

# Guía Docente

## DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Experto en Diseño Gráfico Multimedia e Interactivo (Título Propio asociado a Diseño)		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño Web y Digital		
Tipo:	Propia Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	15313
Periodo docente:	Tercer semestre		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Juan Francisco Carró Castro	juanfrcarro@gmail.com

## DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Aproximación práctica y conceptual al diseño web y multimedia, a través del conocimiento de la interacción del usuario con los dispositivos y la creación de páginas usando lenguajes de programación sencillos.

Ofrece al alumno una visión global sobre el diseño web, una breve introducción histórica, desde el nacimiento de la WWW hasta nuestros días. Se trata de sensibilizar al alumno frente a la irrupción de las tecnologías de la información y el desarrollo de la world wide web. La asignatura dotará de herramientas prácticas, desde el diseño conceptual de sitios web, creación de wireframes, creación de prototipos y programación básica utilizando los lenguajes HTML y CSS.

## OBJETIVO

Comprender el significado y uso de internet, hacer un uso correcto de internet como plataforma de recursos y herramientas.  
Manejar las principales herramientas necesarias para trabajar como diseñador/maquetador web en una competencia básica.

Los fines específicos de la asignatura son:

Presentar a los estudiantes los principales lenguajes de maquetación front-end (HTML y CSS)

Transmitir el conocimiento de los fundamentos del diseño web y los productos digitales que alberga internet.

Plantear soluciones de diseño en materia de usabilidad e interacción a nivel básico.

Estudiar y conocer los distintos perfiles de usuarios y sus problemáticas en la interacción y navegación web.

## CONTENIDOS

1. Conceptos básicos sobre internet
2. La construcción del lenguaje; HTML
3. La maquetación y uso del lenguaje
4. La estructura web
5. El lenguaje visual; CSS
6. Herramientas de uso para diseñadores y maquetación web
7. Proyecto final

### 1) CONCEPTOS BÁSICOS

- ¿Qué es internet?
- Navegar en internet.
- Funcionamiento y sistema
- Vocabulario básico y conceptos; Router, Operador, dirección IP, TCP, DNS, vínculos, links...
- Lenguajes de las máquinas; HTML/HTML5, CSS/CSS3, JAVASCRIPT, XML, PHP...

### 2) CONSTRUCCIÓN DEL LENGUAJE

- Iniciación al HTML; marcas o etiquetas de hipertexto
- La construcción de la etiqueta
- Anatomía estructural de la web: El esqueleto.
- HTML cheatsheet - principales etiquetas de uso web.
- La construcción del documento
- La construcción semántica
- Lenguajes de las máquinas; SEO (posicionamiento), validaciones, el lenguaje de las máquinas (bots.txt) vs lenguaje humano, consorcio W3C y semántica web.
- Compatibilidad de navegadores.

### 3) LA MAQUETACIÓN Y USO DEL LENGUAJE

- El inicio de la web 2.0; De las tablas al HTML5
- El sistema en pantalla. Concepto 'Folding web'
- Sistemas de layout web.
- El HTML como medio para un fin.

### 4) ESTRUCTURA WEB

- Alojamiento de archivos en una web
- El funcionamiento de un servidor de alojamiento
- Nomenclatura y enlazado de documentos

### 5) EL LENGUAJE VISUAL

- Iniciación al CSS; hojas de estilo
- Anatomía visual de la web: Los músculos y la piel.
- Enlazado de documentos, el puente entre HTML y CSS
- Selectores de estilo; 'etiqueta', 'class', 'id'
- Posicionamiento, márgenes, estilos de texto, flotación.
- Pseudo-selectores de estilo
- Compatibilidad de navegadores.

### 6) HERRAMIENTAS

- Gestores ftp y editores de texto.
- Software para diseño y maquetación.
- Webs de referencias y recursos para diseñadores.
- Aprendizaje en el uso de librerías open source.

### 7) PROYECTO FINAL

- Desarrollo de un proyecto en caliente siguiendo los anteriores supuestos.

## ACTIVIDADES FORMATIVAS

Actividades docentes (% aproximado en función del total de créditos, considerando exclusivamente las actividades presenciales y que éstas representan entre un 30% y un 40%)

- oClases teóricas: 60%
- oClases prácticas: 20%
- oTalleres/laboratorios/Exposiciones: 10%
- oOtras: 10%

Se combinará una metodología expositiva por parte del docente y de los alumnos para la explicación de los aspectos teóricos o de las actividades, proyectos o trabajos realizados, apoyándose en el uso de la pizarra, presentaciones en soporte informático, clases prácticas en laboratorios informáticos, con una metodología autónoma por parte del estudiante.

El alumno, además de realizar trabajos individuales y en grupo relativos a los ámbitos de la asignatura en las instalaciones antes citadas, estará obligado a presentar y defender éstos en el aula.

En ocasiones se organizará a los alumnos en grupos para la realización de determinados proyectos con la intención de que desarrollen un aprendizaje cooperativo que les lleve a un enriquecimiento mutuo compartiendo conocimientos y casos, con la consiguiente motivación para desarrollar nuevas estrategias originales en su labor como diseñadores.

En el campus virtual el alumno dispondrá de lecturas, actividades e imágenes que contribuyan a la estimular su creatividad. El profesor orientará todas las actividades programadas en tutorías presenciales o virtuales.

Competencias tecnológicas (lenguajes) que el alumno utilizará en los laboratorios informáticos, y que se renovarán según la orientación profesional:

- oHTML
- oCSS
- oSublime Text.
- oSoftware para diseño y maquetación. Photoshop.
- oWebs de referencias y recursos para diseñadores + maquetadores web.

NOTA IMPORTANTE: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias

## DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Asistencia a clases prácticas Asistencia a clases teóricas	Preparación trabajos clase teoría (HTML/CSS) Preparación de trabajos clase prácticas (Diseño de interfaz y maquetación web) Estudio preparación clases y exámenes Asistencia a tutorías

## COMPETENCIAS

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Distinguir los tipos de código en que está maquetada una web y abordar el funcionamiento de la máquina que la aloja.

Conocer las últimas tendencias del diseño web así como los principales recursos que hay a su disposición.

Manejar con soltura el código HTML y CSS con soltura y sencillez.

Componer y diseñar páginas web de acuerdo a las necesidades de cada proyecto y usuario

Crear código web de acuerdo a los parámetros esenciales internacionales (World Wide Web Consortium W3C) del diseño y programación web.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

El sistema de evaluación se ha diseñado teniendo en cuenta dos escenarios diferentes en función de la situación propiciada por las circunstancias sanitarias consecuencia del COVID-19. En ambos casos, dicho sistema, tiene en cuenta el trabajo personal y el trabajo práctico ya sea en clase, de forma física o de forma virtual, además de la entrega de un proyecto final.

### I) Sistema de evaluación con docencia en SEMIPRESENCIAL

#### EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Presentación de memorias: 15 %
  - Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula
3. Realización de Ejercicios: 40%
4. Técnica de observación: 10 %
  - Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial

La evaluación será continua y la calificación final será el resultado de ponderar todas las calificaciones obtenidas en:

- Las actividades diarias en aula propuestas para afianzar los contenidos desarrollados y profundizar en ellos.
- El proyecto propuesto, en el que se valorará el cumplimiento de las pautas establecidas para elaborarlo, el rigor y la coherencia de los contenidos, la creatividad con la que se aborda y la redacción cuidada.
- La asistencia, participación y actitud manifestada.

#### EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos en la convocatoria extraordinaria, así como el Proyecto Final. En todas las convocatorias se evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. Así mismo los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen (práctico presencial): 25%

### II) Sistema de evaluación con 100% docencia en REMOTO

#### EVALUACIÓN Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 55%
3. Asistencia y participación a tutorías online: 10%

#### EVALUACIÓN Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán entregar igualmente todos los trabajos y el proyecto final en la convocatoria extraordinaria, a través del aula virtual. Al mismo tiempo, los alumnos que se presenten en la convocatoria extraordinaria realizarán las siguientes pruebas:

1. Proyecto Final Asignatura: 35%
2. Realización de Ejercicios: 40%
3. Examen (práctico presencial): 25%

## BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

### Básica

KRUG, Steve. 2006, No me hagas pensar – Una aproximación a la usabilidad en la web. Prentice-Hall.

LYNCH, Patrick J. & HORTON, Sarah. 2004, Manual de Estilo Web – Principios de diseño básico para la creación de sitios web. Barcelona: Gustavo Gili.

MORVILLE, Peter & ROSENFELD Louis. 2006, Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-Scale Web Sites. O'Reilly.

NIELSEN, Jakob. 1999, Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders Press.

ZELDMAN, Jeffrey. 2004, Diseño con estándares web. Anaya Multimedia.

### Complementaria

ESSLINGER, Hartmut. 2012, Design Forward: Creative Strategies for sustainable change. Arnoldsche Art Publishers.

GARRET, Jesse James. 2003, The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web. American Institute of Graphic Arts.

NIEDERST, Jennifer. 2006, Diseño Web. Guía de referencia. Anaya Multimedia – O'Reilly.

MÜLLER-BROCKMANN, Josef. 1996, Grid Systems in Graphic Design: A Visual Communication Manual for Graphic Designers, Typographers and Three Dimensional Designers. Braun Publish.

SCOTT, Bill & NEIL, Theresa. 2009. Designing Web Interfaces – Principles and Patterns for Rich Interactions. O'Reilly.