



GUÍA DIDÁCTICA DEL CONTENIDO (OCW-UNIA)

Datos identificativos del contenido	
Título del contenido	Democratización del HTML5: diseño web para todos los públicos
Nombre completo del autor	Encarni Hinojosa Onieva
Número de créditos	1 ECTS
Área de conocimiento según codificación UNESCO ¹	629900 Ciencias de las artes y las letras, otras especialidades artísticas (diseño web)
Descriptores	Comunicación, diseño, web, internet, HTML5, datos, visualización, pensamiento visual

Fundamentación/ Contextualización	
<p>¿Por qué esta materia resulta de interés? ¿Qué aplicación tiene? ¿Qué aporta? ¿Qué temas se abordan en esta disciplina relacionados con aplicaciones prácticas?</p>	<p>Herramientas como Google Fusion Tables, Animatron o Genially permiten a usuarios no familiarizados con la programación sacarle el máximo partido al HTML5. Esto permite que el diseño, la infografía y la animación web interactivos estén al alcance de todos. Esta revolución 'democrática' acaba de despertar, pero en un futuro a corto plazo será la corriente a seguir por cualquier profesional con interés en comunicar de una manera efectiva, visual, atractiva pero, sobre todo, fácil de ejecutar. Los códigos HTML, CSS o JavaScript ya no son indispensables para hacer productos geniales en el entorno digital.</p>

Prerrequisitos/ Competencias necesarias	
<p>¿A quién se dirige? ¿Son necesarios conocimientos, habilidades y/o actitudes determinadas para el máximo aprovechamiento del contenido o no se requiere ninguno?</p>	<p>Estudiantes o graduados en Ciencias de la Comunicación, Sociología, Publicidad y Marketing, Diseño Gráfico o cualquier otra disciplina relacionada con el Arte. Especialmente, es interesante para el profesorado de todos los niveles interesado en la Información y la Comunicación visuales. Profesionales de la comunicación (periodistas, diseñadores, editores) o de cualquier otro sector con necesidades de comunicación visual y atractiva.</p>

1

Véase: http://es.wikipedia.org/wiki/Clasificaci%C3%B3n_Unesco

Competencias genéricas	
<p>¿Qué habilidades, actitudes y valores transferibles fuera del ámbito profesional concreto del contenido se persiguen desarrollar con éste?²</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Mente visual. -Habilidad para la visualización de conceptos. -Capacidad para el trabajo efectivo y rápido. -Conocimientos informáticos. -Capacidad para seleccionar, esquematizar y transmitir de manera concisa. -Resolución de problemas que, mediante las oportunidades que ofrecen diferentes herramientas, reduce el tiempo de elaboración de un trabajo.

Competencias específicas	
<p>¿Qué va a aprender el alumno? ¿Qué va a ser capaz de hacer cuando finalice el estudio del contenido? ¿Qué actitudes o valores esperamos que adquieran en relación con su desempeño académico- profesional?</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conocimiento básico sobre la historia y orígenes de internet y del diseño web. -Conocer los nombres y las principales características de los lenguajes de código más usados en el diseño web. -Introducción al concepto HTML5 y de las oportunidades que ofrece para la democratización del diseño web. -Uso de la herramienta Google Fusion Tables, que permite la elaboración de gráficos estadísticos y mapas interactivos. -Uso de la herramienta Animatron, que permite la elaboración de animaciones sencillas. -Uso de la herramienta Genially, que permite crear productos digitales interactivos y animados. -Obtener los conocimientos necesarios para crear un producto digital completo: con vídeo, animaciones en gif, gráficos estadísticos interactivos, mapas interactivos, infografía web, diseño tipo microsite, imágenes interactivas, etc. sin necesidad de conocer ni usar ningún código de programación web.

Bloques temáticos	
<p>¿De qué contenidos temáticos consta el módulo/ asignatura? (Primer bloque; segundo bloque...) ¿Por qué están estructurados de ese modo? ¿Qué es lo importante y lo complementario de cada bloque? ¿Qué elementos temáticos ofrecen?</p>	<p>El taller está estructurado en cinco grandes bloques que van desde lo más general a lo más específico.</p> <p>Bloque 1 Fundamentos sobre el diseño web Contenido teórico orientado a sentar una base sobre la historia de internet y del diseño web, los lenguajes de diseño web más utilizados y el HTML5.</p> <p>Bloque 2 Google Fusion Tables</p>

²

Puede usarse el listado de Taxonomía de competencias genéricas según el proyecto Tunning, o similar.

	<p>Uso de la herramienta para poder elaborar gráficos estadísticos interactivos (gráfico de barras, de columnas, de fiebre, de tarta y de dispersión) y mapas con contenido informativo interactivos.</p> <p>Bloque 3 Animatron Uso de la herramienta para poder crear una animación en HTML5, una animación algo más compleja para exportarla en formato vídeo y un gif animado.</p> <p>Bloque 4 Genially Diseño de una infografía sencilla, un currículum animado y una presentación interactivas. Inclusión de contenidos enriquecidos.</p> <p>Bloque 5 TRABAJO PRÁCTICO Andalucía Verde Elaboración por parte de los alumnos de una infografía tipo microsite que contiene un gráfico estadístico y un mapa interactivo (hechos con Google Fusion Tables), un vídeo animado de introducción y un gif animado (con Animatron) y la propia infografía con éstos y más elementos visuales interactivos sobre los Parques Naturales de Andalucía (con Genially).</p>
--	---

Programa	
<p>Índice en detalle, con distintos epígrafes y subepígrafes</p>	<p>Bloque 1 Fundamentos sobre el diseño web 1 hora y 30 minutos 1.1 Historia de internet y del diseño web. Una breve contextualización sobre el entorno digital y de la world wide web (www), desde sus inicios hasta las últimas tendencias. 1.2 ¿Cuáles son los lenguajes de código más usados en el diseño web? HTML, CSS, JavaScript... 1.3 La revolución del HTML5 y la democratización del diseño web. ¿Qué es el HTML5 y que supuso su aparición para el diseño web? ¿Por qué el HTML5 permite hacer el diseño web apto para todos los perfiles?</p> <p>Bloque 2 Google Fusion Tables 4 horas 2.1 Uso de Google Spreadsheet, la herramienta de Google para hojas de cálculo. Importar una hoja de cálculo de Spreadsheet en Google Fusion Tables. Edición de datos (tipología). 2.2 Creación de gráficos estadísticos interactivos. ¿Cómo hacer un gráfico de barras, uno de columnas, uno de fiebre, uno de tarta, uno de dispersión o uno de red? 2.3 Elaboración de mapas interactivos. Diseñar un mapa interactivo tomando como base una hoja de cálculo de Google Spreadsheet y usando los mapas</p>

	<p>de Google Maps.</p> <p>2.4 Mapas de Google Fusion Tables con geolocalización del usuario. Incorporar en un mapa ya creado con Google Fusion Tables la opción de la geolocalización del usuario modificando, de una manera muy sencilla, el código HTML+Java Script del mapa.</p> <p>Bloque 3 Animatron 4 horas</p> <p>3.1 Cómo crear una sencilla animación y exportarla como código HTML5 para incorporarla en una web.</p> <p>3.2 Elaborar una animación algo más compleja y exportarla a vídeo.</p> <p>3.3 Realizar un sencillo gif animado para su uso en redes sociales.</p> <p>Bloque 4 Genially 8 horas</p> <p>4.1 ¿Qué es Genially? Una 'startup' andaluza que ha revolucionado el HTML5.</p> <p>4.2 Diseño de una infografía interactiva sencilla.</p> <p>4.3 Elaboración de un currículum animado.</p> <p>4.4 Creación de una presentación (para congreso o ponencia) sencilla, animada e interactiva.</p> <p>4.5 Uso avanzado de la herramienta. Estadísticas de Google Analytics, trabajo colaborativo, contenidos enriquecidos (gráficos o mapas de Google Fusion Tables, animaciones de Animatron, vídeos de Youtube, 'widgets' de redes sociales), SEO.</p> <p>Bloque 5 Trabajo práctico: Andalucía verde 12 horas</p> <p>5.1 Presentación del trabajo práctico sobre los Parques Naturales de Andalucía. Para la realización de este trabajo se usarán las tres herramientas tratadas en el taller. Se ofrecerán los recursos necesarios, el boceto del diseño y los datos a los participantes para que éstos sólo tengan que centrarse en la ejecución usando las herramientas del curso.</p> <p>5.2. Elaboración, por parte del alumno, del trabajo práctico.</p> <p>5.3. Valoración de los trabajos realizados por los alumnos, corrección de errores y turno de dudas y preguntas acerca del trabajo práctico y sobre el taller, en general.</p>
--	---

Medios y recursos para el aprendizaje	
<p>¿Qué medios y recursos se ofrecen para el aprendizaje de la materia? (materiales de estudio, actividades, recursos complementarios...) ¿Cuáles son las características de cada tipo de recurso?</p>	<p>-Materiales básicos: elaborados por el docente correspondiente y estructurados por unidades didácticas en formato texto.</p> <p>-Enlaces a las herramientas: enlaces para acceder a las herramientas que se tratarán en el taller, así como todos sus recursos complementarios.</p> <p>-Contenidos prácticos audiovisuales: todos los</p>

	contenidos del taller meramente prácticos (uso de herramientas) tendrán como apoyo formativo vídeos demostrativos de los contenidos tratados. -Actividades: test sobre los contenidos del tema 1 y trabajo práctico principal del taller.		
En el caso de las actividades...			
Nombre de Actividad	Contenidos y recursos necesarios	Objetivos y competencias que se lograrán	Tiempo estimado para su realización
TEST BLOQUE 1: Fundamentos sobre el diseño web	Exposición del tema 1	Realización de un test para evaluar los conocimientos adquiridos	1,5 horas
TRABAJO PRÁCTICO BLOQUE 5: 5.2 Elaboración de la práctica	Exposición del tema 5 (parte 5.1)	Elaboración por parte de los alumnos de una infografía tipo microsite sobre los Parques Naturales de Andalucía.	11 horas

Plan de trabajo/ Cronograma		
Bloques temáticos	Actividad/ Tarea	Tiempo estimado (horas)
I	1) Historia de internet y del diseño web	0,5 horas
	2) ¿Cuáles son los lenguajes de código más usados?	0,5 horas
	3) La revolución del HTML5	0,5 horas
II	1) Uso de Google Fusion Tables	2 horas
	2) Prueba libre de la herramienta	2 horas
III	1) Uso de Animatron	2 horas
	2) Prueba libre de la herramienta	2 horas
IV	1) Uso de Genially	4 horas
	2) Prueba libre de la herramienta	4 horas
V	1) Cómo elaborar una infografía tipo microsite	1 hora
	2) Elaboración de la práctica por parte del alumno	10 horas
	3) Valoración de los trabajos prácticos	1,5 horas

Orientaciones para el estudio y la (auto)evaluación	
¿Qué más le conviene al usuario conocer sobre el orden en el que enfrentarse a los recursos y materiales? ¿Qué es lo más importante en los mismos, necesita alguna aclaración sobre su contenido? ¿De qué modo puede comprobar que ha alcanzado el nivel de competencias correspondiente? ¿Qué herramientas tiene para autoevaluarse? (actividades) ¿Es	- El usuario deberá enfrentarse primero a los contenidos textuales de cada tema y, después, visualizar los videotutoriales de las herramientas tratadas en cada tema. - Después, deberá responder al test del tema, en el caso donde se incluya. - Es importante que el usuario pruebe personalmente los conocimientos adquiridos relacionados con cada

<p>necesario que le proporcione aquí algún otro criterio o indicador en base a los cuales poder hacerlo?</p>	<p>herramienta. - Para comprobar que ha adquirido las competencias correspondientes, deberá realizar el trabajo práctico del taller (Andalucía verde: Parques Naturales de Andalucía) y comprobar si el resultado es similar a los trabajos entregados por los alumnos del curso.</p>
--	--

Sobre autor-a-es



Nombre completo del autor	Encarni Hinojosa Onieva
Puesto e Institución	Diseñadora e infografista en Ecoavantis
Correo electrónico de contacto	encarnihinojosa@gmail.com
Web/blog personal (*opcional)	yohagolosdibujitos.blogspot.com
Otra información	Twitter: @EncarniHinojosa