Diseño web y aplicaciones móviles / Web design and mobile apps

Grado en Comunicación Corporativa, Protocolo y Organización de Eventos 2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web y aplicaciones móviles / Web design and mobile apps

Titulación: Grado en Comunicación Corporativa, Protocolo y Organización de Eventos

Curso Académico. 2026-27

Carácter: Optativa

Idioma: español / inglés

Modalidad. Presencial / virtual

Créditos: 6

Curso: 4º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Jesús María Campos Bouzas

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

Competencias básicas:

- 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.

Competencias generales:

- Evaluar, tomar decisiones y planificar acciones relacionadas con el ámbito de la comunicación.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito.
- Recopilar, saber discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Aplicar un razonamiento crítico a partir del análisis y la síntesis.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad e innovación.
- 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.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua inglesa en la materia de Lenguas modernas y en aquellas asignaturas impartidas en inglés.
- Liderar eficazmente proyectos comunicativos, asumiendo los principios de la responsabilidad social.
- Demostrar la capacidad de adaptación en entornos cambiantes, especialmente en el ejercicio de la organización de eventos.
- Conocer, aplicar y determinar las técnicas propias del protocolo en todo tipo de actos, así como la puesta en escena tanto de las ceremonias institucionales como del ámbito empresarial, de carácter nacional e internacional.
- Comprender la relación existente entre los medios de comunicación y el protocolo y la organización de eventos, en lo referente a funcionamiento, capacidad de influencia y desarrollo profesional.

Competencias optativas:

- Comprensión de las estrategias de creación de imagen pública a través de la inversión en acciones sociales de diferente índole.
- Manejo de las estructuras narrativas orientadas a la elaboración de discursos públicos influyentes.

Resultados de aprendizaje

Aplicar los conceptos y conocimientos fundamentales y básicos de las diferentes especializaciones profesiones en el campo de la comunicación corporativa como iniciación al ámbito de la dirección de comunicación y la consultoría de comunicación institucional y empresarial, el protocolo empresarial, social o institucional y la organización de eventos de todo tipo.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Breve descripción de los contenidos

Creación e implementación de páginas web y aplicaciones móviles de utilidad en la organización de eventos. Estudio de la aplicación de estas herramientas durante la difusión y gestión de eventos corporativos e institucionales.

Creation and implementation of web pages and mobile apps useful for events organization. Study of the application of these tools during the promotion and management of corporate and institutional events.

2.3 Contenido detallado

0. Presentación de la asignatura

1. Diseñar productos digitales y arrancar un proyecto

1. Producto, gráfico, UX y UI. Fronteras y perfiles profesionales
2. El proceso completo. Design Thinking, Doble Diamante, divergencia y convergencia
3. El diseño como decisiones justificadas. Opinión, intuición, convención y evidencia
4. Cómo hablan los clientes. Piden soluciones, no problemas
5. La entrevista inicial. Preguntas abiertas y los cinco porqués
6. Expectativas y alcance del proyecto

2. El briefing y el terreno de juego

1. Qué es un briefing. Briefing del cliente y contrabriefing
2. Estructura del briefing. Contexto, problema, objetivos, público, alcance y riesgos
3. Objetivos y supuestos. Negocio, usuario y proyecto. KPIs medibles
4. Análisis competitivo. Competencia directa, indirecta y análoga
5. Lectura crítica de interfaces ajenas
6. Síntesis del terreno de juego. Matriz comparativa y mapa de posicionamiento

3. Investigación con usuarios: métodos y práctica

1. Por qué investigar. Lo que la gente dice, lo que hace y lo que necesita
2. El plan de investigación. Investigación generativa y evaluativa
3. Mapa de métodos. Cualitativo y cuantitativo, actitudinal y conductual
4. La entrevista en profundidad. Conducción y errores capitales
5. La encuesta. Sesgos típicos e interpretación honesta
6. Ética y logística de la investigación

4. De los datos a las personas

1. Dato, hallazgo e insight
2. Affinity mapping
3. Análisis cuantitativo y triangulación
4. Personas y Jobs To Be Done
5. Escenarios y contexto de uso
6. Problem statement, priorización y definición de MVP

5. Arquitectura de información y flujos de usuario

1. Qué es la arquitectura de información. Organización, etiquetado y navegación
2. Inventario, sitemap y validación. Card sorting y tree testing
3. Patrones de navegación en móvil. Convenciones iOS y Android
4. Journey, flujo y tarea. Tres niveles de zoom
5. Diagramación de flujos. Camino principal, rutas alternativas y de error
6. Flujos críticos: registro, ciclo central, errores y estados vacíos

6. Principios de interacción y usabilidad

1. Fundamentos de Don Norman. Affordances, significantes, feedback y mapping
2. Las diez heurísticas de Nielsen
3. Leyes y efectos de UX. Fitts, Hick, Jakob, Miller y carga cognitiva
4. Interacción específica de móvil. Zona del pulgar, mínimos táctiles y gestos
5. Los estados del sistema y las microinteracciones
6. Accesibilidad como requisito de diseño

7. Dark patterns. Reconocerlos y negarse a diseñarlos

7. Wireframes y Figma I

1. Niveles de fidelidad
2. Del flujo a las pantallas
3. Jerarquía estructural sin estilo
4. Entorno y lógica de Figma
5. Dibujo, edición y Auto Layout
6. Crítica e iteración temprana

8. Fundamentos visuales: percepción y jerarquía

1. Percepción y leyes de la Gestalt
2. Los cuatro principios: contraste, repetición, alineación y proximidad
3. Jerarquía visual. Macro-jerarquías y micro-jerarquías
4. Del wireframe al diseño visual. Dirección visual y moodboards

9. Color y tipografía en interfaces

1. Color: fundamentos aplicados y connotaciones
2. Construcción de una paleta de interfaz
3. Color y accesibilidad
4. Tipografía: fundamentos aplicados y legibilidad en pantalla
5. El sistema tipográfico
6. Color y tipografía como tono de voz

10. Espaciado, retícula y sistemas de diseño

1. El espacio como material de diseño
2. Sistemas de espaciado y retícula
3. Estructura de pantallas tipo
4. Pensamiento en componentes
5. Catálogo de componentes esenciales y sus estados
6. Sistemas de diseño. Componentes, tokens y reglas

11. Figma II: componentes, estilos y prototipado interactivo

1. Estilos y variables en Figma
2. Componentes y variantes
3. Prototipado interactivo
4. Presentar y compartir el prototipo

2.4. Actividades Dirigidas y Trabajos

Divididos en grupos, cada uno de ellos deberá idear y diseñar un proyecto a lo largo de toda la asignatura. Ese proyecto será el hilo conductor de todas las actividades.

AD01 · Investigación: conseguir información con la que decidir

Recibís un briefing de cliente y lo ponéis en orden: qué se busca, para quién y qué de todo eso es un hecho y qué una creencia que nadie ha comprobado. Ese repaso es rápido, porque el trabajo de verdad viene después: planificar y llevar a cabo una investigación con usuarios que os dé información fiable. Elegir el método adecuado, preguntar sin contaminar la respuesta y

volver con material sólido sobre el que después se puedan tomar decisiones de diseño.

Entrega Parcial · De lo que averiguasteis a lo que vais a hacer
Tener información y datos todavía no es tomar decisiones. Aquí convertís esos hallazgos en decisiones de diseño que ayudarán al usuario a resolver los problemas o necesidades que tenga. Y con eso decidido, pensáis el esqueleto: qué contiene el producto, cómo se ordena y qué camino recorre un usuario para conseguir lo que ha venido a hacer.

AD02· Cómo funciona: interacción y wireframes
El esqueleto empieza a tener pantallas. Decidís cómo se comporta el producto: qué patrón usáis, dónde va cada cosa en el diseño de cada pantalla, qué pasa cuando un usuario hace clic en un botón … Se trabaja en wireframes, sin color y sin tipografías bonitas, para que no haya dónde esconderse.

Entrega final · El proyecto completo
Todo se junta y aquello empieza a parecer una aplicación de verdad. Definís cla parte visual: olor, tipografía, espacio y componentes, no según lo que os guste sino según lo que descubristeis al principio, y lo lleváis a un prototipo navegable. Algo que se tiene que parecer mucho a cómo sería la web/app que decidamos diseñar.

2.5. Actividades formativas:

Modalidad presencial:

- Clases de teoría y práctica: 30% (45h)
- Trabajo personal del alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)
- Evaluación: 10% (15h)

Modalidad virtual:

- Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40% (60h)
- Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50% (75h)
- Tutorías: 10% (15h)

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	15%
SE3	Actividades académicas dirigidas	25%
SE4	Prueba final presencial	50%

Modalidad: virtual

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
SE3	Actividades académicas dirigidas	30%
SE4	Prueba final presencial	70%

Modalidad: Virtual

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. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

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 indiscreminado. 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.

3.5. Uso de la IA

La adopción de herramientas de IA debe basarse en un enfoque transparente, responsable, ético y seguro, que fomente el desarrollo de competencias digitales en el estudiantado:

- El profesor incluirá en cada actividad formativa que lo precise, si se contempla el uso de IA Generativa, con qué objetivo y los requisitos de aplicación de esta.

- Es responsabilidad del estudiante mostrar una conducta transparente, ética y responsable con el uso de IA Generativa, y adaptarse a los criterios de aplicación y evaluación dictados por el profesor en cada actividad.

La detección de cualquier conducta fraudulenta con respecto al uso de IA Generativa, no atendiendo a las indicaciones del profesorado, aplicará las sanciones previstas en el Reglamento Disciplinario.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

− Semacesar, Sebastián (2016). Diseño de interfaces en aplicaciones móviles. España: Ra-ma.
− Macdonald, M. (2012). Creación y diseño web. Madrid: Anaya Multimedia.
− Krug, Steve (2015). No me hagas pensar. Madrid: Anaya.
− Scolari, Carlos (2018). Las leyes de la interfaz. Barcelona: Gedisa.
− Beaird, J., & George, J. (2014). The Principles of Beautiful Web Design. SitePoint.
− Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience. New Riders.
− Norman, D. (2013). The Design of Everyday Things: Basic Books.

Bibliografía recomendada

− González, D., & Marcos-Mora, M. C. (2013). Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario. BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació, diciembre 2013 (Número 31).
− Marcotte, E. (2011). Responsive Web Design. A Book Apart.
− Kalbag, L. (2017). Accessibility for Everyone. A Book Apart.
− Wroblewski, L. (2011). Mobile First. A Book Apart.
− Brown, D. (2010). Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning. New Riders.
− Kars, A., & Bilgrami, L. (2019). Designing for Emotion. A Book Apart.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Jesús María Campos Bouzas
Departamento	Publicidad
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas.
Correo electrónico	jcampos@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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	Cuenta con más de 20 años de experiencia como diseñador web. Especialista en UX, diseño y producción de contenidos digitales. Su trayectoria profesional arranca en antena 3 TV, para continuar en Marca.com y crear después su propia empresa. Entre sus creaciones más destacadas, se encuentra la puesta en marcha, creación y diseño de la página web Marca.com, la web del Atlético de Madrid CF, el proyecto “Aprendemos juntos” de BBVA, o distintos contenidos digitales de Vodafone. Creador del foro Domestika y docente de proyectos digitales en Universidad de Navarra y San Pablo CEU.