
Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2019/2020

Fundamentos del Diseño Web

Datos de Identificación de la asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Módulo

Módulo de diseño

Créditos ECTS

6

Denominación de la Asignatura

Fundamentos del diseño web

Modalidad/es de enseñanza

Presencial

Código

2172

Profesora

Dra. Carolina García Vázquez

Curso

Segundo

Lengua vehicular

Español

Semestre

Segundo

Profesorado de la Asignatura

Profesora

Dra. Carolina García Vázquez

Tutorías Académicas

Para todas las consultas relativas a la materia, los alumnos pueden contactar con la profesora a través del e-mail y en el despacho a las horas de tutoría que se harán públicas en el portal del alumno.

Datos de Contacto

carolina.garcia@esne.es

Tutorías: según horario de segundo semestre.

Requisitos Previos

Esenciales

Las propias del título.

Aconsejables

Conocimientos básicos sobre ofimática y manejo de programas.

Conocimientos de diseño gráfico y tratamiento de imágenes.

Sentido y Aportaciones de la asignatura al Plan de Estudios

Campo de conocimiento al que pertenece la asignatura

Esta asignatura pertenece al módulo de diseño, del Plan de Estudios del Grado en Diseño Multimedia y Gráfico.

La asignatura Fundamentos del Diseño Web constituye la primera parte del bloque de asignaturas de diseño y desarrollo web.

Relación de interdisciplinariedad con otras asignaturas del currículum

Fundamentos del Diseño Web se encuentra en el módulo de asignaturas del Grado asociadas al diseño y desarrollo web.

El diseño y desarrollo de sitios web representa la evolución del antiguo diseño gráfico convencional, estático y nada interactivo hacia el paso siguiente en la transmisión de ideas. Internet supone la mayor base de conocimiento a nivel mundial en la que se ofrece, expresa, comunica, muestra y comparte toda la información disponible y publicada del planeta a tiempo real sea del tipo que sea. Aprender los fundamentos básicos de diseño y programación de sitios web resulta fundamental ante la creciente demanda del mercado que se aleja cada vez más de la publicidad gráfica hacia un universo altamente interconectado.

En relación con todo ello, un profesional del diseño gráfico y multimedia debe tener la capacidad de afrontar un proyecto software completo encaminado a sitios web estáticos, es decir, aquellos que no variarán sus contenidos en el tiempo.

Fundamentos del Diseño Web proporcionará al alumno los conocimientos necesarios para desarrollar sitios web en lenguaje HTML manejando entornos de desarrollo integrado de alto nivel y utilizando herramientas de diseño gráfico y retoque digital.

Inicialmente, el alumno adquirirá conocimientos sobre el funcionamiento global de internet. De esta forma, comprenderá el mecanismo de envío de páginas web, que le ayudará a vislumbrar de forma más clara la estructura de un documento HTML. Además, se le proveerá de mecanismos para mejorar la experiencia de usuario (UX) y la accesibilidad de los sitios web que diseñe y, posteriormente, desarrolle.

Se ayudará al alumno para que aplique su visión creativa de diseñador gráfico, adquirida en otras asignaturas, aplicándola directamente en entornos online y sistemas web. Para ello, se impartirán nociones de diseño y maquetación web así como el estándar CSS para aplicar estilos y formatos a los sitios web.

Por último, se hará una introducción a la programación del lado del cliente en lenguaje JavaScript, añadiendo efectos visuales dinámicos y aplicando tratamientos a eventos. Estas nociones de JavaScript serán utilizadas en la siguiente asignatura de la materia: Diseño Web Avanzado, en tercer curso del grado.

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

Competencias genéricas

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.

CG9. Trabajar con un equipo humano de forma efectiva en la generación y desarrollo de ideas. Y planificar y diseñar presentaciones y comunicaciones de ideas de forma efectiva.

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

- Conocerá la estructura y los lenguajes utilizados en los programas que se ejecutan en el navegador y en el servidor de páginas web.
- Tendrá conocimientos de programación en HTML, para construir programas que se ejecuten tanto en servidores de páginas Web como en el propio navegador.
- Conocerá la sintaxis de los elementos más comúnmente utilizados del lenguaje de marcas de hipertexto HTML.
- Desarrollará código HTML eficiente y de calidad que cumpla con los estándares del W3C (World Wide Web Consortium).
- Separará el estilo y diseño de un sitio web de los elementos HTML.

- Conocerá la sintaxis básica del lenguaje de las hojas de estilo en cascada (CSS).
- Dará cualquier formato a los elementos HTML aplicando reglas de estilo CSS.
- Conocerá la sintaxis básica del lenguaje de programación JavaScript.
- Aplicará el tratamiento de una función JavaScript a un evento HTML.
- Aplicará dotes creativas, diseño gráfico y maquetación de contenidos visuales que generen un efecto estético agradable y un entorno web amigable al usuario.
- Ofrecerá una solución de diseño web interactiva e impactante ante cualquier necesidad planteada, ya sea comercial, divulgativa, informativa o de ocio.
- Combinará adecuadamente contenidos visuales tales como colores, imágenes, textos y otros recursos multimedia.
- Aplicará una metodología de trabajo directa, estricta y eficiente aprendiendo a separar el diseño preliminar de la implementación del código fuente.
- Comprenderá las ideas y expresarlas gráficamente usando técnicas y bocetos de forma efectiva, orientándolos al sitio web como producto final.
- Planificará de forma efectiva las fases de trabajo de un proyecto web, organizar y dividir tareas en el tiempo y repartirlas dentro de un grupo de trabajo.
- Publicará un producto final (previa fase de pruebas y validación de este), mediante exposición y presentación oral, enfocadas a la satisfacción del cliente.
- Desarrollará código fuente limpio y de fácil mantenimiento, que cumpla reglas de estilo básicas.
- Realizará una propuesta documentada de diseño y artes gráficas definitivas para un sitio web.
- Elaborará una documentación posterior al trabajo realizado a modo de memoria de un proyecto web profesional completo.
- Expondrá con una presentación pública oral un proyecto web profesional completo.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Los contenidos que se tratarán en la asignatura están divididos en tres temas, cada uno orientado al área de conocimiento con el que está relacionado de los descritos en apartados previos.

- Introducción a WWW: protocolos, lenguajes, funcionamiento.
- Fundamentos de diseño web: enfoques, experiencia de usuario.
- Desarrollo web front-end: HTML5, CSS3, JavaScript Tendencias de diseño web.

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. INTRODUCCIÓN.

- 1.1. CONCEPTOS BÁSICOS.
 1. Introducción a internet.
 2. Navegadores, estándares y validación (W3C).
- 1.2. DESARROLLO WEB.
 1. Lenguajes de desarrollo para *font-end*.
 2. Lenguajes de desarrollo para *back-end*.
- 1.3. ENTORNO DE TRABAJO Y HERRAMIENTAS.

TEMA 2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA WEB.

- 2.1. ENFOQUES DE DISEÑO.
 1. Fijo o estático, líquido o fluido, adaptativo o RWD.
 2. Tendencias de diseño.
- 2.2. INTERFACES DE USUARIO.

2.3. DISEÑO UNIVERSAL.

1. Principios del diseño para todos.
2. Accesibilidad y usabilidad.
3. Experiencia de usuario (UX)

TEMA 3. DISEÑO WEB. FRONT-END.

3.1. IMPLEMENTACIÓN WEB. HTML5.

1. Estructura básica de un documento HTML.
2. Sintaxis de textos.
3. Inserción de multimedia: imágenes, vídeo y audio.
4. Navegación: enlaces y anclas.
5. Otros elementos: listas, tablas, formularios e iconos.
6. La web semántica.

3.2. MAQUETACIÓN WEB. CSS3.

1. Introducción.
2. Sintaxis básica.
3. Estilos para texto y multimedia.
4. Administración del espacio y posicionamiento.
5. Dinamismo con CSS3.

3.3. RESPONSIVE WEB DESIGN (RWD).

1. Fundamentos y enfoques del diseño adaptativo.
2. Metadatos relativos al *viewport*.
3. Cómo hacer nuestra web *responsive*.

TEMA 4. INTERACTIVIDAD EN LA WEB.

4.1. FUNDAMENTOS DE LOS LENGUAJES ORIENTADOS A EVENTOS.

4.2. PROGRAMACIÓN BÁSICA. JAVASCRIPT.

1. Sintaxis básica.
2. Elementos básicos de JavaScript.
4. Definición de librerías.

PROYECTO FINAL DE ASIGNATURA

Cronograma

Unidades Didácticas / Temas	Periodo Temporal
TEMA 1. Introducción	1 – 3
TEMA 2. Fundamentos del diseño y la web	3 – 5
TEMA 3. Diseño web. Front-end 3.1. Implementación web. HTML5	6 – 10
TEMA 3. Diseño web. Front-end 3.2. Maquetación web. CSS3	11 – 18
TEMA 3. Diseño web. Front-end 3.3. Responsive web design	18 – 20
TEMA 4. Interactividad en la web	21 – 26
Proyecto final de la asignatura	27 – 30

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 semestre, alrededor de las siguientes actividades:

- Asistencia a clases.
- Consulta, estudio del material bibliográfico.
- Seguimiento de los ejemplos de diseño y desarrollo de páginas y aplicaciones web llevados a cabo en clase.
- Realización de los trabajos prácticos que se propondrán a lo largo del curso.
- Discusiones y debates sobre temas afines con la materia.
- Preparación de un proyecto final de la asignatura que se presentará en clase ante el resto de los alumnos.

Modalidad organizativa	Método de enseñanza	Competencias relacionadas	Horas		
			Presencial	Trabajo autónomo	Total
Lección Magistral. Actividad formativa en el aula que, utilizando la metodología expositiva, prioriza la acción docente del profesor. Seminario. Actividad formativa en el aula-seminario que, bajo la guía del profesor, fomenta el aprendizaje cooperativo entre los alumnos y se ordena al estudio de casos o de la cuestión a estudiar.	Método expositivo. Metodología que prioriza la acción docente del profesor, exigiéndose del alumno la preparación previa y el estudio posterior.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8.	40	-	40

Taller. Actividad formativa en el aula-taller que, bajo la guía del profesor, se ordena a la resolución individual o cooperativa de ejercicios y problemas o a la ejecución de trabajos técnicos o artísticos.	Discusión de casos reales. Utilización de casos de estudio reales que permitan la aplicación práctica de los conocimientos teóricos adquiridos. Además, la realización de un análisis y una discusión común de cada situación.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8.	20	20	40
Tutoría. Actividad formativa fuera del aula que fomenta el aprendizaje autónomo, con el apoyo de la acción de guía y seguimiento por medio de un tutor.	Aprendizaje cooperativo. Los alumnos aprenden a colaborar con otras personas (compañeros y profesores) para resolver de forma creativa, integradora y constructiva los interrogantes y problemas identificados a partir de los casos planteados, utilizando los conocimientos y los recursos materiales disponibles.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8.	10	-	10
Trabajo autónomo. Actividad formativa fuera del aula que, sin una guía directa del profesor o tutor, fomenta el aprendizaje autónomo del alumno.	Metodología que prioriza la acción autónoma el alumno más allá de la acción docente del profesor, ya sea anterior o posterior a ésta.	CG0, CG5, CG9, CE1, CE2, CE3, CE8.	-	60	60

Sistema de Evaluación

Actividades de Evaluación	Criterios de Evaluación	Valoración respecto a la Calificación Final
Trabajos prácticos individuales.	Funcionalidad de la solución acorde a los requisitos planteados. Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales Documentación en los casos que se requiera Código limpio	40%
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 y autoevaluación	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

Para superar la asignatura será necesario haber aprobado las partes prácticas por separado, es decir, habrá que obtener como mínimo una nota de 5 sobre 10 tanto en los trabajos prácticos como en la práctica final, y además llegar a 5 sobre 10 en la nota final. En caso de suspender alguna de las partes (que no sean la de Actitud) en convocatoria ordinaria, el alumno deberá realizar para convocatoria extraordinaria las partes suspensas o no entregadas, guardándose la nota de las prácticas superadas en convocatoria ordinaria. Además, el alumno deberá realizar una prueba escrita tipo test.

La carga de trabajo de la asignatura se compone de 4 ejercicios individuales, 3 Prácticas Individuales (PI) y un Proyecto Final (PF). Los ejercicios prácticos y las PI podrán ser agrupados en entregas conjuntas dependiendo su complejidad, pesando el doble en la nota global.

Tanto los Ejercicios como las PI se realizarán de forma individual, debiéndose entregar en el plazo máximo de 3 días para los Ejercicios y dos semanas para las PI desde su publicación. La ponderación de los elementos de evaluación de ejercicios y prácticas se definirá en sus enunciados.

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.

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 de las mismas, 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.

Entregas de Trabajos

En convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar y aprobar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura.

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, la máxima calificación a obtener será 7.

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. 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.

Evaluación en convocatoria Ordinaria

En ambas convocatorias, la calificación mínima para aprobar la asignatura es de 5 (cinco).

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 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.

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 (2014). Web Design with HTML, CSS, JavaScript and jQuery Set. 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>
- Resolución de problemas: <http://www.forosdelweb.com/>
- Programación con JavaScript: <https://www.javascripting.com/>
- Cursos: <http://desarrolloweb.com/>
- Cursos: <https://www.codecademy.com/learn>

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 9,5. 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	Suspense (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.