES GENERALES ACERCA DE LA EVALUACIÓN:

Criterios de Evaluación

- Para superar la asignatura es necesario, además de obtener un 5 sobre 10 en la nota final, aprobar todas las partes por separado, excepto la nota de Actitud, que puede no haber obtenido ninguna calificación positiva. Es decir, obtener como mínimo un 2 sobre 4 en los Trabajos Prácticos y un 2,5 sobre 5 en la Práctica Final, y además llegar a 5 en la nota final.
- En caso de suspender alguna de las partes (que no sean la de Actitud) en convocatoria ordinaria, el alumno podrá recuperar exclusivamente una sola vez en el mismo curso académico dicha parte en convocatoria extraordinaria, mediante la entrega de una Práctica de Recuperación (PR) solo para esa parte, a realizar de forma individual. En caso de suspender ambas partes, el alumno tendrá que hacer una Práctica de Recuperación que englobará toda la asignatura.
- La carga de trabajo de la asignatura se compone de: 4 Ejercicios, 2,5% de la nota final cada uno; 3 Prácticas Individuales (PI), 10% de la nota final cada una; y un Proyecto Final (PF), 50% de la nota final. Los ejercicios prácticos y las PI podrán ser agrupados en entregas conjuntas, dependiendo de la complejidad de los mismos, es decir, dos ejercicios o PI podrán ser presentados como uno (sumando sus pesos) si su complejidad así lo requiere.
- Tanto los Ejercicios como las PI se deben realizar en casa de forma individual, debiéndose entregar en el plazo máximo de una semana para los Ejercicios y dos semanas para las PI desde su publicación. La puntuación de la entrega se determinará de la siguiente manera:
 - 10: Entregado y correcto
 - 8: Entregado pero con fallos leves
 - 5: Entregado pero con fallos graves
 - 0: Entregado tarde o no entregado
- El PF debe realizarse fuera de las clases de forma individual o en grupo (2-4 alumnos), destinando algunas clases y los horarios de tutorías para la supervisión y seguimiento del profesor. Finalmente, se expondrá públicamente. La puntuación del PF se determinará haciendo la media aritmética entre las siguientes cuatro notas parciales del proyecto (cada una de ellas puntúa hasta 2,5 sobre 10): Diseño, Funcionalidad, Exposición y Documentación.
- Una detección de copia demostrable en el código fuente en alguna de las prácticas entregadas (al menos 60% de coincidencia) supondrá la anulación total de dicha práctica para ambos alumnos (el que copia y el copiado) y el suspenso directo de la asignatura.

Asistencia a clase

- La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes de las mismas,

por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

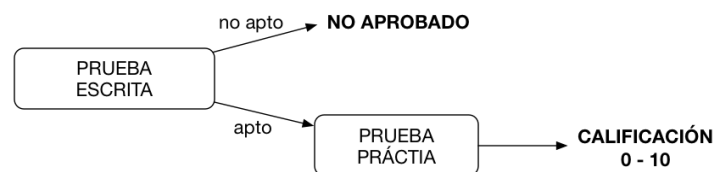
- La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.
- Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos diez minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

Entrega de trabajos

- En convocatoria ordinaria, los alumnos pueden no entregar todos los trabajos que se les soliciten. Sin embargo, si con la suma de las notas de los trabajos entregados no se cumple el criterio especificado anteriormente de aprobar cada parte de la asignatura por separado (en concreto los Trabajos Prácticos y el Proyecto Final), la asignatura quedará suspensa en esa convocatoria.
- Los trabajos deben entregarse en las fechas especificadas más arriba (entrega una/dos semana/s después dependiendo del tipo de entrega), no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.
- En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.
- Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

Evaluación extraordinaria

- En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben realizar una prueba escrita presencial y presentar los trabajos necesarios para aprobar la asignatura, especificados más arriba. La prueba escrita será evaluada como APTO o NO APTO, siendo APTO la calificación necesaria para poder obtener una calificación final y correspondiente a la parte práctica ya mencionada.
- La parte práctica está compuesta por una Práctica de Recuperación específica para la parte de Trabajos Prácticos, y otra para el Proyecto Final, que podrán unirse en una sola entrega si se deben recuperar las dos partes. De esta forma, las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria no deberán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria.



10. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

Bibliografía básica

- Gauchat, J.D. (2013). *El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. 2ª Edición*. Madrid: Marcombo, S.A.
- López Quijado, J. (2010). *Domine Javascript. 3ª Edición*. Madrid: Ra-Ma Editorial.
- Keith, J. (2006). *DOM Scripting: Web Design with JavaScript and the Document Object Model. 2ª Edición*. Berkeley, CA (USA): Apress Ed.
- Steve Krug (2014). *Don't Make Me Think (Revisited): A common sense approach to web and mobile usability*. USA, New Riders.
- Jesmond J. Allen, James J. Chudley (2012). *Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences, 1st Edition*. UK, John Wiley & Sons, Ltd.
- Jon Duckett (2011). *HTML and CSS: Design and Build Websites*. Hoboken (USA): Wiley.
- Dan M. Brown (2011). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, 2nd Edition*. Nueva York (USA): Pearson.

Webgrafía

<http://librosweb.es/>
<http://www.w3c.es/>
<http://validator.w3.org/>
<http://w3schools.com>
<http://desarrolloweb.com/>
<http://www.forosdelweb.com/>
<https://www.codecademy.com/learn>
<http://html5demos.com/>
<http://www.html5rocks.com/es/>
<http://css-tricks.com>
<http://codepen.io>
<http://stackoverflow.com>

11.- OBSERVACIONES

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria para el estudiante o estudiantes responsables.

Los trabajos y propuestas que se soliciten habrán de ser originales, no realizados anteriormente ni por ellos ni por terceros.

Siempre que se solicite el alumno está obligado a firmar en la hoja de asistencia. En ningún caso no podrá firmarse en nombre de otra persona, ni presente ni ausente.

El incumplimiento de uno de estos puntos implicará la pérdida de la evaluación continua y ordinaria, sin perjuicio de las acciones sancionadoras que estén establecidas.

Todas las entregas deberán realizarse en el formato establecido por el profesor y en formato digital (pdf, vectorial si procede).