



Diseño web y
aplicaciones móviles

Grado en Comunicación
Corporativa, Protocolo y
Organización de Eventos
2021-22



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web y aplicaciones móviles

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

Curso Académico: 2021-22

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano.

Modalidad: Presencial/semipresencial/online

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Txuma Campos Bouzas

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. Introducción

- a. Qué debemos entender por “diseñar”
- b. Distintos perfiles profesionales en el diseño de webs y apps.
- c. Definición de objetivos de un proyecto
- d. Definición de stakeholders
- e. La iteración como proceso
- f. Webs y Apps. La realidad multidispositivo

2. Diseño estratégico

- a. Qué es diseño estratégico
- b. Definición de User Experience. UX ≠ Usabilidad
- c. Investigación como principio del proceso
- d. Investigación con usuarios.
- e. Herramientas para el diseño estratégico
- f. Definición de MVP

3. Diseño de interacción

- a. Arquitectura de información
- b. Principios fundamentales de diseño de interacción
- c. Flujos de navegación. Creación de diagramas.
- d. Patrones de diseño
- e. Tono. La importancia de la redacción en el UX
- f. Responsive. Pensando siempre en multidispositivo.
- g. Prototipado rápido
- h. Prototipado interactivo. Conceptos y herramientas
- i. Crear, probar, aprender
- j. Herramientas de testing

4. Diseño visual de interfaces

- a. Leyes percepción y Principios de diseño
- b. Tipografía
- c. Color
- d. Iconografía
- e. Composición y jerarquía. Macro-jerarquías y micro-jerarquías.
- f. Animación
- g. Creación de sistemas
- h. Herramientas de diseño

5. Conocimientos añadidos

- a. Entornos tecnológicos
- b. Entender qué es programación frontend y backend
- c. Flujos de trabajo entre los distintos perfiles
- d. Distintos CMS para la creación de webs.
- e. Cómo presentar un proyecto

2.4 Actividades Dirigidas

Divididos en grupos, cada uno de ellos deberá escoger un proyecto que desarrollará a lo largo de toda la asignatura. Ese proyecto será el hilo conductor de todas las actividades.

Actividad Dirigida 1 (AD1): Definición estratégica del proyecto

Actividad Dirigida 2 (AD2): Prototipado interactivo web/app

Actividad Dirigida 3 (AD3): Definición visual y presentación final del proyecto

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	Txuma Campos Bouzas
Departamento	Facultad de comunicación y artes
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas.
Correo electrónico	@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>Cuenta con más de 20 años de experiencia como diseñador web. Especialista en UX, diseño y producción de contenidos digitales.</p> <p>Su trayectoria profesional arranca en antena 3 TV, para continuar en Marca.com y Quoco. Entre sus creaciones más destacadas, se encuentra la puesta en marcha, creación y diseño de la página web Marca.com, la web del Atlético de Madrid CF, el proyecto “Aprendemos juntos” de BBVA, o los distintos contenidos digitales de Vodafone.</p> <p>Creador del foro Domestika y docente de proyectos digitales en Universidad de Navarra y San Pablo CEU.</p> <p>Desde 2019, se encarga de la dirección estratégica y creativa de contenidos digitales, en Ymedia Wink.</p>