



Diseño web y aplicaciones móviles

Grado en Comunicación
Corporativa, Protocolo y
Organización de Eventos



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web y aplicaciones móviles

Titulación: Grado en Comunicación Corporativa, Protocolo y Organización de Eventos

Curso Académico: 2020-21

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano.

Modalidad: Presencial/semipresencial/online

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Ángel Serrano Valverde

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Competencias generales:

- Evaluar, tomar decisiones y planificar acciones relacionadas con el ámbito de la comunicación.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito.
- Recopilar, saber discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad e innovación.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de sexos, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.

- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa en la materia de Lenguas modernas y en aquellas asignaturas impartidas en inglés.
- Liderar eficazmente proyectos comunicativos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Demostrar la capacidad de adaptación en entornos cambiantes, especialmente en el ejercicio de la organización de eventos.

Competencias optativas:

- Comprensión de las estrategias de creación de imagen pública a través de la inversión en acciones sociales de diferente índole.
- Manejo de las estructuras narrativas orientadas a la elaboración de discursos públicos influyentes.

Resultados de aprendizaje

Aplicar los conceptos y conocimientos fundamentales y básicos de las diferentes especializaciones profesiones en el campo de la comunicación corporativa como iniciación al ámbito de la dirección de comunicación y la consultoría de comunicación institucional y empresarial, el protocolo empresarial, social o institucional y la organización de eventos de todo tipo.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Creación e implementación de páginas web y aplicaciones móviles de utilidad en la organización de eventos. Estudio de la aplicación de estas herramientas durante la difusión y gestión de eventos corporativos e institucionales.

2.3 Contenido detallado

1. Arquitectura web
 - Navegabilidad
 - Principios de UI/UX
 - Mapa web
2. Infraestructura Web
 - Servidores
 - Hosting
 - Dominios
 - FTP
 - Bases de datos
 - Introducción a la programación web
3. Buscadores
 - Google
 - SEO / SEM
4. Webs y apps para eventos
 - Momentos de uso
 - Funciones
 - Descarga y login
 - Casos prácticos
5. La web multidispositivo
 - Web apps
 - Entornos web
 - Responsividad
6. Apps
 - Introducción a las apps móviles
 - Sistemas operativos
 - Programación de apps
 - Requisitos técnicos
7. Prototipado
 - Prototipado web
 - Prototipado app
 - Adobe XD
8. WordPress
 - El panel de control
 - Plantillas
 - Funciones

2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares:

- **Actividad Dirigida 1 (AD1):** Análisis de webs profesionales
- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Selección de servicios ISP
- **Actividad Dirigida 3 (AD3):** Diseño de app para evento
- **Actividad Dirigida 4 (AD4):** Análisis de APP profesional
- **Actividad Diridida 5 (AD5):** Prototipado de app de evento

2.5. Actividades formativas:

Modalidad presencial:

- Clases de teoría y práctica: 30% (45h)
- Trabajo personal del alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)
- Evaluación: 10% (15h)

Modalidad a distancia:

- Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40% (60h)
- Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)

Modalidad semipresencial:

Las asignaturas de esta materia requieren una presencialidad del 100% en la modalidad semipresencial por lo que sus actividades formativas seguirán el esquema de la enseñanza presencial.

- Clases de teoría y práctica: 30% (45h)
- Trabajo personal del alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)
- Evaluación: 10% (15h)

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

3.2 Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE2	Prueba parcial	15%
SE3	Actividades académicas dirigidas	25%
SE4	Prueba final presencial	50%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE9	Participación en foros y otras actividades tutorizadas	15%
SE3	Actividades académicas dirigidas	45%
SE4	Prueba final presencial	40%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	70%

Modalidad: Semipresencial y A distancia

Código	Sistemas de evaluación	Porcentaje
SE3	Actividades académicas dirigidas	40%
SE4	Prueba final presencial	60%

3.3 Restricciones

Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. El alumno podrá presentar de nuevo los trabajos, una vez han sido evaluados por el profesor y siempre antes del examen de la convocatoria ordinaria, si desea mejorar la calificación obtenida.

Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

-Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas, proyectos y exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

3.4 Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas se considerará falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del alumno.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Semacesar, Sebastian (2016) *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles*. España: Rama
Macdonald, M. (2012). *Creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.
Krug, Steve (2015). *No me hagas pensar*. Madrid: Anaya
Scolari, Carlos (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa
Beati, H. (2015). *HTML5 y CSS3 para diseñadores*. España: Marcombo.

Bibliografía recomendada

González, D., & Marcos-Mora, M. C. (2013). Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*. Diciembre, 2013 (Número, 31).

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Ángel Serrano Valverde
Departamento	Facultad de comunicación y artes
Titulación académica	Graduado en Diseño, Máster Universitario en Comunicación e Identidad Corporativa
Correo electrónico	aserranova@nebrija.es
Localización	PR
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Formador profesional con más de 6.000 horas de formación acreditada.</p> <p>Profesor de la Universidad Nebrija en los grados de Moda, Diseño Multimedia y Bellas Artes.</p> <p>Profesor en la Universidad de La Salle Madrid, en el Grado de Diseño y Gestión de proyectos transmedia.</p> <p>Profesor del Experto en Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento de la Universidad de La Salle Madrid, en el área de contenidos multimedia.</p> <p>Creativo multimedia freelance.</p>