ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES ® *taiarts.com*
RECOLETOS–22 MADRID

Universidad
Rey Juan Carlos

Introducción al diseño web

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES

Curso 2023/2024

Identificación de la asignatura

Periodo de impartición	Anual
Créditos	6 ECTS
Modalidad	Presencial.
Idioma en el que se imparte	Castellano
Facultad	Facultad de Artes Visuales & Creación Digital

Presentación de la asignatura

Conocimiento del entorno de plataformas web con el fin de conocer su diseño, desarrollo y funcionamiento. Desarrollo de un pensamiento crítico sobre el diseño y usabilidad de dichas plataformas, atendiendo a temas como tendencias actuales del diseño web, contenido e interacción con el usuario.

Competencias

Código Competencia	*Descripción*
CG3	Planificación y gestión del tiempo.
CG5	Conocimientos básicos de la profesión.
CG8	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG25	Habilidad para trabajar de forma autónoma.
CE7	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular.
CE9	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo.
CE26	Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica.
CE27	Capacidad de trabajar autónomamente.
CE29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
CE31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística.
CE32	Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas.
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

01. Reconocer y entender el ecosistema de las páginas web con sus funciones, objetivos y tipologías.
02. Entender su construcción, desarrollo y funcionamiento.
03. Conocer y entender las barreras y problemáticas que puedan surgir en el uso de páginas web para afrontarlas a la hora de trabajar.
04. Introducción al diseño de productos digitales atendiendo a la experiencia de usuario e interfaz de usuario.
05. Conocer los principios básicos de diseño de producto digital enfocados a la usabilidad.
06. Conocer y llevar a cabo diseño en Figma, como principal programa de trabajo, para el diseño de wireframes atendiendo a la estructura de composición con grillas y sistemas de diseño.
07. Conocer Wordpress como gestor de contenidos desde el punto de vista del diseño e implementar diseños en la plantilla Elementor sin necesidad de código.

Metodología docente

MD1	Lección magistral participativa.
MD2	Estudio de casos y debate.
MD3	Resolución de problemas y discusión de resultados.
MD4	Aprendizaje por proyectos.
MD5	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
MD6	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

Temario	1. Introducción y conceptos básicos del entorno de las páginas web: objetivos, lenguajes de desarrollo, tipologías y funcionamiento. 2. Registro, dominios y alojamiento en un servidor, así como rendimiento para su óptimo funcionamiento. 3. Diseño de la experiencia de usuario para la ideación y definición de la plataforma web siguiendo una arquitectura de la información útil e intuitiva. Procesos de trabajo y metodología para definir y priorizar secciones y funcionalidades. 4. Diseño visual enfocado a la creación de prototipos en Figma para testeo y posterior desarrollo en Wordpress. 5. Procesos de diseño de una página web básica funcional y operativa, atendiendo a la experiencia de usuario y principios de diseño de interfaz – UX/UI.

Actividades formativas

AF1	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
AF2	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	3 horas
AF3	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	114 horas
AF4	Actividades de apreciación artística: asistencia a seminarios, visitas externas, salidas de campo, visionado de obras visuales/audiovisuales, etc.	9 horas
AF5	Debates presenciales y/o en línea.	4 horas
AF6	Tutorías académicas.	2 horas

** La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.*

Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

SISTEMA DE EVALUACIÓN CONTINUA

La asistencia a clase es obligatoria. La falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades de una asignatura puede suponer la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. El equipo docente decide la aplicación de esta norma.

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

En esta asignatura, la falta de asistencia a más del 20% de las clases y actividades supone la calificación de suspenso, sin derecho a evaluación ordinaria. ☒ SÍ ☐ NO

Todas las pruebas deberán obtener una calificación mínima de 5. Si una de ellas se puntúa por debajo del mínimo, no se procederá al cálculo de la media ponderada.

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

En el caso de trabajos, será determinante la entrega/presentación en los plazos establecidos por el equipo docente.

Pruebas (*)	*Descripción de la prueba*	*Ponderación en %*
SE1 Pruebas de conocimiento presenciales (orales y/o escritas).	Exámenes escritos para la evaluación de conceptos teóricos aprendidos a lo largo de las clases.	20%
SE2 Valoración de trabajos y proyectos.	Proyecto final: diseño completo de una página web, desde la idea incipiente y problemática que resuelve, hasta el diseño completo de *high-fidelity wireframes* para prototipado.	50%
SE3 Evaluación continua: tareas y deberes semanales e informes periódicos.	Tareas semanales: casos prácticos, presentaciones individuales/en grupo y otros	20%
SE4 Evaluación de la resolución de problemas y actividades prácticas.		
SE5 Actitud en clase y participación en los debates.	Participación de manera activa en dinámicas de clase aportando ideas, opiniones y creando debate y nuevos puntos de vista	10%
		100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones…)

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.

Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Se propondrán según los contenidos de las sesiones y a lo largo de la asignatura.

No me hagas pensar – Steve Krug
La psicología de los objetos cotidianos – Donal A. Norman
Wordpress 5. Guía completa – Fernando Tellado
Lean UX. Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario – Jeff Gothelf y Josh Seiden
Sprint. El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo cinco días – Jake Knapp con John Zeratsky y Braden Kowitz
El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript – Juan Diego Gauchat
Transformación digital y metodologías ágiles – Roberto Canales Mora

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Presentaciones de clase preparadas y compartidas con los alumnos por Classlife.
Apuntes tomados en clase