

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Diseño		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Diseño Web		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	2	Código:	3468
Periodo docente:	Cuarto semestre		
Materia:	Audiovisual		
Módulo:	Ámbitos de Creación		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Víctor Pozuelo Salamanca	victor.pozuelo@ufv.es
Miguel Ángel Molina Garrido	miguelangel.molina@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

- B01. Bienvenida al curso Diseño web - La historia de la web
- B02. Introducción al producto digital
- B03. Conceptos básicos HTML
- B04. Prog: Las tabla HTML. Dis: Research - Técnicas de investigación web
- B05. Prog: Los formularios HTML. Dis: Estrategia I - La definición funcional
- B06. Prog: Los estilos CSS I. Dis: Estrategia II - Los componentes web
- B07. Prog: Google Fonts. CSS Box Model. Dis: Estrategia III - Los wireframes
- B08. Prog: CSS II
- B09. Prog: Responsive design. Media queries. Dis: El diseño visual I
- B10. Prog: Flex Box. Dis: El diseño visual II - La creación de línea gráfica
- B11. Prog: Práctica final HTML + CSS Flex. Dis: El diseño visual III - Desarrollo UI
- B12. Dis: El diseño visual IV - La adaptación responsive y el prototipado interactivo

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.

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

Desarrollar la capacidad creativa del alumno desde una sólida base teórico-práctica que le permita plantear, resolver y presentar problemas de diseño de una forma única y original.

Formar diseñadores capaces de desenvolverse en el ámbito experimental, utilizando las herramientas básicas de la estética, como son el dibujo y el tratamiento color, junto con las últimas herramientas tecnológicas, aplicadas al campo del diseño gráfico, el diseño audiovisual, el diseño de espacios y otras técnicas propias de este campo.

Formar a un profesional intelectualmente curioso, que rechaza el pensamiento débil, y que aspira a mejorar la cultura contemporánea transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad, el bien y la belleza.

Competencias específicas

Solucionar problemas, adquirir métodos de diseño y diseñar proyectos.

Adquirir la capacidad de comunicación.

Desarrollar la capacidad para trabajar autónomamente.

Desarrollar la capacidad de colaboración con otras disciplinas del Diseño.

Plantear y resolver problemas de diseño.

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

EVALUACIÓN

Convocatoria ORDINARIA:

1. Proyecto Final Asignatura: 40%
2. Prácticas de clase: 10 % (Relativas tanto a actividades complementarias, como a contenidos vistos en el aula)
3. Realización de Ejercicios: 40%
4. Técnica de observación y asistencia: 10 % (Evaluación de la participación activa en las actividades de tipo presencial)

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.

Es preciso aprobar los bloques 1 y 3 de evaluación para poder aceptar la evaluación ordinaria. En caso de suspender un bloque de evaluación, ej: bloque 3. Realización de ejercicios, la evaluación ordinaria queda suspensa aún siendo favorable la media.

Para aprobar el bloque 3. Realización de ejercicios, es preciso entregar y aprobar todas las entregas.

Concesión Matrícula de Honor: la Matrícula de Honor es un reconocimiento a la excelencia. Se concederá exclusivamente a aquellos alumnos que destacan por encima de sus compañeros, no solo con respecto a sus resultados académicos dentro de la asignatura, sino también con respecto a su actitud e interés frente al estudio y la asignatura, su compromiso, trabajo en equipo a lo largo de todo el curso, solo se concederá una por cada 20 alumnos o fracción y no es obligatorio concederla, pudiendo quedar desierta.

Convocatoria EXTRAORDINARIA:

Los alumnos que no hayan alcanzado el nivel de aprobado en la evaluación global, deberán presentarse a un examen final. Dicho examen evalúa todo lo visto y trabajado en clase, y no sólo los contenidos del programa. La prueba consta de una parte teórica y otra práctica que mide el grado de conocimientos global de la asignatura. Para aprobar la convocatoria extraordinaria es necesaria la calificación mínima de un 5 sobre 10 en el examen

final.

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

Written and Illustrated Jesse James Garrett. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond / 2nd ed. Berkeley :New Riders,2011.

Donald A. Norman. El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos / Barcelona :Paidós,2012.

Eva Heller. Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón / Barcelona :Gustavo Gili,2004.

Steve Krug. No me hagas pensar: actualización: una aproximación a la usabilidad y los móviles / 4ª ed. Madrid :Anaya Multimedia,2022.

Complementaria

Walter Isaacson ; traducción de David González-Iglesias González. Steve Jobs: la biografía / Barcelona :Debate,2011.

Eric Ries ; traducido por Javier San Julián. El método Lean Startup: cómo crear empresas de éxito utilizando la innovación continua / 4ª ed. Barcelona :Deusto,2013.