



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:** D. Jorge Salazar Jaenes

### 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 al Diseño Web

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

#### 2. Página Web.

Fases para su ideación y creación. Tipos de páginas webs según su estructura, su tecnología y su finalidad.

#### 3. Wireframes, Mockups y Prototypes.

Definición y diferencias. La importancia del prototipado.

#### 4. Herramientas de prototipado.

*Sketch* y *Figma*.

#### 5. Experiencia de Usuario (UX)

Principios básicos de UX. Fases y técnicas para la ideación y planteamiento de un producto digital.

#### 6. Diseño de Interfaz (UI)

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

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

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

#### 8. Wordpress.

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

### 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. Creación de un wireframe de su propia web, versión desktop y mobile, con Sketch o Figma.  
Creación de un mockup de su propia web, versión desktop y mobile, con Sketch o Figma.  
Creación de un prototipo de su propia web, versión desktop y mobile, con Marvel. (10%)
2. Generación de un Customer Journey Map.  
Creación de un mapa de empatía de un usuario para un ecommerce.  
Definición de tres Buyer Personas para un ecommerce. (10%)
3. Diseño de un formulario de contacto con Sketch o Figma.  
Diseño de un menú de navegación con Sketch o Figma. (10%)
4. 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%)
5. 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.

#### 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	Jorge Salazar Jaenes
Departamento	Arte
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	jsalazarj@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa. Sala de Profesores

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>Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Complutense de Madrid y Máster en Marketing y Digital Business por <i>The Valley Digital Business School</i>.</p> <p>Diseñador con más de 10 años de experiencia en el sector. Durante esos años ha trabajado en empresas como El Corte Inglés, Mercado de Diseño y <i>Wave Location Technologies</i>. En El Corte Inglés participó en la Transformación Digital de la empresa donde lideró el Departamento de UX.</p> <p>Animador e ilustrador digital, realizando arte y videoclips para artistas como Foreign Beggars, Sttaford Brothers y Major Lazer.</p> <p>Colaborador y referente de diseño en el departamento de Comunicación de Cruz Roja Madrid.</p> <p>Ha colaborado como ponente con la escuela de negocios <i>The Valley</i> en las <i>Big Bang Sessions</i> tratando temas relacionados con el negocio digital y la tecnología.</p>