

Título Superior en Diseño

Especialidad

TÍTULO SUPERIOR EN
DISEÑO GRÁFICO

Enseñanzas Artísticas Superiores

GUÍA DOCENTE

DE LA ASIGNATURA:

3º - Diseño y Desarrollo
Web

Curso Académico 2025/26

Escuela Superior Enseñanzas Artísticas
Osuna. Sevilla.

1. IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

1.1 Datos de la asignatura	
Denominación	3º - Diseño y Desarrollo Web
Tipo de asignatura	Obligatoria de Especialidad
Materia	3º - Diseño y Desarrollo Web
Tipo	Teórico-Práctica
Curso	TERCERO
Especialidad	TÍTULO SUPERIOR EN DISEÑO GRÁFICO
Duración	Anual
Créditos ECTS totales	8
Horas lectivas semanales	4
Prelación o requisitos previos	No requiere requisitos previos
Calendario	De septiembre a junio
Horario de impartición	De mañana
1.2 Datos del profesorado	
Nombre	Manuel Fernández Carreño
Correo electrónico	manuelfc@esea.es

2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2.1 Descripción de la asignatura

Esta asignatura pretende que el alumnado comience a relacionarse con la generación de contenidos para el entorno web y le permita adquirir los conocimientos y destrezas necesarios para planificar, diseñar y desarrollar contenidos web.

Actualmente, rara es la empresa, institución o colectivo que no disponen de presencia web. Ante esa demanda, los diseñadores gráficos juegan un papel fundamental, pues poseen las bases y la experiencia para conseguir que la imagen y la interacción sean la forma de comunicar a usuarios a través de Internet. Todo esto sumado al conocimiento y manejo de los códigos y software necesarios, permiten a los diseñadores gráficos ampliar su campo de trabajo con la posibilidad de generar, gestionar y publicar contenido web.

En esta asignatura se persigue principalmente facilitar los conocimientos básicos del diseño y desarrollo web y capacitar al alumnado para trabajar en esta área y para ello se fomentará el auto aprendizaje y el trabajo colaborativo.

2.2 Contexto en el marco de la titulación

Diseño y desarrollo web es una asignatura que se enmarca dentro de la materia Tecnología aplicada al Diseño Gráfico y se imparte en el tercer curso de la titulación superior de Diseño Gráfico.

Esta asignatura se desarrolla a lo largo de todo el curso, pues se trata de una asignatura anual y forma parte de las asignaturas denominadas como Obligatorias de la especialidad (OE) con un carácter teórico-práctico. Esta asignatura aporta al estudiante un total de 8 de los 240 créditos E.C.T.S. (European Credit Transfer System) requeridos para obtener la certificación en las Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño en la especialidad de Diseño Gráfico.

3. CONTENIDOS

3.1 Contenidos de la asignatura

Lenguaje etiquetado (HTML), elementos estructurales y semánticos. Hojas de Estilo (CSS), elementos de representación. Contenidos dinámicos. Optimización de recursos para internet. Diseño y planificación del diseño Web. Usabilidad y accesibilidad. Sistemas de gestión de contenidos (CMS). Softwares específicos de la materia. Métodos de investigación y experimentación propios de la materia.

3.2 Programa

TEMA 1. Introducción. Evolución histórica del Diseño Web. Y tipos de software.
TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML). Elementos estructurales y semánticos.
TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS), elementos de representación.
TEMA 4. UX/UI, usabilidad y accesibilidad.
TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). Planificación y diseño.
TEMA 6. CONTENIDOS DINÁMICOS. La web estática frente a la web dinámica.
TEMA 7. OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS PARA INTERNET.
TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
TEMA 10. DOMINIOS Y ALOJAMIENTO WEB.

4. COMPETENCIAS

4.1 Competencias Transversales

- CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora
- CT02 - Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente
- CT03 - Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza
- CT04 - Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y la comunicación
- CT05 - Comprender y utilizar, al menos, una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional
- CT06 - Realizar autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal
- CT07 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo
- CT09 - Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos
- CT10 - Liderar y gestionar grupos de trabajo
- CT13 - Buscar la excelencia y la calidad en su actividad profesional
- CT14 - Dominar la metodología de investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables..

4.2 Competencias Generales

- CG01 - Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos
- CG02 - Dominar los lenguajes y los recursos expresivos de la representación y la comunicación
- CG03 - Establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica
- CG04 - Tener una visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color
- CG05 - Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio
- CG07 - Organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares
- CG09 - Investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad
- CG10 - Ser capaces de adaptarse a los cambios y a la evolución tecnológica industrial
- CG15 - Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CG17 - Plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro objetivos personales y profesionales

CG18 - Optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CG20 - Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

CG21 - Dominar la metodología de investigación

CG22 - Analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

4.3 Competencias Específicas

CE01 - Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CE02 - Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CE03 - Comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CE04 - Dominar los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CE05 - Establecer estructuras organizativas de la información

CE07 - Determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CE08 - Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CE09 - Analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CE10 - Aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CE11 - Dominar los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CE12 - Dominar la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

5. METODOLOGÍA DOCENTE

5.1 Actividades			
Actividades Evaluables			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje dedicación
Clases teóricas	Clases teóricas magistrales impartidas por el profesor de la asignatura como explicación de la materia.	12	6,00%
Clases prácticas	Clases prácticas en aula a partir de comentarios que deben realizar los alumnos bajo la supervisión del profesor de la asignatura.	48	24,00%
Teórico prácticas	Se analizan y estudian diversas piezas representativas de los diferentes estilos sucedidos a lo largo de la historia del diseño, donde el alumno debe ser capaz de aplicar los contenidos expuestos por el profesor anteriormente. Se pretende, por tanto, la adquisición de conocimientos que posibilite la articulación de un juicio crítico con un cierto grado de autonomía.	81	40,50%
Exposiciones y presentaciones orales	Comunicación pública, individual o en grupo, de los resultados de un trabajo o proyecto de investigación de un autor o diseñador y a partir del mismo desarrollar una propuesta creativa donde el alumno puede mostrar la aplicación de los contenidos adquiridos. De este modo, se aplican las competencias del desarrollo de capacidades de comunicación de proyectos a través de la terminología específica de esta área.	4	2,00%
Asistencia a conferencias	Asistencia y participación a conferencias, exposiciones, seminarios o talleres. Según la naturaleza de dichas actividades puede conllevar la elaboración de informes y comentarios.	2	1,00%

Exámenes parciales o finales	Se basa en la realización de exámenes de carácter escrito donde el alumno pueda demostrar la adquisición de las competencias y su madurez en el uso de los elementos teóricos de la asignatura. En estos exámenes, el alumno debe mostrar su capacidad para la elaboración de discursos textuales y la estructuración de contenidos, en ocasiones con carácter sintético.	2	1,00%
Actividades o Seminarios	Se basa en la realización de actividades o seminarios online	0	0,00%
Total horas presenciales		149	74,5%
Actividades No Presenciales			
Actividad	Descripción	Horas	Porcentaje de dedicación
Estudio individual	El alumno debe realizar una lectura, análisis y práctica de los contenidos y técnicas explicadas con el objetivo de asimilar los contenidos y plantear las dudas que puedan surgir de esta tarea. Así mismo, es fundamental que el alumno repita o repase los ejercicios prácticos establecidos en clase como método de interiorización del aprendizaje autorizado en la clase. Para este estudio, será de utilidad el uso de los servicios de biblioteca, del campus virtual y de las aulas informáticas y talleres vinculados al desarrollo de la asignatura.	8	4,00%
Organización de Grupos de Trabajo	Organización de trabajos en grupos de alumnos como método para el desarrollo de habilidades en equipo y transmisión de información ante una audiencia especializada. A este respecto, las actividades de esta acción formativa se concretan, en un primer momento, con la preparación y elaboración de proyectos de cierta envergadura relacionados con	8	4,00%

	los elementos y composición del diseño gráfico en movimiento. En un segundo momento, se establecerán las habilidades comunicativas para su exposición, tanto oral como escrita.		
Proyectos de investigación	Se trata de proyectos de considerable envergadura donde el alumno debe profundizar con cierto carácter autónomo en contenidos concretos del temario. En función del tema, estos proyectos pueden tener una variante creativa o retrospectiva.	35	17,50%
	Total horas de trabajo autónomo	51	25,5%
	Total volumen de trabajo	200	8 ETCS
5.2 Recursos			
Software específico destinado al desarrollo y diseño web. (Adobe Dreamweaver, Adobe XD, Atom, Wordpress, Joomla, Prestashop...) Sala de informática. Proyector. Pizarra. Biblioteca. Acceso a Internet.			
5.3 Bibliografía y Documentación Complementaria			
Beaird, J. (2010). The Principles of Beautiful Web Design. Ed. Sitepoint. Firtman, M. (2016). High Performance Mobile Web: Best Practices for Optimizing Mobile Web Apps. Ed. O'Reilly. García, D. y López, M. (2019). Diseño de interfaces web. Ed. Síntesis. Hernán, B. (2015). PHP - Creación de páginas Web dinámicas. Ed. Alfaomega. Krug, S. (2018). Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability. Ed. New Riders. Miller, B. (2011). Above the fold. Ed. How Design Books. Niederst J. (2012). Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics. Ed. O'Reilly. Sawyer, D (2015). CSS. The missing manual. Ed. O'Reilly. West, A. (2016). Practical Web Design for Absolute Beginners. Ed. Apress. Webs Guía del usuario de Adobe XD https://helpx.adobe.com/es/xd/user-guide.html Lenguaje CSS https://lenguajecss.com Lenguaje HTML https://lenguajehtml.com Lenguaje Javascript https://lenguajejs.com			

Maestros del Web <http://www.maestrosdelweb.com>

Manual Online para Wordpress <https://codex.wordpress.org>

One Page Love. Templates and resources <https://onpagelove.com/>

Screen Sizes <https://screensiz.es>

The Webby Awards <https://www.webbyawards.com>

6. CRITERIOS Y PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

6.1 Criterios de Evaluación

6.1.1 Criterios de Evaluación Transversales

CET01 - Demostrar capacidad para organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora, solucionando problemas y tomando decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza

CET02 - Demostrar capacidad para recoger, analizar y sintetizar información significativa y gestionarla adecuadamente

CET03 - Demostrar el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación

CET04 - Demostrar conocimiento de al menos una lengua extranjera en el ámbito de su desarrollo profesional

CET05 - Demostrar capacidad para la autocrítica hacia el propio desempeño profesional e interpersonal

CET06 - Demostrar habilidad comunicativa y crítica constructiva en el trabajo en equipo

CET07 - Demostrar capacidad razonada y crítica de ideas y argumentos

CET08 - Demostrar capacidad para la integración en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos

CET09 - Demostrar capacidad para liderar y gestionar grupos de trabajo

CET10 - Demostrar la aplicación, en la práctica laboral, de una ética profesional basada en la apreciación y sensibilidad estética, medioambiental y hacia la diversidad

CET12 - Demostrar la calidad y la excelencia en su actividad profesional

CET13 - Demostrar dominio de la metodología de la investigación en la generación de proyectos, ideas y soluciones viables.

6.1.2 Criterios de Evaluación Generales

CEG01 - Demostrar capacidad para concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos

CEG02 - Demostrar dominio de los lenguajes y recursos expresivos de la representación y la comunicación

CEG03 - Demostrar capacidad para establecer relaciones entre el lenguaje formal, el lenguaje simbólico y la funcionalidad específica

CEG04 - Demostrar visión científica sobre la percepción y el comportamiento de la forma, de la materia, del espacio, del movimiento y del color

CEG05 - Demostrar capacidad para actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

CEG07 - Demostrar capacidad para organizar, dirigir y/o coordinar equipos de trabajo y saber adaptarse a equipos multidisciplinares

CEG09 - Demostrar capacidad para investigar en los aspectos intangibles y simbólicos que inciden en la calidad

CEG10 - Demostrar capacidad para adaptarse a los cambios y a la evolución

tecnológica industrial

CEG15 - Demostrar conocimiento de los procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad

CEG17 - Demostrar capacidad de plantear, evaluar y desarrollar estrategias de aprendizaje adecuadas al logro de objetivos personales y profesionales

CEG18 - Demostrar capacidad para optimizar la utilización de los recursos necesarios para alcanzar los objetivos previstos

CEG20 - Demostrar capacidad para comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, para dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y para valorar su influencia en los procesos y productos del diseño

CEG21 - Demostrar dominio de la metodología de investigación

CEG22 - Demostrar capacidad para analizar, evaluar y verificar la viabilidad productiva de los proyectos, desde criterios de innovación formal, gestión empresarial y demandas de mercado.

6.13 Criterios de Evaluación Específicos

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto

CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto

CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto

CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa

CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual

CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

CEE01 - Demostrar capacidad para generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos complejos

CEE02 - Demostrar el dominio de los recursos formales de la expresión y la comunicación visual

CEE03 - Demostrar capacidad para comprender y utilizar la capacidad de significación del lenguaje gráfico

CEE04 - Demostrar el dominio de los procedimientos de creación de códigos comunicativos

CEE05 - Demostrar capacidad para establecer estructuras organizativas de la información

CEE07 - Demostrar capacidad para determinar y, en su caso, crear

soluciones tipográficas adecuadas a los objetivos del proyecto
CEE08 - Demostrar conocimiento de los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto
CEE09 - Demostrar capacidad para analizar el comportamiento de los receptores del proceso comunicacional en función de los objetivos del proyecto
CEE10 - Demostrar capacidad para aplicar métodos de verificación de la eficacia comunicativa
CEE11 - Demostrar el dominio de los recursos tecnológicos de la comunicación visual
CEE12 - Demostrar el dominio de la tecnología digital para el tratamiento de imágenes, textos y sonidos.

6.2 Procedimiento de Evaluación

La evaluación se realizará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, realización de ejercicios individuales o en equipo.

Tal como consta en la Orden de 16 de octubre de 2012, por la que se establece la Ordenación de la Evaluación del Proceso de Aprendizaje del alumnado de las Enseñanzas Artísticas Superiores, el alumnado tendrá derecho a dos convocatorias de pruebas de evaluación, por curso académico. Las convocatorias de las asignaturas de periodicidad anual se realizarán los meses de junio (Convocatoria Ordinaria 1ª) y septiembre (Convocatoria Ordinaria 2ª).

De forma general, el alumnado dispone de cuatro convocatorias para la superación de la asignatura.

Los requisitos para superar cada convocatoria son las siguientes:

Convocatoria Ordinaria 1ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

Convocatoria Ordinaria 2ª: el alumnado debe aprobar tanto el examen final como la media ponderada del resto de actividades de evaluación.

7. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

PONDERACIÓN DE LAS ACTIVIDADES EVALUABLES

Actividad de Evaluación	Descripción de la Actividad	Ponderación
Examen final de carácter escrito o práctico	Se llevará a cabo una prueba final que consistirá en el análisis el día del examen de una página web indicada por el profesor. Este análisis será en base a todo el contenido visto a lo largo de todo el curso y desde un punto de vista crítico.	20 %
Pruebas parciales de carácter escrito o práctico		%
Actividades Prácticas	Actividades aplicativas de la teoría impartida a lo largo de las sesiones teórico-prácticas.	30%
Trabajos Individuales o en Grupos	Trabajos que podrán realizarse en horario lectivo y no lectivo en las que se pongan en práctica una serie de competencias y habilidades en conjunto que demuestren un conocimiento completo de las técnicas. Serán los denominados "Proyectos" y consistirá en la presentación y entrega de dos páginas web completamente acabadas y subidas a la red y de sus correspondientes dosieres explicativos. Una en HTML y la otra en Wordpress. Además, un tercer proyecto de diseño de prototipo web móvil. Se realizarán a lo largo del curso y finalmente se presentarán en clase.	40%
Actividades Virtuales		%
Trabajos de investigación		%
Asistencia y Participación en Seminarios y Talleres	ACTITUD, PROACTIVIDAD Y ASISTENCIA: Para poder mantener este porcentaje al máximo no se podrán acumular más de 6 faltas injustificadas de asistencia a clase en el curso completo.	10%

7.2 Sistema de calificación

El resultado del aprendizaje se expresa mediante calificación numérica de 0 a 10, con un decimal. Las calificaciones cualitativas en relación con las numéricas son las siguientes:

0-4,9	SUSPENSO
5,0-6,9	APROBADO
7,0-8,9	NOTABLE

9,0-10	SOBRESALIENTE	
--------	---------------	--

8. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Actividades dentro del horario lectivo que buscan reforzar el aprendizaje del alumnado dentro de las diferentes fases de la propia asignatura.

9. SISTEMAS DE PARTICIPACIÓN DEL ALUMNADO EN LA EVALUACIÓN DE LAS ASIGNATURAS

Para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, el alumno será partícipe del resultado de las diferentes actividades de evaluación a través de una triple vía:

1º Con una puesta en común con el resto de compañeros a modo de feedback de cada actividad práctica que se realice con el fin de que el propio alumno vaya descubriendo al instante qué ha hecho con éxito y qué debe mejorar. A la vez, el resto de alumnos pueden aplicar en forma de autocrítica estos comentarios a sus propios trabajos y mejorar su ejecución y, por ende, su aprendizaje en la materia.

2º Con la indicación de los errores cometidos y su correlación con la puntuación obtenida en los diferentes enunciados a través de la revisión de las pruebas una vez realizadas.

3º A través de un informe de evaluación para los ejercicios y proyectos prácticos donde se explice los criterios de evaluación utilizados y su ponderación con respecto a la nota final del ejercicio. Dicho informe incluirán adicionalmente observaciones que faciliten el proceso de aprendizaje del alumno. Los criterios de evaluación serán diferentes en función de la naturaleza del ejercicio.

1. CRONOGRAMA

Semana	Sesión	Clase Teórica	Clase Práctica	Evaluación	Contenidos
1ª	1	2	0		TEMA 1. PRESENTACIÓN. INTRODUCCIÓN.
2ª	2	2	0		TEMA 1. Historia y evolución de internet.
	3	2	0		TEMA 1. Conceptos básicos de internet.
3ª	4	0	2		TEMA 1. Práctica. Recopilación e investigación.
	5	1	1		TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML).
4ª	6	1	1		TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML).
	7	1	1		TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML).
5ª	8	1	1		TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML).
	9	1	1		TEMA 2. LENGUAJE ETIQUETADO (HTML).
6ª	10	0	2		TEMA 2. Práctica.
	11	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
7ª	12	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
	13	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
8ª	14	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
	15	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
9ª	16	1	1		TEMA 3. HOJAS DE ESTILO (CSS)
	17	0	2		TEMA 3. Práctica.
10ª	18	2	0		TEMA 4. UX/UI. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
	19	1	1		TEMA 4. UX/UI. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
11ª	20	1	1		TEMA 4. UX/UI. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
	21	1	1		TEMA 4. UX/UI. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
12ª	22	0	2		TEMA 4. UX/UI. USABILIDAD Y ACCESIBILIDAD
13ª	23	0	2		TEMA 4. Práctica.
	24	1	1		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO Y PLANIFICACIÓN.
14ª	25	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). PLANIFICACIÓN. Práctica.
	26	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). PLANIFICACIÓN. Práctica.
15ª	27	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.
16ª	28	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.
	29	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.

17ª	30	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.
	31	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.
18ª	32	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). DISEÑO. Práctica.
	33	0	2		TEMA 5. EL PROYECTO WEB (I). Presentación.
19º	34	2	0		TEMA 6. CONTENIDOS DINÁMICOS.
	35	1	1		TEMA 6. CONTENIDOS DINÁMICOS.
20º	36	1	1		TEMA 7. OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS PARA INTERNET
	37	1	1		TEMA 7. OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS PARA INTERNET
21º	38	1	1		TEMA 7. OPTIMIZACIÓN DE RECURSOS PARA INTERNET
	39	2	0		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS). Wordpress, Joomla, Prestashop y otros.
22º	40	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
23º	41	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
	42	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
24º	43	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
	44	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
25º	45	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
	46	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
26º	47	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
	48	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
27º	49	1	1		TEMA 8. SISTEMAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS)
	50	1	1		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
28º	51	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
	52	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
29º	53	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
	54	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
30º	55	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
	56	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
31º	57	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)

	58	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
32°	59	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
33°	60	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
34°	61	0	2		TEMA 9. EL PROYECTO WEB (II)
	62	1	1		TEMA 10. DOMINIOS Y ALOJAMIENTO WEB.
35°	63	1	1		TEMA 10. DOMINIOS Y ALOJAMIENTO WEB.
	64	0	2		ENTREGA FINAL PROYECTO WEB (II)
36°	65	0	2		ENTREGA FINAL PROYECTO WEB (II)