

PLAN DOCENTE

Programación de interacción avanzada y software libre

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 de interacción avanzada y software libre 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
CG1, CG2, CG7, CG8, CG9	CE2, CE7, CE8, CE10

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
2, 3

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