



Diseño web
y usabilidad
**Grado en Diseño
digital y multimedia**



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web y usabilidad / Website design and usability

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dña. Alma Orozco Moreno

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.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- 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.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- 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.
- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Organizar y gestionar los contenidos relacionados con la arquitectura de una página web trabajando en este proceso su optimización y usabilidad

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Organización y arquitectura de los contenidos web con el fin de optimizar la estructura de la información, la navegación y el éxito de la experiencia del usuario.

Organisation and architecture of website contents aimed at optimising the information structure, browsing and successful user experience.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. **Introducción: Transformación digital.**

Los sitios web en contextos de omnicanalidad.

2. **Experiencia de Usuario (UX)**

El proceso y la estrategia del diseño de experiencias en medios digitales.

3. **Estrategia de contenidos**

Content design, la voz y el tono en la implementación web.

4. **Wireframes, Mockups y Prototypes.**

Definición y diferencias. La importancia del prototipado.

5. **Herramientas de prototipado.**

Sketch, Figma, Adobe XD, Invision, UXBox, Marvel.

6. **Diseño de Interfaz (UI)**

Introducción al diseño de interfaz. Aplicación de los conceptos fundamentales de diseño y Best Practices. Design systems.

7. **Gestión de proyecto:**

Recursos básicos del Diseño Web y competencias del rol de Diseñador.

7. **Lenguajes de programación para Diseño Web.**

Cuáles son y para qué sirven. Aplicación de HTML, CSS y JS al Diseño Web.

8. **CMS.**

De la gestión de un *hosting* a la publicación de una Web. Tipos de CMS.

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: Diseño de página web.

Esta actividad consta de 5 pasos que los estudiantes tienen que ir elaborando a lo largo de la asignatura.

1. Análisis de necesidades de su propia web generando un Lean Canvas con una propuesta de valor innovadora en la que se basará el diseño de la experiencia digital.
2. Generación del Customer Journey Map.
Creación de un mapa de empatía de un usuario para un e-commerce.
Definición de tres Buyer Personas y escenarios para un e-commerce. (10%)

3. Wireframe de su propia web, versión desktop y mobile.
Creación de un mockup de su propia web, versión desktop y mobile.
Creación de un prototipo funcional de su propia web, versión desktop y mobile (10%)
4. Diseño de un formulario de contacto.
Diseño de un menú de navegación. (10%)
5. Creación de una *landing page* desde cero con HTML y CSS que funcione tanto en desktop como en mobile.
Edición de la *home* de un *Wordpress*. Cambios de contenido y estilos. (20%)
6. Presentación y entrega final con correcciones. (50%)

Actividad Final: El proyecto final consistirá en la realización de una web sobre una temática personal en la que habrá que aplicar todos los conocimientos aprendidos a lo largo de la asignatura. Las actividades dirigidas ayudarán a enfocar este proyecto final por lo que es importantísima la asistencia y participación en clase. La web se realizará con *Wordpress* y tendrá que tener código CSS personalizado.

El día del examen final cada alumno realizará una presentación de su proyecto.

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. 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

- Gothelf, J. (2014). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. UNIR. Colección UNIR Emprende.
- Krug, S. (2006) *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web*. ES: Anaya Multimedia.
- Zaki Warfel, Todd (2009). *Prototyping: A Practitioner's Guide*. Rosenfeld Media.

Bibliografía recomendada

- Goldstein, A. (2011). *HTML5 y CSS3*. Anaya Multimedia.
- Gothelf, J. (2017). *Lean vs Agile vs Design Thinking*. Createspace Independent Pub.
- Knapp, J. (2016) *Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días*. Conecta.
- McNavage, T. (2011). *JavaScript*. Anaya Multimedia.
- Gauchat, Juan Diego (2009). *El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript* – Marcombo S.A.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Tayar, R. (2018). *Diseño y desarrollo de negocios digitales*. Anaya Multimedia.

Otros recursos

Tutoriales y dudas de código:

- W3Schools Online Web Tutorials. <https://www.w3schools.com/>
- HTML: Hypertext Markup Language MDN Web docs ES: <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTML>
- CSS Tricks <https://css-tricks.com/>
- Learn to style HTML using CSS” MDN Web docs ES: <https://developer.mozilla.org/es/docs/Learn/CSS>
- Stack Overflow <https://es.stackoverflow.com/>
- Java Script tutoriales y ejemplos <https://www.quackit.com/javascript/examples/>

Inspiración:

- Behance <https://www.behance.net/>
- Dribbble <https://dribbble.com/>
- Awwwards <https://www.awwwards.com/>

Artículos del sector:

- Medium <https://medium.com/>
- UX Planet <https://uxplanet.org/>
- UX Checklist - <https://uxchecklist.github.io/>
- Usability.gov <https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>

Herramientas:

- CodePen <https://codepen.io/>
- Figma <https://www.figma.com>
- Draw.io <https://www.draw.io/>
- Font Base <https://fontba.se/>
- UX Box <https://uxbox.io/>

Recursos

- Awesome Font <https://fontawesome.com/>
- Flaticon <https://www.flaticon.com/>

Info:

- W3C España <https://www.w3c.es/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Alma Orozco Moreno
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciada en Bellas Artes.
Correo electrónico	aorozcomo@nebrija.es
Localización	Campus de Joaquín María López, Aula 53
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail

<p>Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.</p>	<p>Licenciada en Bellas Artes y Máster en Comunicación Social, especialidad Cambio Social y Desarrollo por la Universidad Complutense de Madrid y Curso Especialista en Diseño UX/IU en la Escuela Elisava de Barcelona.</p> <p>Formada en los campos de las artes plásticas y el diseño, comienzo a investigar en el año 2004 las posibilidades creativas de los medios digitales y el potencial de internet como espacio de interacción, recibiendo una beca de producción de proyectos seleccionados en convocatorias internacionales como Interactivos?06, en Medialab Prado o diferentes festivales de artes digitales.</p> <p>A lo largo de mi trayectoria profesional he compaginado el trabajo como diseñadora freelance en diferentes empresas del sector del diseño, la publicidad y la comunicación, con el comisariado de proyectos digitales de innovación social coordinando programas culturales y colaborando con organizaciones como Fundación Orange o Instituciones como el Inersro a integrar los modelos de fabricación digital en sus programas de desarrollo.</p>
---	--