



Arquitectura Web /
Website Architecture

Grado en Diseño digital
y multimedia
2024-25



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Arquitectura Web / *Website Architecture*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2024-25

Carácter: Básica

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 2º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Sergio García Cabezas

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

1.1. Competencias

- 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.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Aplicar los conocimientos teóricos a la comprensión de la realidad y a la resolución de problemas específicos del área de conocimiento de las Ciencias Sociales, especialmente en el ámbito del diseño visual y la creación de contenidos digitales.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del uso del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Adquirir un compromiso ético en el trabajo conociendo el ordenamiento jurídico, aplicado especialmente a la práctica profesional relacionada con la propiedad intelectual
- 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, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.

- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Desarrollar y demostrar iniciativa y espíritu emprendedor.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores periodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Conocer y comprender los conceptos básicos del ámbito del diseño visual y la informática, como materias que influyen e interactúan con la creación de contenidos digitales.
- Comprender el mundo actual a través del arte contemporáneo con especial referencia a los mensajes comunicativos y audiovisuales.
- Manejar correctamente las tecnologías de la comunicación y las fases de planificación, diseño, codificación e implementación de sitios web.
- Conocer los principios básicos de la programación informática.

1.2. Resultados de aprendizaje

Demostrar conocimientos sobre el escenario tecnológico, digital y propio del diseño y especialmente de la informática.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Fundamentos de la estructura web, de la gestión del espacio y almacenamiento web. Primeros pasos.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Internet
 - Historia de internet
 - Webs icónicas
 - Tecnologías
2. Arquitectura web
 - Navegabilidad
 - Principios de UI/UX
 - Diseño inclusivo y accesibilidad web.
 - Tendencias actuales en diseño y arquitectura web.
3. Infraestructura Web
 - Servidores
 - Hosting
 - Dominios
 - FTP
 - Bases de datos
4. Buscadores
 - Google
 - SEO / SEM

<ul style="list-style-type: none"> • Google Analytics • Keywords y contenidos
<p>5. Redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> • La tecnología de las redes sociales • Relación con la web • Marketing de redes sociales
<p>6. La web multidispositivo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Web apps • Entornos web • Diseño responsivo • Diseño "mobile-first".
<p>7. WordPress</p> <ul style="list-style-type: none"> • WordPress Introducción • WordPress: plantillas • WordPress: panel de control • Optimización del rendimiento de WordPress.

2.4. Actividades Dirigidas

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

- **Actividad Dirigida 1 (AD1):** Análisis de webs icónicas
- **Actividad Dirigida 2 (AD2):** Análisis de la usabilidad de un sitio web
- **Actividad Dirigida 3 (AD3):** Proyecto SEO

Actividad Final (AF): Desarrollo de un sitio web completo

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica (30%)	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno (50%)	75	0%
AF3	Tutorías (10%)	15	50%
AF4	Evaluación (10%)	15	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	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. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre antes del examen de la convocatoria correspondiente (ordinaria/extraordinaria).

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

- Framiñan, J.M. (2008). *Introducción a la arquitectura y desarrollo de sistemas de información basados en la web*. Sevilla: Universidad de Sevilla
- Kahn, P. (2000). *Mapas de sitios web*. Barcelona: Index Books
- Krug, S. (2015). *No me hagas pensar*. Madrid: Anaya
- Pastor, J. A. (2011). *Tecnologías de la web semántica*. Barcelona: UOC

Bibliografía recomendada

- González, D., & Marcos-Mora, M. C. (2013). *Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario*. BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació. Diciembre, 2013 (Número, 31).
- Macdonald, M. (2012). *Creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.

Otros recursos

- W3C España <http://www.w3c.es>
- W3Schools Online Web Tutorials. <http://www.w3schools.com/>
- www.transmediarte.com

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Dr. D. Sergio García Cabezas
Departamento	Arte
Titulación académica	Doctor en Educación, Master en Marketing Digital, máster en Tecnologías educativas.
Correo electrónico	sgarciaca@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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.	Doctorado en Educación de la Universidad Autónoma de Madrid (UAM) y Máster en Marketing Digital de ESIC, ha dedicado más de 15 años a la enseñanza universitaria de grado y máster, impartiendo asignaturas de diseño web, SEO, narrativas transmedia y diseño de videojuegos. Fundador de varias empresas de diseño y UX, como Possible Lab y Transmediarte. Fuera del ámbito académico, ha perfeccionado sus habilidades prácticas en el campo de la tecnología digital y el diseño como diseñador web y UX freelance durante más de 20 años. También ha incursionado en la industria musical como productor y compositor en Chill Bacán.