



Diseño web

Máster en Periodismo
Digital y de Datos
2026-27



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web

Titulación: Máster en Periodismo Digital y de Datos

Curso académico: 2026-27

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español

Modalidad: Presencial/Virtual

Créditos: 4

Curso: 1º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D. Celestino Díaz Tristán.

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1.1. Competencias

Habilidades y destrezas

- 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

- Resolver problemas y tomar decisiones eficaces en situaciones de alto nivel competitivo y con un elevado grado de incertidumbre, propia de las industrias de la comunicación en la actualidad.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos que requieran un alto grado de competitividad y profesionalidad para su resolución.
- Manejar de manera avanzada las nuevas tecnologías de la comunicación, de indispensable dominio en el periodismo web.

Competencias específicas

- Diseñar y editar contenidos digitales considerando los principios de programación y codificación, indispensables en el desarrollo de contenidos digitales y en la propia convivencia 2.0, con un manejo avanzado de los diferentes gestores de contenido.
- Conocer y comprender los conceptos avanzados sobre el diseño y la arquitectura web, así como las técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos de manera profesional.
- Controlar los elementos de la programación y las herramientas tecnológicas punteras en la construcción de páginas web y contenidos digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Utilización correcta de dispositivos móviles. Montaje de contenidos audiovisuales.

Conocimiento del diseño de portales y sitios web y sobre programación y codificación en el entorno digital.

2. CONTENIDOS

2.1 Requisitos previos

Ninguno.

2.2 Descripción de los contenidos

Conocimiento de los procesos y herramientas para la planificación, diseño e implementación de páginas web. Utilización de gestores de contenido y creación de infografías de visualización de datos.

2.3 Contenido detallado

1. Imagen digital con Adobe Photoshop

Introducción a la imagen digital

Entorno: interfaz y herramientas

Sistema de capas y mesas de trabajo

Pinceles, texto, selecciones, formas y relleno generativo con IA

Iluminación, recortes, encuadres y corrección enfocada a periodistas

Edición de fotografía enfocada a la corrección

Elaboración de creatividades de contenido editorial destinadas a redes sociales y web

Técnicas y fundamentos de diseño gráfico

2. Diseño web con WordPress I: Iniciación y puesta en marcha

Fundamentos del diseño web enfocado a actualidad

Preparar el entorno de trabajo: análisis de hostings

Instalación de WordPress, ajustes preliminares y panel de administrador

3. Diseño web con WordPress II: Edición editorial

Inserción de contenido multimedia

Jerarquización de contenidos

Edición de entradas, páginas y categorías

Implementación de técnicas básicas de SEO

Plugins

4. Diseño web con WordPress III: Personalización y desarrollo

Análisis de los elementos de personalización

Elaboración de temas propios a través de HTML, CSS y PHP

Mantenimiento y seguridad

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:

Modalidad presencial

Actividad dirigida 1 (AD1): *Diseño de creatividad editorial*

En parejas o en grupo, diseñar una creatividad de promoción editorial para interior de noticia y redes sociales de la temática asignada por el profesor.

Actividad dirigida 2 (AD2): *Diseño y maquetación de un módulo HTML editorial*

En parejas o en grupo, diseñar en Photoshop y posteriormente desarrollar en HTML y CSS un módulo HTML de contenido editorial de actualidad.

Actividad dirigida 3 (AD3): *Test teórico*

Test teórico que evalúe los conocimientos obtenidos durante la asignatura.

Prueba final: *Diseño, desarrollo y maquetación de un portal web en WordPress*

Entre todos los alumnos, se desarrollará un portal web construido con WordPress y empleando un diseño elaborado íntegramente en clase. El profesor designará una temática y objetivos a alcanzar. Los alumnos se coordinarán en grupos y/o parejas para abordar las diferentes fases y responsabilidades técnicas y editoriales que el profesor delimite individualmente.

Modalidad virtual

Actividad dirigida 1 (AD1): *Diseño de creatividad editorial*

Individualmente, diseñar con Photoshop una creatividad de promoción editorial para medios y/o redes sociales de temática libre.

Actividad dirigida 2 (AD2): *Prototipado de un módulo HTML editorial*

Individualmente, diseñar en Photoshop o Canva un mockup de una "landing page responsive" de contenido editorial de actualidad.

Prueba final: *Diseño y creación de un site con Wordpress*

Individualmente, implementar portal web de noticias (blog) construido con WordPress sobre un diseño y prototipo elaborado íntegramente en clase. El profesor/a designará los objetivos a alcanzar.

2.5. Actividades formativas

Modalidad presencial

Clases de teoría y práctica: 27%. 27h. Presencialidad 100%

Trabajo personal del alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 50%.

Evaluación: 13%13h. Presencialidad 50%

Modalidad a distancia

Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40%. 40h. Presencialidad 1,3%

Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 0%

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

Modalidad: Presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final	50%

Modalidad virtual

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	10%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Convocatoria extraordinaria

Modalidad presencial

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final	50%

Modalidad virtual

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%

Prueba final presencial	60%
-------------------------	-----

Convocatoria Extraordinaria: La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

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 que el alumno pueda presentar 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, siempre en la convocatoria extraordinaria.

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 y proyectos escritos, así como en los 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 autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio 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 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

- López López, A.M. (2019). *Diseño gráfico digital*. Madrid: Abaya Multimedia.
- Martínez Rolán, X. (2019). *WordPress para todos los públicos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Clemente, P. (2013). *Diseño web adaptativo*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Gauchat, J. (2013). *El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript*. Barcelona: Marcombo.
- MacDonald, M. (2014). *Creación y Diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Niebla, P. (2014). *Guía visual de creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Varios autores (2017). *Aprender retoque fotográfico con Photoshop CC Release 2016 con 100 ejercicios prácticos*. Barcelona: Marcombo

Bibliografía recomendada

- Banga, C. y Weinhold, J. (2014). *Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in Mobile Apps (Usability)*. Reading: Addison-Wesley.
- Vidal, P. y Martín A. (2020). *Experiencia de Usuario + Web Responsivo: Un estudio de perspectiva desde un enfoque integrado*. Río Gallegos, Argentina: UNPA
- Levin, M. (2014). *Designing Multi-Device Experiences: An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices*, Newton (EE.UU.): O'Reilly Media.
- Hartson, R. y Pyla, P. (2012). *The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience*. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Nierderst Robbins, J. (2018). *Learning Web Design: A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript, and Web Graphics*. Sebastopol, California (EE.UU.): O'Reilly Media.
- Varios autores (2013). *Typography Best Practices*. Freiburg: Smashing Media GmbH.
- Williams, B., Damstra, D. y Stern, H. (2015). *Wordpress 4.1. Diseño y desarrollo*. Madrid: Anaya

5.DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga. Máster en radio en Instituto RTVE. Máster en Diseño Gráfico y en Diseño de Producto Digital (UX-UI).
Correo electrónico	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid- San Francisco de Sales
Tutoría	Horario de 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.	Actualmente soy fundador y productor ejecutivo de ViBRO, estudio creativo de contenidos especializado en branded podcasts y videopodcast (https://vibrostudio.com/). Además, soy docente investigador (doctorando) en la Universidad Nebrija. He trabajado en el área digital de diferentes medios de comunicación como director de Diseño de Producto (UX-UI) e Innovación y ocasionalmente como director, presentador, locutor, redactor y productor de programas de Radio y TV. He trabajado en InterAlmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio5, Radio3 y Cadena COPE. Soy Técnico Superior de Imagen y Sonido, Licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Diseño Gráfico, Máster de Radio en RNE (RTVE), Máster en UX, UI y Product Design, y Master of Business Administration (MBA).
---	--