

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Bellas Artes
-------------	-----------------------

Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas
-----------------------	-------------------------------

Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación
-------------------	-----------------------------

Asignatura:	Diseño Web
-------------	------------

Tipo:	Obligatoria
-------	-------------

Créditos ECTS:	6
----------------	---

Curso:	2
--------	---

Código:	2619
---------	------

Periodo docente:	Cuarto semestre
------------------	-----------------

Materia:	Proyectos Artísticos
----------	----------------------

Módulo:	Estrategias Creativas
---------	-----------------------

Tipo de enseñanza:	Presencial
--------------------	------------

Idioma:	Castellano
---------	------------

Total de horas de dedicación del alumno:	150
--	-----

Equipo Docente	Correo Electrónico
Eduardo Zamarro Flores	e.zamarro@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

Diseño web es una 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 web usando técnicas de diseño y lenguajes de programación sencillos.

Ofrece al alumno una visión global sobre los proyectos de 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 técnicas y 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 alumnos conocerán el proceso de diseño de una web, el estado de técnica y cuáles son los principales perfiles profesionales que intervienen.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los propios de 1º de grado

CONTENIDOS

Tema 1. El lenguaje de internet I - Conceptos básicos sobre internet. Introducción al HTML
Tema 2. El lenguaje de internet II - La maquetación y los estilos visuales (CSS)
Tema 3. El lenguaje de internet III - La estructura web
Tema 4. Proyectos de diseño web I - Técnicas de investigación e ideación de la solución (DISCOVERY)
Tema 5. Proyectos de diseño web II - Arquitectura de navegación, wireframing y usabilidad (UX & INTERACTION DESIGN)
Tema 6. Proyectos de diseño web III - Los componentes visuales de la interfaz, Branding web y creatividad (UI DESIGN)
Tema 7. Proyectos de diseño web IV - Herramientas de simulación y animación. Los entregables del diseño web.

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%)

- Clases teóricas: 60%
- Clases prácticas: 20%
- Talleres/laboratorios/Exposiciones: 10%
- Otras: 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:

-HTML

-CSS

-Sublime Text.

-Software para diseño y maquetación.

-Webs 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

COMPETENCIAS

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

El alumno será capaz de concebir, planificar, realizar, organizar, gestionar y mediar la información visual.

El alumno será capaz de dominar las últimas tecnologías multimedia para que pueda enriquecer tanto el ámbito experimental de la creación artística, como el relativo al del ocio, entretenimiento, y por extensión el de la comunicación audiovisual dentro de la cultura contemporánea.

El alumno será capaz de ser un profesional intelectualmente curioso, que rechace el pensamiento débil, y que aspire a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Insertarse como nuevo creador en el mundo profesional y desarrollar trabajos artísticos, programas y artefactos para su producción y presentación en todo tipo de formatos y espacios culturales.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad de producir y relacionar ideas.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Adquirir la capacidad de perseverancia.

Desarrollar habilidades interpersonales y tomar conciencia de las capacidades y de los recursos propios.

Adquirir sensibilidad estética.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

El alumno distinguirá los tipos de códigos en que está maquetada una web y conocerá el funcionamiento de la máquina que la aloja.

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

El alumno manejará con soltura el código HTML y CSS con soltura y sencillez.

El alumno será capaz de componer y diseñar páginas web de acuerdo a las necesidades de cada proyecto y usuario.

El alumno creará 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 tutoras 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%

ALUMNOS REPETIDORES:

Deberán superar los contenidos no superados en convocatorias anteriores siempre que se mantenga el mismo programa.

REQUISITOS MÍNIMOS PARA APROBAR LA ASIGNATURA:

Los mismos que en convocatoria extraordinaria.

Las conductas de plagio, así como el uso de medios ilegítimos en las pruebas de evaluación, serán sancionados conforme a lo establecido en la Normativa de Evaluación y la Normativa de Convivencia de la universidad.”

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.