

Planificación de la Docencia Universitaria
Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Guía Docente

Curso Académico 2021/22

Fundamentos del diseño web

Datos de Identificación de la Asignatura

Título

Grado en Diseño Multimedia y Gráfico

Tipo de asignatura

Obligatoria

Materia

Diseño

Créditos ECTS

6

Denominación de la asignatura

Fundamentos del Diseño Web

Modalidad de enseñanza

Presencial

Código

69442

Profesorado

Dra. Carolina García Vázquez
D. Adrián Cano González

Curso

Segundo

Lengua vehicular

Español

Semestre

Segundo

Profesorado de la Asignatura

Profesorado

Dra. Carolina García Vázquez
D. Adrián Cano González

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.

Contacto

carolina.garcia@esne.es
adrian.cano@esne.es

Requisitos Previos

Esenciales

Los propios 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 a Materia Diseño.

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.

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.

Aportaciones al plan de estudios e interés profesional de la asignatura

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.

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.

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, el estudiante será capaz de:

- 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.

Contenidos / Temario / Unidades Didácticas

Breve descripción de los contenidos

Conceptos fundamentales de la red Internet, del World Wide Web y del lenguaje HTML, adentrándose en conceptos básicos y avanzados de análisis y diseño, y enseñando a utilizar herramientas profesionales para ello.

- Conceptos previos. TCP/IP. Direccionamiento IP. DNS (Domain Name Service). www e Internet.
- HTTP y HTML
- HTML enlaces y formatos.
- Organización del texto.
- Imágenes, Listas y Tablas.
- Los estilos.
- Los marcos.
- Los formularios.
- Herramientas para la gestión de sitios Web.

Temario desarrollado

TEMA 1. INTRODUCCIÓN.

Conceptos básicos

Desarrollo web.

Entorno de trabajo y herramientas.

TEMA 2. FUNDAMENTOS DEL DISEÑO Y LA WEB.

Enfoques de diseño.

Interfaces de usuario.

Diseño universal.

TEMA 3. IMPLEMENTACIÓN DEL FRONT-END. HTML5.

Estructura básica de un documento HTML.

Sintaxis de textos.

Inserción de multimedia: imágenes, vídeo y audio.

Navegación: enlaces y anclas.

Otros elementos: listas, tablas, formularios e iconos.

La web semántica.

TEMA 4. MAQUETACIÓN DEL FRONT-END. CSS3.

Introducción.

Sintaxis básica.

Estilos para texto y multimedia.

Administración del espacio y posicionamiento.

Dinamismo con CSS3.

TEMA 5. RESPONSIVE WEB DESIGN.

Fundamentos y enfoques de diseño adaptativo.

Metadatos relativos al *viewport*.

Cómo hacer nuestra web responsive.

TEMA 6. INTERACTIVIDAD EN LA WEB.

Fundamentos de los lenguajes orientados a eventos.

Programación básica. JavaScript.

PROYECTO FINAL DE LA ASIGNATURA.

Cronograma

Unidades didácticas / Temas	Periodo temporal
TEMA 1. Introducción	Febrero
TEMA 2. Fundamentos del diseño y la web	Febrero
TEMA 3. Implementación del front-end. HTML5	Febrero-Marzo
TEMA 4. Maquetación del front-end. CSS3	Marzo-Abril

TEMA 5. Responsive web design	Abril-Mayo
TEMA 6. Interactividad en la web	Mayo-Junio
Proyecto final de la asignatura	Junio

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
Clases teóricas	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	40	-	40
Clases prácticas	Resolución de ejercicios. Debate sobre temas, ejercicios y lecturas. Presentaciones. Pruebas de evaluación.	CB2, CB4, CB5, CG0, CG3, CG4, CG5, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13, CE14	20	20	40

<p>Tutorías</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, CG9, CG12, CE4, CE5, CE10, CE13</p>	<p>10</p>	<p>-</p>	<p>10</p>
<p>Trabajo personal del estudiante</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, CG9, CG12, CE4, CE5, CE7, CE8, CE10, CE12, CE13</p>	<p>-</p>	<p>60</p>	<p>60</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>50%</p>
<p>Práctica final / exposición oral</p>	<p>Funcionalidad de la solución acorde a los requisitos planteados.</p> <p>Aplicación correcta de criterios estéticos y visuales.</p>	<p>40%</p>

	Documentación en formato digital, justificando el diseño elegido y el desarrollo realizado. Código limpio. Presentación oral de trabajo.	
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

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.

El proyecto final 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.

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 convocatoria ordinaria, los alumnos deben presentar todas las entregas que se les soliciten. La no entrega de un trabajo supondrá suspender la asignatura (salvo los ejercicios de clase).

Los trabajos deben entregarse en las fechas que solicite el profesor, no admitiéndose entregas posteriores. Si excepcionalmente se aceptase un trabajo fuera de plazo, el profesor aplicará una penalización en su calificación.

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 (salvo los ejercicios de clase). Las partes aprobadas en la convocatoria ordinaria no deberán ser recuperadas en la convocatoria extraordinaria. Además, el profesorado de la asignatura podrá solicitar la realización de un trabajo extra en la evaluación extraordinaria.

Si en la convocatoria ordinaria el alumno aprueba las entregas solicitadas y suspende el examen, será potestad del profesor solicitar la realización de nuevos trabajos en la 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.

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.

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>

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 9,0. 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.