Diseño Web

Grado en Periodismo
2026-27

UNIVERSIDAD NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web

Titulación: Grado en Periodismo

Curso Académico: 2026-27

Carácter: Optativa

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Celestino Díaz Tristán

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.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- 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.

- Conocer y comprender conceptos básicos sobre diseño y arquitectura web orientada a la comunicación digital.

1.2. Resultados de aprendizaje

Conocimiento de las funciones propias del redactor en cualquier medio online. Ser capaz de utilizar de manera eficaz las nuevas tecnologías para el diseño digital. Capacidad de acceder a fuentes de datos y gestionar la ingente cantidad de información que pueden proporcionarnos, a través de herramientas digitales específicas. Conocimiento de recursos digitales para visualizar datos de forma clara y atractiva. Conocimientos básicos sobre programación.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

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

2.3. Contenido detallado

El objetivo de la asignatura es por un lado aprender a organizar, gestionar y aplicar el proceso de diseño de un producto digital (web, app, plataforma de contenidos, etc) de un medio de comunicación, mediante la metodología del Design Thinking, poniendo al usuario en el centro. Por otro lado, crear una web propia mediante Wordpress e investigar y probar con herramientas No Code para la creación de un producto digital que pueda utilizarse como herramienta de creación de contenido.

Introducción:)
La experiencia de cliente como base del resto de disciplinas enfocadas en mejorar la experiencia.
1.1. Product Design.
1.2. User Experience (UX).
1.3. User Interface (UI).
1.4. Voice User Experience (VUX).
1.7. Voice User Interface (VUI).

Metodologías de diseño de producto
Diferentes metodologías sobre las que aprender y basar nuestro diseño de producto.
2.1. Lean Startup.
2.2. Lean UX.
2.3. Design Thinking.
2.4. Design Sprint.

User Experience Design (UX) mediante Design Thinking
Proceso de Design Thinking y herramientas UX para conseguir una buena experiencia de usuario.
3.1. Proceso.
3.1.1. Empatizar.
3.1.2. Definir.
3.1.3. Idear.
3.1.4. Prototipar.
3.1.5. Testar.
3.2. Herramientas.
3.2.1. Encuestas, entrevistas, etc.
3.2.2. UX Persona.
3.2.3. Mapa de empatía.
3.2.4. Customer Journey Map.
3.2.5. Crazy 8's.

3.2.6. Flujo de tareas.
3.2.7. Wireframes.
3.2.8. Diseño de prototipo.
3.2.9. Testing.
3.3. Ejemplos.

4. User Interface Design (UI) en Design Thinking
Introducción al diseño de interfaz. Aplicación de los conceptos fundamentales de diseño y best practices.
4.1. Herramientas de prototipado.
4.1.1. Introducción: Sketch y Adobe XD.
4.1.2. Figma.
4.2. Herramientas Handoff.
4.2.1. Introducción: Invision, Avocode, Adobe XD y Framer.
4.2.2. Más usadas: Zeplin y Marvel.
4.2.3. Figma.
4.3. Design System.

5. Estrategia de contenidos
Content design, la voz y el tono en la implementación web.
5.1. Contenidos editoriales en medios de comunicación.
5.2. Copywriter.

6. CMS
De 0 a 10. Creación y mantenimiento de tu propia web en Wordpress.
6.1. Alojamiento y dominio.
6.2. Introducción CMS.
6.3. Tipos: propios para medios, Joomla, Prestahsop, Magento.
6.4. Wordpress. Diferencia entre wordpress.com y wordpress.org Instalación de Wordpress.
6.5. Elección e instalación de tema o plantilla.
6.6. Tipos de editores por bloques.
6.7. Plugin básicos.
6.8. Configuración básica y herramientas.
6.9. Post y páginas.
6.10. Biblioteca multimedia.
6.11. Gestión de usuarios.

7. Diseño asistido por IA generativa y No Code
Herramientas de IA generativa de diseño y herramientas No Code como extensión del proceso de diseño en la fase de prototipado: el alumno dirige, cura y evalúa críticamente el resultado generado, que no sustituye al criterio del diseñador. Se trabajan tres herramientas con funciones complementarias:

Uso responsable de la IA. El empleo de IA generativa se realiza de forma transparente y trazable: el alumno declara las herramientas y los prompts utilizados y justifica sus decisiones de diseño. La evaluación recae sobre su capacidad para dirigir, reconstruir y argumentar el resultado conforme a los principios de usabilidad y accesibilidad, no sobre el material generado de forma automática. Su presentación como propio sin la debida declaración y reelaboración se rige por lo dispuesto en la advertencia sobre plagio (apartado 3.4).

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 (AD1): Proceso Design Thinking 1
El alumnado aplicará las herramientas clave del proceso de Design Thinking para el diseño de producto digital (UX-UI), desde la fase de investigación hasta la definición estratégica. Se evaluará la capacidad de empatizar con el usuario mediante benchmarking, encuestas, entrevistas y mapa de empatía, así como la construcción de perfiles UX y mapas de experiencia.

Actividad Parcial: Proceso Design Thining 2
El alumnado desarrollará un proceso completo de diseño de producto digital aplicando la metodología Design Thinking, desde la ideación hasta el prototipado. Se evaluarán herramientas como Crazy 8's, arquitectura de la información, flujo de tareas y wireframes de baja fidelidad con enfoque UX-UI.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Wordrpess
El alumnado diseñará una web completa en WordPress con Elementor, creando entre cinco y seis páginas reales con estructura modular, animaciones y contenido personalizado. Además, configurará cabecera, pie de página, menú de navegación, plugins esenciales y páginas legales para garantizar accesibilidad, rendimiento y cumplimiento normativo.

Actividad final: Proceso Design Thinking (final)
El alumnado desarrollará un prototipo de alta fidelidad en Figma, incluyendo diseño visual completo, animaciones interactivas, sistemas de componentes y preparación del archivo para desarrollo (handoff). Finalmente, realizará una fase de testing con usuarios reales para evaluar la eficacia de la solución y proponer mejoras en una posible iteración.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno	75	0%
AF3	Tutorías	15	50%
AF4	Evaluación	15	100%
		150	

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	15%
Actividades académicas dirigidas	25%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	25%
Prueba final	65%

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, es 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 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.

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

- Ries, E. (2013). El método Lean Startup: Cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua. DEUSTO.
- Zeratsky, J. Knapp, J. Zeratsky, J. Braden, K. (2018). Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días. Conecta.
- Gothelf, J. (2014). Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario. UNIR. Colección UNIR Emprende.
- DeWolf, D (2019). The Product Mindset: Succeed in the Digital Economy by Changing the Way Your Organization Thinks. Lioncrest Publishing.
- Krug, S. (2006) No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web. ES: Anaya Multimedia.
- Zaki Warfel, Todd (2009). Prototyping: A Practitioner's Guide . Rosenfeld Media.

Bibliografía recomendada

- Osterwalder A. (2011). Generación de modelos de negocio. DEUSTO.
- Jarvis, J. (2015). El fin de los medios de comunicación de masas: ¿Cómo serán las noticias del futuro? Gestión 2000.
- Falcinell, R (2019). Cromorama: Cómo el color transforma nuestra visión del mundo. Taurus.
- Todd Lombardo, C. (2017). Product Roadmaps Relaunched: A Practical Guide to Prioritizing Opportunities, Aligning Teams, and Delivering Value to Customers and Stakeholders. O'REILLY.
- Jarvis, P (2020). Company of One: Why Staying Small Is the Next Big Thing for Business. Mainers Books.
- Fitzpatrick, R. (2019). El Mom Test: Cómo mantener conversaciones con tus clientes y validar tu idea de negocio cuando todos te mienten. Independently published.
- Pearl, C (2016). Designing Voice User Interfaces: Principles of Conversational Experiences. O'REILLY.
- Stickdorn, M (2016). This Is Service Design Doing: Using Research and Customer Journey Maps to Create Successful Services: Applying Service Design Thinking in the Real World. O'REILLY.
[7]
- Stickdorn, M (2018). This Is Service Design Methods: A Companion to This Is Service Design Doing. O'REILLY.
- Norman, D. (2013). La psicología de los objetos cotidianos. Nerea.
- Randolph, M. (2019). Eso nunca funcionará: El nacimiento de Netflix y el poder de las grandes ideas. Planeta.
- Randolph, M. (2020). Aquí no hay reglas: Netflix y la cultura de la reinvención. Conecta.
- Jarvis, J (2012). Y Google, ¿cómo lo haría? Booket.
- Thiel, P (2015). De cero a uno: Cómo inventar el futuro. Gestión 2000.

Otros recursos

Tutoriales figma:
https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3lHlUtejzLA
https://www.youtube.com/c/Ra%C3%BAlMar%C3%ADn
UI

Inspiración:

- https://www.behance.net/

- https://dribbble.com/
- https://www.awwwards.com/
- https://www.instagram.com/ui8net/
- https://www.instagram.com/uidesignpatterns/
- https://www.instagram.com/design.crowd/
- https://www.instagram.com/uisource/

Artículos del sector:

- https://medium.com/topic/ux
- https://medium.com/tag/ui
- https://uxplanet.org/
- UX Checklist - https://uxchecklist.github.io
- Usability.gov https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html

Herramientas:

- https://www.figma.com/
- https://www.figma.com/community/explore
- https://fontba.se/
- https://penpot.app/ (alternativa a Figma gratuita y colaborativa)

Recursos

- https://fontawesome.com/
- https://www.flaticon.com/
- https://uxmisfit.com/squid/
- https://useflowkit.com/
- https://www.primedesignsystem.com/
- https://www.uistore.design/types/figma/
- https://www.uikitsnow.com/
- https://www.templatefreebies.com/
- https://www.figmacrush.com/
- https://freebiesui.com/
- https://www.uidesigntemplates.com/
- https://freebiesupply.com/
- https://slice.design/web (de pago)
- [8]

Info accesibilidad:

- W3C España https://www.w3c.es/

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Tutoría	Previa petición de cita por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Actualmente soy fundador y productor ejecutivo de ViBRO, estudio creativo especializado en branded podcasts y videopodcasts. Además, soy docente investigador (doctorando) en la Universidad Nebrija. He trabajado en el área digital de medios como director de Diseño de Producto (UX-UI) e Innovación, y como director, presentador, redactor, realizador y productor en programas de Radio y TV en InteralmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio 5, Radio 3 y Cadena COPE. Soy Técnico Superior de Imagen y Sonido, Licenciado en Comunicación Audiovisual, con másteres en Diseño Gráfico, Radio (RTVE) y UX-UI (Product Design).