



Diseño Web  
Grado en Publicidad y Re-  
laciones Públicas



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño Web

**Titulación:** Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

**Carácter:** Optativo

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial híbrida

**Créditos:** 6

**Curso:** 3º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** María González de Benito

## 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.

Conocer y comprender conceptos básicos sobre diseño y arquitectura web orientada al marketing, la publicidad y la comunicación digital.

Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de comunicación.

Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad necesaria en los procesos de comunicación. Construir y dar forma a los mensajes creativos.

### 1.2. Resultados de aprendizaje

Comprensión de los conceptos fundamentales relacionados con el uso de las tecnologías, el uso de programas informáticos en la maquetación por ordenador, y la arquitectura web. Realización de proyectos.

## 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, sitios web y formatos publicitarios digitales.

## 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), UX Writing.

Principios básicos de UX. Fases y técnicas para la ideación y planteamiento de un producto digital. ¿Qué hace un UX Writer?

### 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 y representará el 30% de la nota final.

1. Generar un Moodboard para la marca de la web que van a realizar. Definir la imagen corporativa de su marca y la línea visual que va a seguir. Logotipo, colores, usos, etc.(10%)
2. Creación de un wireframe de su propia web, versión desktop y mobile. Creación de un mockup de su propia web, versión desktop y mobile, con Sketch o Figma.(30%)
3. 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. (20%)

4. Creación de una *landing page* desde cero con HTML y CSS que funcione tanto en desktop como en mobile. (30%)

Actividad Final Dirigida: 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 el editor web que los alumnos elijan.

El día del examen final cada alumno realizará una presentación de su proyecto. Este Actividad Final representará el 50% de la nota final.

## 2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial:

Clases de teoría: 15h (10%). Lección magistral participativa.

Clases prácticas: 60h (40%). Trabajos en equipo, talleres y prácticas en salas de ordenador.

Trabajo personal del alumno: 60h (40%).

Tutorías: 7,5h (5%). Se realizarán tutorías individuales y conjuntas donde se supervisarán los trabajos que se estén llevando a cabo en la asignatura y se pondrán en claro algunos contenidos y competencias que necesiten ser esclarecidos.

Evaluación: 7,5h (5%).

Modalidad a distancia:

Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 60h (40%). Material didáctico publicado en el Campus Virtual, pruebas online de seguimiento, y una prueba online final por módulo.

Trabajos/proyectos prácticos a desarrollar y presentar por el alumno: 67,5h (50%). A través del campus virtual el alumno realizará y entregará los trabajos marcados para cada asignatura. Con carácter general los trabajos se harán de manera individual.

Tutorías: 22,5h (10%). Se implementan los siguientes mecanismos de asistencia al alumno en tutorías: foros académicos, correo electrónico, tutoría telepresencial utilizando herramientas específicas de videoconferencia. Obviamente, el alumno que lo desee y pueda desplazarse, podrá concertar una tutoría presencial personal con el profesor en el Campus de la Universidad Nebrija.

## 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

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

Modalidad: A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	50%

Modalidad: A distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Actividades académicas dirigidas	40%
Examen final o trabajo 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

- 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
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<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 6 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 de Nebrija.</p>