



Diseño web

Máster en Periodismo
Digital y de Datos

2023-23



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web

Titulación: Máster en Periodismo Digital y de Datos

Curso académico: 2022-2023

Carácter: Obligatoria

Idioma: Castellano

Modalidad: Presencial/A Distancia/Semipresencial

Créditos: 4

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: Dr. D. Carlos Jiménez Narros y D. Adrián Herrero Montoya

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE 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.
- 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.
- 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

Modalidades presencial y a distancia

1. Adobe Photoshop

Introducción
Entorno: interfaz y herramientas
Pinceles, texto, selecciones y formas
Sistema de capas
Iluminación, recortes, encuadres y corrección enfocada a periodistas
Elaboración de gráficos, cartones de promoción y perfiles para redes sociales
Edición de fotografía: borrador, texturas, máscaras, fusión, ojos rojos, correcciones
Elaboración de creatividades de contenido editorial destinadas a redes sociales y web

2. Wordpress I: Instalación y puesta en marcha

Preparar el entorno de trabajo: análisis de hostings
Instalación
Panel de administrador y herramientas
Ajustes preliminares

3. Wordpress II: Técnicas de edición editorial

Inserción de contenido multimedia
Jerarquización de contenidos
Edición de entradas, páginas y categorías
Plugins

4. Wordpress III: Personalización

Análisis de los elementos de personalización
Elaboración de temas propios a través de HTML, CSS y PHP
Mantenimiento y seguridad
Implementación de técnicas básicas de SEO

2.4 Actividades Dirigidas

Modalidad presencial

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad dirigida 1: 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: 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:

En parejas o en grupo, abordar el *site* que se desarrollará a lo largo de la asignatura. El profesor asignará una temática a cada grupo y este presentará una propuesta de desarrollo. Esta propuesta deberá designar un nombre para el *site*, diseño de interfaz y arquitectura justificada, y una planificación inicial de contenidos. Esta actividad evaluará la capacidad de coordinación del grupo a través de la entrega de una presentación detallada del proyecto que incluirá un *mock-up*/boceto con Photoshop de las principales secciones del sitio que ilustre de una manera más detallada la arquitectura y la línea gráfica escogida a seguir en escritorio y dispositivos; presentación de logotipo, administración de color, estructura y organización de contenido, tipografías escogidas, navegación, iconografía, etc. El profesor se reunirá con el grupo para contribuir y consolidar la propuesta.

Prueba final:

Consistirá en dos partes:

- Implementación y desarrollo del *site* trabajado en la actividad dirigida 3 manteniendo los integrantes originales del grupo. El sitio web, elaborado con Wordpress, contará con una plantilla maquetada desde cero por el grupo siguiendo las pautas técnicas y estéticas antes expuestas y consensuadas por el grupo en la memoria. Se emplearán los lenguajes HTML, CSS y PHP y las técnicas vistas en clase y en la asignatura de Programación. El contenido editorial será de ejemplo y solo se evaluarán las destrezas de los integrantes a la hora de implementar el diseño.
- Un test teórico de 20 preguntas que evalúe los conocimientos obtenidos durante la asignatura.

Modalidad a distancia

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

Actividad dirigida 1: 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: en parejas o en grupo, diseñar en Photoshop y posteriormente desarrollar en HTML y CSS un módulo HTML de contenido editorial de actualidad.

Prueba final:

Consistirá en dos partes:

- En parejas o en grupo, abordar el diseño de un *site* o portal de actualidad. El profesor asignará una temática a cada grupo y este presentará una propuesta de desarrollo. Esta propuesta deberá designar un nombre para el *site*, diseño de interfaz y arquitectura justificada, y una planificación inicial de contenidos. Esta actividad evaluará la capacidad de coordinación del grupo a través de la entrega de una presentación detallada del proyecto que incluirá un *mock-up*/boceto con Photoshop de las principales secciones del sitio que ilustre de una manera más detallada la

arquitectura y la línea gráfica escogida a seguir en escritorio y dispositivos; presentación de logotipo, administración de color, estructura y organización de contenido, tipografías escogidas, navegación, iconografía, etc. El profesor se reunirá con el grupo para contribuir y consolidar la propuesta.

- Implementación y desarrollo del *site* planificado en parte anterior. El sitio web, elaborado con Wordpress, contará con una plantilla maquetada desde cero por el grupo siguiendo las pautas técnicas y estéticas antes expuestas y consensuadas por el grupo en la memoria. Se emplearán los lenguajes HTML, CSS y PHP y las técnicas vistas en clase y en la asignatura de Programación. El contenido editorial será de ejemplo y solo se evaluarán las destrezas de los integrantes a la hora de implementar el diseño.

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 y semipresencial

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 a distancia

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

Modalidad semipresencial

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 a distancia

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

Modalidad semipresencial

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. Asimismo, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

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.

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.

4. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

Aubry, C. (2015). *Wordpress. Diseño y personalización de temas*. Barcelona: Eni.

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 (2015). *Retoque fotográfico con Photoshop CC 2014*. Barcelona: Marcombo

Bibliografía recomendada

Banga, C. y Weinhold, J. (2014). *Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in Mobile Apps (Usability)*. Reading: Addison-Wesley.

Levin, M. (2014). *Designing Multi-Device Experiences: An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices*, Newton: 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.

Rolán, X. (2019). *Diseño de páginas web: WordPress para todos los públicos*. Barcelona: UOC.

Van Lancker, L. (2014). *jQuery. El Framework JavaScript De La Web 2.0*. Barcelona: Eni.

Varios autores (2013). *Typography Best Practices*. Freiburg: Smashing Media GmbH.

Vidal, P. y Martín A. (2020). *Experiencia de Usuario + Web Responsivo: Un estudio de perspectiva desde un enfoque integrado*. Río Gallegos, Argentina: UNPA

Williams, B., Damstra, D. y Stern, H. (2015). *Wordpress 4.1. Diseño y desarrollo*. Madrid: Anaya Multimedia.

Webgrafía

Varios (2016, 20 de febrero). *Tendencias de diseño web para 2016*, Idearium 3.0. Disponible en <http://www.idearium30.com/tendencias-de-diseno-web-para-2016-i197>

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Carlos Jiménez Narros
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Doctor en Comunicación
Correo electrónico	cjimenez@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por correo electrónico.
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Doctor acreditado por la ACAP. Licenciado en Periodismo en la Facultad de Ciencias de la Información (UCM). Con experiencia profesional en distintos medios, como <i>La Voz del Tajo</i> y <i>As</i>, además de en numerosas revistas especializadas. Su trayectoria profesional se centra en el diseño gráfico, las técnicas de autoedición y los proyectos de preimpresión. Ha realizado la imagen corporativa de empresas e instituciones. Es el creador del diseño de las revistas universitarias <i>Aida</i>, <i>Nuestra y [N]</i>. Es Coordinador de Investigación y Doctorado de la Facultad de Comunicación y Artes (Universidad Nebrija). Sus líneas de investigación se centran en las nuevas tecnologías de la información, en especial en el área del diseño editorial y publicitario. Desde 1994 es profesor de grado y postgrado en la Universidad Nebrija, impartiendo entre otras las asignaturas de Diseño gráfico, Diseño periodístico y Diseño publicitario. En relación a su especialidad académica ha publicado:</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2018). Las portadas de la revista PC Actual.</p>

	<p>Más de dos décadas de diseño. En: <i>Las expresiones culturales analizadas desde la Universidad</i>, Tecnos, ISBN: 978-84-309-7391-0.</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2017). La revista [N] como proyecto multidisciplinar dentro del espacio Nebrija MediaLab. <i>Vivat Academia</i>, 142, 39-49.</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2016). Proyectos y resultados de aprendizaje en las materias de diseño gráfico de la Universidad Nebrija. En: <i>Aulas virtuales: Fórmulas y prácticas</i>, McGraw Hill, ISBN: 978-84-48612-63-4.</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2015). Preferencias tipográficas en las primeras revistas españolas especializadas en informática. <i>Opción</i>, 31(5), 1002-1022.</p> <p>Jiménez Narros, C. (2014). El diseño de las primeras revistas de informática para usuarios avanzados. <i>Creatividad y Sociedad</i>, 22.</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2013). La influencia visual de IBM en las primeras cabeceras de revistas españolas de informática para usuarios. <i>Estudios sobre el mensaje periodístico</i>, 19, 843-851.</p> <p>Jiménez-Narros, C. (2011). Experiencias formativas de diseño gráfico desde el aula. En. <i>El reto del EEES en docencia e investigación en el área de los medios sociales</i>, Visión Libros, ISBN 849-00-812-39.</p>
--	---

Nombre y Apellidos	Adrián Herrero Montoya
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Graduado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	aherrero@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
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>Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.</p> <p>Diseñador gráfico y Front-end developer en proyectos digitales en áreas de actualidad y ficción en el grupo Atresmedia Digital, como Antena3.com, laSexta.com, Ondacero.es o Atresplayer.com.</p> <p>Tiene experiencia docente en EAE Business School Madrid en el área de maquetación web y dominio de tecnologías web y CMS para periodistas digitales.</p> <p>Ha colaborado en el rediseño de portales de actualidad como Voz Libre y en la actualidad planifica y desarrolla, además, aplicaciones web de gestión y venta en el sector turístico.</p>