



Diseño Web

Grado en Comunicación Audiovisual

2018-19



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño Web

Titulación: Grado en Comunicación Audiovisual

Curso Académico: 2018-19

Carácter: Optativo

Idioma: Castellano

Modalidad. **Presencial**, semipresencial y a distancia

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: Dra. Dña. Silvia Polo Martín

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

a. Competencias¹

- 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.
- Conocer y comprender conceptos básicos sobre diseño y arquitectura web orientada a la comunicación digital.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos.
- Demostrar la capacidad de liderar y gestionar eficazmente proyectos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Reunir e interpretar datos para, tras aplicar un razonamiento crítico, emitir juicios.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de los medios de comunicación y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez para posteriores periodos de aprendizaje.

¹ La Facultad Comunicación y Artes de la Universidad Nebrija aprobó en Junta de Facultad de fecha 4 de julio de 2013 unificar los criterios de evaluación y la redacción -que no naturaleza y objetivos- de las competencias en aquellas asignaturas compartidas entre distintos programas. Con ello, la Facultad de Comunicación y Artes pretende mejorar la coordinación horizontal en los programas de grado y homogeneizar las características de las materias y requisitos solicitados al alumno

b. Resultados de aprendizaje

Ser capaz de utilizar de manera eficaz las nuevas tecnologías para el diseño web.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Estudio y análisis de los conceptos y procesos para la planificación, diseño e implementación de páginas y sitios web.

2.3 Contenido detallado

Presentación de la asignatura.
Explicación de la Guía Docente. Metodología.

1. Introducción al Diseño Web

Diseño gráfico aplicado a la web

Tratamiento de imágenes y principales cuestiones utilizadas en *Photoshop*: resolución, catalogación.

Tipografías para web, bancos de imágenes, de vectores, de tipografías, etc.

2. Wireframes

Prototipado web y arquitectura de información. *AI*.

Actividad en clase: clustering para montar una arquitectura en común de una *ecommerce* (No evaluable).

La importancia de los *wireframes* en el diseño web.

Mockflow, Axure, Marvel e Invision.

Práctica en clase con *Marvel* para hacer *wireframes*.

Ejercicio 1: *Wireframes* de su propia web ¿Qué incluirían?

3. Diseño Web

Sketch. Figma.

Principios básicos.

Ejercicio 2: Diseño de un formulario de contacto.

Toma de contacto.

Plugins.

Ejercicio 3: Diseño de su propia web individual

4. UI/UX/Copy

UI, UX, UXD. Diferencias.

Introducción a la *UX*.

Principios básicos de diseño.

Principios básicos de usabilidad.

Metodología básica de diseño centrado en el usuario.

Ejercicio 4: *Research* tendencias de diseño 2018.

Examen parcial: Diseñar una *landing page* de contacto personal.

Investigación. Usabilidad y comportamiento de las personas y de los escenarios. Tipos de personas. Etnografía.

UI. Qué es. Principios de interacción. Diseño de interfaz para web. Ejemplos.

Evolución del diseño centrado en el usuario. Pasado, presente y futuro. *Human Centered Design*. Ejemplos.

Ejercicio 5: Diseñar un juego para gente con ELA.

Copy para web.

Ejercicio 6: *Email Marketing* personal, ¿Cómo vendernos en un mail?

Metodología de trabajo. Fases del proyecto. Perfiles involucrados. El análisis, la planificación, la programación.

5. HTML.

Estructura de la web en *HTML*. Etiquetas y textos.

Enlaces en *HTML*. Imágenes. Organización de contenidos. Listas, tablas, *iframes*, formularios.

Ejercicio 7: Hola Mundo.

6. CSS.

¿Qué es *CSS*? Navegadores, sintaxis, selectores, estilos.

Textos en *CSS*. Cajas, posicionamiento, imágenes.

7. Squarespace

Configuración de plantillas y de contenidos demo.

Creación de páginas.

Ejercicio 8: Crear una *landing*.

8. Wordpress.

Gestión del *hosting*, DTP y dominio. Instalar y configurar.

Funciones completas de *Wordpress*.

Configuración de plantillas y de contenidos demo.

Creación de páginas con *Visual Composer*.

Páginas de inicio atractivas.

Sliders.

Ejercicio 9: Cambiar la plantilla por completo y añadirle contenido ficticio.

Estructuración de contenidos, menús y estética de la web.

Formularios,

Plugins. Instalación para la optimización de la página.

SEO

9. Trabajo Final.

Planteamiento del trabajo final. Dudas Desarrollo.

2.4 Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o as, memorias o proyectos; también otras de objetivos o naturaleza similares:

Las actividades académicas dirigidas, que supondrán un 30% de la evaluación final, consistirán en:

- **Actividad 1:** Proyecto individual elaborado a lo largo del curso incorporando los ejercicios propuestos a partir de los ítems vistos en clase. La actividad dirigida está compuesta por 9

ejercicios individuales que se irán haciendo a lo largo de las clases según la temática que vayamos estudiando. Los ejercicios que se realizarán a lo largo de la asignatura son los siguientes:

- **Ejercicio 1:** Realizar unos Wireframes de su propia web. ¿Qué incluirían? ¿Qué secciones tendría? ¿Cuál sería la navegación?
- **Ejercicio 2:** Diseñar un formulario de contacto personal con Sketch.
- **Ejercicio 3:** Diseñar con Sketch su propia web. La temática es libre. Debe tener como poco una Home, una página intermedia de contenido y un contacto. Con todas las secciones características de una web.
- **Ejercicio 4:** Investigación en Internet sobre las tendencias de diseño web en 2018.
- **Ejercicio 5:** Después de la clase de diseño centrado en el usuario habrá que crear un juego para gente que tenga ELA, sabiendo cuáles son sus dificultades psicomotrices y diseñando en base al usuario. El juego estaría dentro de una web para la asociación, utilizando su look&feel.
- **Ejercicio 6:** En este ejercicio trabajaremos el copy en un Email Marketing personal cuyo objetivo es promocionar nuestro trabajo.
- **Ejercicio 7:** Actividad en la que trabajaremos todo lo aprendido en HTML con el clásico ejercicio de iniciación en HTML "Hola Mundo".
- **Ejercicio 8:** Crear una landing page en Squarespace a partir de lo visto en clase.
- **Ejercicio 9:** Después de todo lo visto sobre Wordpress, habrá que cambiar la plantilla inicial cambiando el menú, los slides principales de la Home, el contenido, el footer y el formulario.

El examen parcial constará de una práctica de diseño de una landing page de contacto personal. El examen parcial supone un 10% de la nota.

El examen final ordinario. 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. (50%)

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	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
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
SE1	Asistencia y participación en clase	10%
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	60%

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

- Pérez, A. (2015). HTML y CSS fácil. España: Marcombo.
- Duckett, Jon Wiley, J. (2011). *HTML & CSS: design and build websites*. Indianapolis.

Bibliografía recomendada

- Beati, H. (2015). *HTML5 y CSS3 para diseñadores*. España: Marcombo.
- Dimas, J. (2016). *HTML 5, CSS Y JAVASCRIPT: crea tu web y apps con el estándar de desarrollo*. España: RC LIBROS.
- 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).
- Gothelf, J., Seiden, J., & Ries, E. (2017). *Lean UX: cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE LA RIOJA.
- Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). *Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información*. Hipertext. net, (2).
- Macdonald, M. (2012). *Creación y diseño web*. Madrid : Anaya Multimedia.
- Montero, Y. H. (2015). *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*. Recuperado de: <https://www.amazon.es/Experiencia-UsuarioPrincipios-y-M%C3%A9todos-ebook/dp/B00TIXX0MA>.
- Montero, Y. H. (2006). *Factores del diseño web orientado a la satisfacción y no-frustración de uso. Revista española de documentación científica*, 29(2), 239-257.
- Pring, R. (2000). *www.tipografía: 300 diseños tipográficos para sitios web*. Barcelona; Naucalpán (México): Gustavo Gili.

Otros recursos

Los recursos web están a disposición de los alumnos en el Campus Virtual, y se irán actualizando a lo largo del curso, por lo que este listado es el más básico:

- Website Awards: www.awwwards.com
- Show case and discover: www.behance.com
- Discover and connect with the world's top designers: www.dribbble.com
- World Wide Web Consortium: <http://www.w3c.es>
- Web Hypertext Application Technology Working Group: <https://whatwg.org>
- W3schools Css: <http://www.w3schools.com/css>

- W3schools HTML: <http://www.w3schools.com/html/>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	Silvia Polo Martín
Departamento	Bellas Artes
Titulación académica	Doctora en Ciencias de la Comunicación. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas.
Área especialización	Creatividad, Diseño Web & UX/UI
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	spolo@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa.
Tutoría	Contactar con la profesora previa petición de hora por email.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctora en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nebrija en 2016. Licenciada en Publicidad y Relaciones Públicas por la misma universidad en 2008.</p> <p>Trabaja como <i>Head of Design</i> en una startup dedicada a las nuevas tecnologías. Su trabajo se centra en el Diseño UX & UI y en el Diseño Web.</p> <p>Ha trabajado en consultoras digitales como <i>Visual Designer</i> para marcas como Iberia, Royal Canin o Fiat, y en la agencia de publicidad OgilvyOne como directora de arte digital para marcas como BMW, ING, Telefónica o IBM.</p> <p>Investigación aplicada a la asignatura: Tesis Doctoral: “<i>La influencia de las redes sociales en la metodología de trabajo de los creativos publicitarios</i>” (Calificación: Sobresaliente Cum Laude)</p> <p>En relación a la asignatura y a las competencias profesionales del área ha publicado:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Toledano, F. y Polo, S. (2014). <i>El éxito de las campañas publicitarias en redes sociales</i>. En el Congreso Internacional de la SEECI 2014: prospectiva en innovación y docencia universitaria. Publicación: Libro de Actas. ISBN: 978-84-9949-601-6. - Toledano, F. y Polo, S. (2014). <i>Presencia, respuesta, generación y sugerencia (PRGS)</i>. En Campañas publicitarias en redes sociales en Comunicación e interactividad (p. 513-529). Madrid: Editorial ACCI.