

Planificación de la Docencia Universitaria  
**Grado en Diseño Multimedia y Gráfico**

---

Guía Docente

Curso Académico 2021/22

# Maquetación Web con Hojas de Estilo

---

## Datos de Identificación de la Asignatura

### Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

### Tipo de asignatura

Obligatoria

### Materia

Diseño

### Créditos ECTS

3

### Denominación de la asignatura

Maquetación web con hojas de estilo

### Modalidad de enseñanza

Presencial

### Código

69456

### Profesorado

D. Adrián Cano González

### Curso

Cuarto

### Lengua vehicular

Español

### Semestre

Primero

---

## Profesorado de la Asignatura

### Profesorado

D. Adrián Cano González

### Contacto

[adrian.cano@esne.es](mailto:adrian.cano@esne.es)

### Tutorías académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con el profesorado a través de correo electrónico en las horas de tutorías. Las horas de tutoría se harán públicas en el portal del alumno.

---

## Requisitos Previos

### Esenciales

Los propios del título y especialmente las asignaturas Fundamentos del Diseño Web y Diseño Web Avanzado.

### Aconsejables

Conocimientos básicos sobre ofimática y manejo de programas.

Conocimientos de diseño gráfico y tratamiento de imágenes.

Conocimientos básicos de programación.

---

## Sentido y aportaciones de la Asignatura al Plan de Estudios

### Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece a la Materia Diseño.

### Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Maquetación Web con Hojas de Estilo se encuentra en el módulo de asignaturas del Grado asociadas al diseño y desarrollo web.

Maquetación Web con Hojas de Estilo da el siguiente paso en el diseño y programación web, presentando las tendencias de diseño más actuales y las herramientas para poder construir sitios web acordes a los estándares actuales. Para ello, el alumno manejará entornos de desarrollo integrado de alto nivel y utilizará software de diseño gráfico y retoque digital, así como librerías de programación del lado del cliente y herramientas multiplataforma.

Esta asignatura proporcionará al alumno las nuevas tendencias de diseño en el ámbito de la web, teniendo siempre muy en cuenta la experiencia de usuario. A partir de estas nuevas tendencias, se detallarán los mecanismos de programación para conseguir este tipo de diseños. Se ayudará al alumno para que potencie al máximo su visión creativa de diseñador gráfico, así como de diseñador web, adquirida en otras asignaturas, aplicándola directamente en entornos online y sistemas web.

En las asignaturas de los cursos anteriores (Fundamentos del diseño web y Diseño web avanzado) se ha profundizado en la programación más básica del front-end a través de HTML5, CSS3 y JavaScript. En Maquetación Web con Hojas de Estilo nos

centraremos en profundizar sobre nuevas capacidades de CSS3 para realizar portales y aplicaciones web acordes a las tendencias, así como el uso de librerías JavaScript para dinamismos complejos. También se mostrarán nuevas herramientas y manejo de API de programación web aplicadas al desarrollo de arte generativo y piezas interactivas de alto componente gráfico y visual.

Por último, se le proporcionarán al alumno los conocimientos necesarios para la publicación de sus trabajos y la utilización de herramientas de gestión de contenidos (CMS), que ayudarán a una mejor integración laboral de los alumnos egresados del Grado.

## Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

---

# Resultados de aprendizaje en relación con las competencias que desarrolla la materia

## Competencias básicas

CB1 - 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.

CB2 - 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.

CB3 - 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.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

## Competencias generales

CG0 - Hablar bien en público.

CG3 - Desarrollará la comprensión del lenguaje visual y evaluará y adaptará la gráfica para su desarrollo posterior.

CG4 - El estudiante aprenderá a usar una gama de técnicas y generación de ideas creativamente.

CG5 - Originar ideas complejas y elaborar los objetivos de comunicación gráfica.

CG12 - Habrá desarrollado un aprendizaje específico de los procesos básicos del diseño, como un método de creación y de fabricación, de elementos de aplicación en el Diseño Multimedia y Gráfico; podrá aplicar métodos para la elaboración de proyectos completos; habrá adquirido conocimientos legales que le permitan en el futuro ejercer una actividad dentro del marco normativo, y, finalmente, podrá desarrollar el programa requerido por un Proyecto de Diseño Multimedia y Gráfico, donde se trabajen aspectos conceptuales, formales y técnicos, desarrollando la documentación específica necesaria.

## Competencias específicas

CE4 - Aplicará estos conocimientos en la creación de elementos formales para provocar una respuesta personal/emocional.

CE5 - El estudiante debe demostrar que entiende las técnicas gráficas y creativas, y que las usa para generar ideas propias. Ha de ser capaz de producir ideas originales para satisfacer objetivos de comunicación gráfica específicos y producir ideas complejas que se rodeen de múltiples influencias.

CE7 - El estudiante deberá interpretar independiente e imaginativamente los briefs de diseño para hallar las intenciones de los objetivos comunicativos gráficos y complejos e interpretar estos briefs para cumplir tareas de comunicación gráfica compleja de forma efectiva e imaginativa. Deberá adaptar las ideas para cubrir una amplia variedad de aplicaciones.

CE8 - Actuar de forma efectiva como miembro de un equipo creativo. Aclarar y cumplir el alcance y objetivos de tareas complejas. Generar y desarrollar una amplia variedad de ideas. Seleccionar formatos de presentación apropiados para las ideas y el público objetivos y preparar las ideas para una presentación imaginativa en un Standard profesional.

CE10 - Sabrá traducir una idea desde su concepción inicial a través de los dibujos preparatorios para diseños gráficos y hará uso de herramientas, filtros y efectos en la producción de originales gráficos.

CE12 - El estudiante aprenderá a explicar y analizar el proceso de creación de aplicaciones multimedia y diseño 3D. A desarrollar un modo de trabajo ordenado, con estrategias de solución y organización a la hora de desarrollar trabajos de índole complejo.

CE13 - Se integrará en un proceso, análisis y desarrollo de contenido visual para Web, atendiendo a puntos como: el diseño, la usabilidad y la codificación en lenguajes apropiados para ello.

CE14 - Se situará al estudiante dentro del marco legal de la posible actuación como diseñador. Y se le orientará en el desarrollo del plan personal de su propio negocio.

---

## Resultados de Aprendizaje Relacionados con la Asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de:

- Conocer ampliamente el uso de las Hojas de Estilo para desarrollar la creatividad en el diseño de páginas web.
- Conocer los diferentes tipos de aplicación de CSS para que su utilización en determinadas páginas sea la más óptima posible.
- Aprender a utilizar las CSS con las capas que ofrece el lenguaje HTML, para desarrollar páginas Web basadas en posicionamiento de capas, que ofrecen páginas más dinámicas y flexibles.

---

## Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

### Breve descripción de los contenidos

Se desarrolla el trabajo en accesibilidad web y la optimización de páginas. La maquetación CSS profundizando en técnicas avanzadas, haciendo uso de las nuevas tecnologías.

- Niveles.
- Tipos de Hojas de Estilo.
- Planificación, organización y mantenimiento de CSS.
- Cascada y especificidad.
- Selectores.
- Propiedades.
- Herencia en CSS.
- Modelo de caja.
- Composición.
- Tipos de Layout.
- Estilos en tablas y formularios.
- Tipos de medios.
- Accesibilidad.

Además, para mantener el programa de la asignatura adaptado a las tendencias actuales de diseño y tecnología, se han añadido contenidos que permitan al alumno:

- Nuevas tendencias de diseño web.
- Inclusión de diseños actuales en portales web a través de hojas de estilo en cascada y librerías JavaScript.
- Utilización de herramientas de gestión de contenidos.

## Temario desarrollado

El programa del curso se estructura a partir de un modelo constructivo de aprendizaje que persigue la consecución de un pensamiento crítico por parte del alumno. La pedagogía propone herramientas y estrategias para procurar una praxis académica activa.

### TEMA 1. TENDENCIAS DE DISEÑO.

### TEMA 2. TÉCNICAS AVANZADAS DE DISEÑO WEB.

Repaso de HTML5/CSS3.

CSS3 avanzado.

JavaScript avanzado.

### TEMA 3. DISEÑO MULTIMEDIA Y ARTE INTERACTIVO.

Diseño multimedia y aplicaciones móviles.

Arte generativo.

Metodología de desarrollo de proyectos web.

### TEMA 4. HERRAMIENTAS DE GESTIÓN DE CONTENIDOS (CMS).

Conceptos básicos.

Desarrollo web con CMS.

### PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA.

---

## Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Tendencias de diseño	Septiembre
TEMA 2. Técnicas avanzadas de diseño web	Octubre - Noviembre
TEMA 3. Diseño multimedia y arte interactivo	Noviembre - Diciembre
TEMA 4. Herramientas de gestión de contenidos (CMS)	Diciembre
Proyecto final de la asignatura	Enero

## Modalidades Organizativas y Métodos de Enseñanza

El desarrollo del programa y la consecución de los objetivos de aprendizaje establecidos requieren de un trabajo continuado del alumno a lo largo de todo el año alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta y estudio del material bibliográfico.
- Realización de trabajos prácticos que a lo largo del curso se propongan. Presentaciones públicas de los trabajos.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
<b>Clases teóricas</b>	Exposición de los temas. Explicar planificación de la asignatura: programa, apuntes y bibliografía. Repasos al inicio de clase. Resolución de dudas: temas y lecturas. Pruebas de evaluación.	CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG0, CG3, CG4, CG12, CE4, CE7, CE12, CE13, CE14	20	-	20
<b>Clases prácticas</b>	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG0, CG3, CG4, CG5, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13, CE14	10	10	20

<p><b>Tutorías</b></p>	<p>Preparación mediante clase mediante lectura de los temas.</p> <p>Planificación de debates y comentarios mediante la preparación de lecturas.</p> <p>Resolución de ejercicios.</p> <p>Comentarios y resolución de dudas presencialmente o por correo electrónico.</p>	<p>CB1, CG4, CG5, CG12, CE4, CE5, CE10, CE13</p>	<p>5</p>	<p>-</p>	<p>5</p>
<p><b>Trabajo personal del estudiante</b></p>	<p>Lecturas: preparación y búsqueda de información complementaria.</p> <p>Estudio y trabajo personal.</p> <p>Preparación de ejercicios, comentarios y debates.</p> <p>Tutorías libres y voluntarias.</p>	<p>CB1, CB2, CB3, CB4, CB5, CG3, CG5, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13</p>	<p>-</p>	<p>30</p>	<p>30</p>

## Sistema de Evaluación

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Valoración respecto a la calificación final
<p>Trabajos prácticos individuales</p>	<p>Funcionalidad de la solución acorde a los requisitos planteados.</p> <p>Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales.</p> <p>Documentación en los casos que se requiera.</p> <p>Código limpio.</p>	<p>40%</p>

Práctica final / Exposición oral	Funcionalidad de la solución acorde a los requisitos planteados. Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales. Documentación en formato digital, justificando el diseño elegido y el desarrollo realizado. Código limpio. Presentación oral de trabajo.	50%
Asistencia participativa	Actitud en clase y valores particulares. Diálogo teórico y crítico, relación con el grupo, interés e implicación. Autoevaluación.	10%

## Consideraciones generales acerca de la evaluación

Se reservará un porcentaje de la nota para valorar la presencia participativa del alumno en clase. Otro porcentaje que se determinará previamente corresponderá a la resolución de prácticas o pruebas intermedias. Se destinará finalmente, el resto de la nota, a una prueba definitiva.

### Asistencia a clase

La asistencia a clase es obligatoria. Sin una asistencia demostrada de al menos un 80%, el alumno no podrá presentarse a examen debiendo acudir a la siguiente convocatoria. No es necesario justificar las faltas, y por tanto no se admitirán justificantes, por lo que superado el 20% de faltas de asistencia, el alumno deberá presentarse en convocatoria extraordinaria.

La Dirección/Coordinación de la Titulación podrá considerar situaciones excepcionales, previo informe documental, debiendo ser aprobadas por la Dirección Académica de ESNE.

Se exigirá puntualidad al alumno en el comienzo de las clases. Una vez transcurridos cinco minutos de cortesía, el profesor podrá denegar la entrada en el aula.

### Entrega de trabajos

Todos los trabajos deberán estar entregados a través del campus virtual del alumno, ya sea los originales o digitalizados, en los formatos requeridos por el profesor, en el control correspondiente para poder ser evaluado, y siempre en los plazos establecidos por el profesorado de la asignatura. En caso contrario, constará como trabajo no entregado.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, tendrán una penalización del 20%. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos, una vez calificados, deben ser retirados por los alumnos en el tiempo que se determine. Pasado este plazo, los trabajos podrán ser destruidos.

En los trabajos en grupo, la calificación será individual por cada alumno, atendiendo a criterios de conocimiento de la materia, esfuerzo, presentación, asistencia a tutorías, etc. Por tanto, miembros de un mismo grupo pueden tener calificaciones diferentes.

## Evaluación en convocatoria ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco). La nota mínima de examen para aplicar la ponderación también es de 5 (cinco).

La carga de trabajo de la asignatura se compone de 4 Prácticas Individuales (PI) y un Proyecto Final (PF). Las PI podrán ser agrupados en entregas conjuntas, dependiendo de la complejidad de estas, es decir, dos PI podrán ser presentadas como una (sumando sus pesos) si su complejidad así lo requiere.

Las PI se deben realizar en casa de forma individual, debiéndose entregar en el plazo máximo establecido en el enunciado de la actividad, donde también se definirá la ponderación de cada una de ellas.

El PF se realizará fuera de clase en grupos, salvo casos excepcionales debidamente justificados. Se reservarán algunas clases para supervisión y seguimiento del profesor. Finalmente, se expondrá públicamente.

El alumno aprobará la asignatura en convocatoria ordinaria por la evaluación de los trabajos realizados en clase y fuera de clase, teniéndose en cuenta la asistencia, la participación y el interés en el aula con un 10% de la nota. Se señala que además de este beneficio en la proporción de la nota, estas actitudes positivas redundan en el aprendizaje y evolución del alumno, que será igualmente valorado por el profesor.

El trabajo realizado por el alumno durante el curso deberá alcanzar el nivel mínimo exigible para satisfacer los objetivos que marca la asignatura.

## Evaluación en convocatoria extraordinaria

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben volver a presentar los trabajos que no hayan sido aprobados en convocatoria ordinaria. Además, el profesor de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

En la evaluación extraordinaria, los alumnos deben realizar una prueba escrita presencial y presentar los trabajos necesarios para aprobar la asignatura. La prueba escrita será evaluada como APTO o NO APTO, siendo APTO la calificación necesaria para poder obtener una calificación final y correspondiente a la parte práctica ya mencionada.

La parte práctica está compuesta por una las prácticas individuales no superadas o entregadas en convocatoria ordinaria y el proyecto final, guardándose la nota de las prácticas superadas en convocatoria ordinaria. De esta forma, las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria no deberán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria.

Todos los alumnos que, habiendo superado los trabajos prácticos no alcancen el 80% de la asistencia a clase (salvo causas debidamente justificadas), deberán realizar la prueba escrita de convocatoria extraordinaria. Las notas obtenidas en la parte práctica de la asignatura se le conservarán, siempre que en la prueba escrita reciban una calificación de APTO.

El alumno/a de convocatoria extraordinaria tendrá que realizar un examen que deberá superar para poder aprobar la asignatura.

En convocatoria extraordinaria el trabajo colectivo se tendrá que presentar públicamente al profesor.

---

## Bibliografía / Webgrafía

### Bibliografía básica

Gauchat, J.D. (2013). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. 2ª Edición. Madrid: Marcombo, S.A.

López Quijado, J. (2010). Domine Javascript. 3ª Edición. Madrid: Ra-Ma Editorial.

Carrie Cousins (2019). Web Design Trends 2019. UXPin Inc., 2019.

### Bibliografía complementaria

Steve Krug (2014). Don't Make Me Think (Revisited): A common sense approach to web and mobile usability. USA, New Riders.

Jesmond J. Allen, James J. Chudley (2012). Smashing UX Design: Foundations for Designing Online User Experiences, 1st Edition. UK, John Wiley & Sons, Ltd.

Jon Duckett (2011). HTML and CSS: Design and Build Websites. Hoboken (USA): Wiley.

Dan M. Brown (2011). Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning, 2nd Edition. Nueva York (USA): Pearson.

### Webgrafía

Estándar de lenguajes de programación web: <http://www.w3c.es/>

Tutoriales y ejemplos de desarrollo: <http://w3schools.com>

Programación con JavaScript: <https://www.javascripting.com/>

Programación con WordPress: <https://es.wordpress.com/>

Cursos: <http://desarrolloweb.com/>

Foro de recursos y nuevas propiedades CSS: <https://css-tricks.com/>

Premios web: <https://www.awwwards.com/>

Premios web: <https://thefwa.com/>

## Observaciones

El plagio evidenciado en los trabajos o exámenes será calificado con nota “0”, y la pérdida de esa convocatoria, para el estudiante o estudiantes responsables.

El alumno deberá respetar en todo momento la propiedad intelectual de otros autores no haciendo uso del trabajo de otros sin aclarar este punto y sin citar las fuentes originales.

Para la ejecución de los exámenes el alumno no podrá hacer uso de material no autorizado. Esto será motivo de calificación “0” y pérdida de esa convocatoria.

ESNE fija para sus titulaciones un sistema de calificaciones que se corresponde con lo regulado por los artículos 5.4 y 6 del Real Decreto 1125/2003, de 5 de septiembre (por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional). En dichos artículos, que la universidad aplica, se regula lo siguiente: “Los resultados obtenidos por el estudiante en cada una de las materias del plan de estudios se calificarán en función de la siguiente escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal, a la que podrá añadirse su correspondiente calificación cualitativa. La mención de «Matrícula de Honor» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»”.

Escala numérica	Calificación cualitativa
De 0,0 a 4,99	Suspenso (SS)
De 5 a 6,99	Aprobado (AP)
De 7 a 8,99	Notable (NT)
De 9 a 10	Sobresaliente (SB)

Las calificaciones de los estudiantes son fruto de un sistema de evaluación continua, que permite valorar de forma constante su trabajo, actitud, participación y asimilación del conocimiento. La asistencia y la participación del estudiante en las sesiones docentes, por lo tanto, son esenciales para el desarrollo del sistema, y, como tal, evaluables y calificables.

Los estudiantes matriculados en esta asignatura dispondrán únicamente de un total de 6 convocatorias para aprobarla. Cuando en el acta de la asignatura el estudiante sea calificado como “Suspenso” o “No presentado”, se habrá consumido una convocatoria.