



Diseño
de aplicaciones web
y móviles

Grado en Diseño
digital y multimedia
2021-22



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño de aplicaciones web y móviles / Design of website and mobile applications

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Carácter: Optativa

Idioma: Castellano / Inglés

Modalidad: Presencial

Curso Académico: 2021-22

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D^a María González de Benito

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE 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.
- 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.
- 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.

- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Crear, gestionar y posicionar aplicaciones móviles multiplataforma.

1.2. Resultados de aprendizaje

Diseñar y programar aplicaciones móviles y web así como conocer las principales estrategias de posicionamiento de estos proyectos en el mercado.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Desarrollo y programación de aplicaciones móviles multiplataforma, definiendo estrategias de posicionamiento, analizando el mercado y gestionando proyectos.

Developing and programming mobile and multiplatform applications, defining positioning strategies, analysing the market and managing projects.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente.

1. Metodologías de diseño.

Profundizar sobre el Design thinking. Diseñar una metodología estratégica para la creación o mejora de una aplicación móvil.

2. Webs y Apps.

Diferencias entre una web y una app.

3. Análisis y contexto.

Qué necesidad soluciona mi app. A quién va dirigida. Cuáles son los objetivos de la creación de la app. Imagen de marca. Monetización: ¿cómo se va a financiar?

4. UX/UI: Desarrollo de prototipo.

Desarrollar un prototipo completo y funcional para testar en clase o fuera de clase e introducir posibles modificaciones. Herramientas de prototipado: Adobe XD, Sketch o Figma.

5. Producción real.

Investigar sobre la producción real de la app. Soluciones reales del mercado. Colaboración con programadores. Herramientas no code. Presupuesto - resultados. Subida de la app a plataformas como PlayStore o Appstore.

6. Promoción y difusión.

Redes sociales: completar el entorno digital, respetando la imagen de marca. Seleccionar los canales en función del público al que se dirige. Planificación de una campaña de lanzamiento de la app.

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: Análisis previo para el diseño de una app.

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

1. Briefing.
2. Definición del buyer persona.
3. Generación de un Customer Journey Map.
4. Generación de un Sitemap y un Wireframe.

Actividad 2: Presentación.

Actividad dirigida 3: Prototipo. Realización del prototipo completo de una app, basado en el análisis previo hecho en clase. Las actividades dirigidas ayudarán a enfocar este proyecto final por lo que es importantísima la asistencia y participación en clase. El prototipo se realizará con *Adobe XD* o *Figma*.

Trabajo final: Presentación comercial. Cada alumno realizará una presentación comercial donde mostrará su prototipo, dentro de una campaña de promoción, en un contexto de imagen de marca digital completo. El alumno además deberá explicar cómo va a realizar la puesta en marcha del proyecto, incluyendo el presupuesto y los recursos que va a necesitar.

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 Suspenso (SS)
- 5 - 6 Aprobado (AP)
- 7 - 8 Notable (NT)
- 9 - 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 en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	10%
Prueba parcial	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	10%
Prueba final	80%

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.

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 y proyectos escritos, así como en los 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. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio 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.

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.
- 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/>
- CSS Tricks <https://css-tricks.com/>
- Stack Overflow <https://es.stackoverflow.com/>

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/>

Herramientas:

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

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	María González de Benito
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciada en Diseño Multimedia y Gráfico
Correo electrónico	mgonzalezbe@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores
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>Graduada en Diseño de Interiores por la ESD (Escuela Superior de Diseño) y posteriormente en Diseño Multimedia y Gráfico en ESNE.</p> <p>Cuenta con más de 8 años de experiencia como diseñadora gráfica, especializada en Identidad Corporativa: diseño web, diseño editorial, vectorial, branding, naming, packaging, 3D, vídeo, animación, motion graphics...</p> <p>En 2018 obtuvo el Máster de dirección de Marketing con especialización en Gestión de Proyectos en EAE. Actualmente trabaja como Brand Manager en SIGESA (Sistemas de Gestión Sanitaria), una empresa de IT que desarrolla software para Analítica Avanzada de Datos en Salud.</p> <p>Desde 2019 trabaja también como docente en los grados de Bellas Artes, Publicidad y Relaciones Públicas y Diseño Digital, en la Universidad Nebrija.</p>
---	--