



bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID



UNIVERSIDAD COMPLUTENSE
DE MADRID

bellasartes
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

GRADO EN DISEÑO				
Departamento de Diseño e Imagen				
PROGRAMACIÓN DE LA ASIGNATURA				
ASIGNATURA:	CÓDIGO: 804097	NOMBRE: DISEÑO WEB		
Módulo	FUNDAMENTAL			
DATOS BÁSICOS:				
Curso:	Cuarto			
Carácter:	Obligatoria			
Carga Docente T/P:	6 ECTS (3 T / 3 P)			
CUATRIMESTRE:	1er semestre o 2º semestre		GRUPO/S	3
PROFESOR/ES:	DAVID ALONSO URBANO	AULA:	S10B	TALLER S10B
e-mail: dalons03@ucm.es		DOCUMENTACIÓN DE LA ASIGNATURA		
		Disponible en el Campus Virtual		

EJERCICIOS PRÁCTICOS / TEMAS
OBJETIVOS Y COMPETENCIAS:
Esta asignatura se centra en el diseño de la interacción entre persona y máquina, así como de la visualización y navegación a través de los entornos informativos. El alumno se inicia en el diseño de sistemas interactivos para una amplia gama de entornos entre los que la web es el principal exponente: ordenadores, dispositivos móviles, tabletas, entornos y dispositivos táctiles. Debe conocer para ello los estándares, lenguajes y disciplinas que contribuyen a proporcionar una adecuada experiencia de usuario en estos soportes.

OBJETIVOS

Objetivos generales:

- OG.1. Proveer a los estudiantes de las capacidades para obtener un perfil de Diseñador Experto que pueda sostener sus actividades en todos aquellos aspectos técnicos del diseño desde la primera fase de concepción hasta las fases últimas de producción y distribución.
- OG.2. Dotar al estudiante de una formación que le permita actuar como un Diseñador



experto que, al mismo tiempo, sea capaz de integrarse profesionalmente asimilando los códigos de buena conducta que han de regir la práctica profesional.

- OG.3. Promover en el estudiante el conocimiento y el dominio de las habilidades que son propias de la manera de pensar y trabajar de los diseñadores en el ejercicio de su labor.
- OG.4. Fomentar una aproximación al diseño orientada al conocimiento de sus diferentes modalidades y tradiciones, a la comprensión de los procesos técnicos y tecnológicos, así como al conocimiento de los materiales y las habilidades técnicas necesarias para trabajar con ellos.
- OG.6. Dar a conocer el rol social del diseñador enfatizando la necesidad social de innovación y sostenibilidad, así como promover y facilitar las colaboraciones entre profesión, industria y sociedad.
- OG.7. Desarrollar y cultivar en el alumno las habilidades comunicativas en las relaciones interpersonales y en las situaciones profesionales hasta que sea capaz de presentar y defender oralmente y por escrito su propio trabajo.

Objetivos específicos:

- Introducir los conceptos fundamentales de la interacción.
- Conocer las técnicas para el desarrollo de la creatividad.
- Aplicar una metodología adecuada al proyecto interactivo en el diseño web.
- Desarrollar de forma razonada y crítica ideas y argumentos.

COMPETENCIAS

Competencias generales:

- CG.1. Comprender y utilizar el lenguaje y las herramientas gráficas para modelizar, simular y resolver problemas, reconociendo y valorando las situaciones y problemas susceptibles de ser tratados en el ámbito del Diseño.
- CG.2. Adquirir la capacidad básica para enunciar resultados relevantes por su implicación práctica en los distintos campos del Diseño, integrando la información procedente de otras disciplinas, para desarrollar nuevas propuestas y soluciones así como para transmitir y transferir los conocimientos adquiridos.
- CG.4. Aplicar los necesarios conocimientos de modelización, tecnología de los materiales y técnicas de producción al desarrollo de los proyectos de diseño atendiendo a su viabilidad y a los condicionantes sociales, tecnológicos y medioambientales.

Competencias específicas:

- CE.1. Resolver casos reales planteados en el ámbito de la sociedad mediante habilidades de ideación, representación, proyección, modelización y optimización, entendiendo sus condicionantes sociológicos, antropológicos, psicológicos y ergonómicos.
- CE.2. Aplicar una metodología adecuada al proceso de la elaboración del proyecto.
- CE.7. Ser capaz de realizar trabajos profesionales en los campos del diseño gráfico, objetual, escenográfico y en los nuevos medios.



CONTENIDOS

- Seguridad, higiene y buenas prácticas en la asignatura.
- La edición electrónica y el hipertexto. Planificación y diseño web. Interfaz e interacción.
- Estructura de un documento HTML. Tipos de imágenes usados en la web. Concepto y uso de las tablas.
- CSS. Concepto de hoja de estilo. CSS en un documento HTML.
- El flujo de la página HTML. Elementos HTML en la página con CSS.
- La maquetación con CSS. Tipografía en la web.
- Imágenes en la web. Su optimización. Audio y video

METODOLOGÍA

El método a seguir en el desarrollo de los contenidos tiene la siguiente estructura:

- Introducción al tema, con la exposición de los contenidos y el consiguiente debate.
- Desarrollo teórico de los contenidos. Se incluirán ejemplos prácticos relacionados con las ideas o conceptos más significativos de cada contenido tratado.
- Propuesta de ejercicios. Tienen por objeto que los estudiantes asimilen los conceptos explicados mediante la resolución de problemas.
- Cuestiones y problemas. Al final de cada tema se desarrollarán estas actividades para contribuir a que los estudiantes refuercen los conocimientos adquiridos.

Actividad Formativa:

Actividad	Competencias generales y específicas	ECTS
Lecciones magistrales centradas en contenidos teóricos con exposiciones y explicaciones con apoyo de referencias visuales. Clases de presentación de ejercicios, trabajos o proyectos a desarrollar. Resolución de ejercicios individualmente o en grupos. Exposición y presentación de trabajos ante el profesor. Debates dirigidos por el docente y realización de exámenes programados.	CG1. CG2. CG4. CE1. CE2. CE7.	3
Realización por parte del estudiante de los ejercicios y propuestas indicadas por el docente.	CE1. CE2. CE7.	60-70% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.
Investigación bibliográfica y fuentes auxiliares. Empleo del Campus Virtual. Preparación de evaluaciones. Lectura y estudio. Resúmenes teóricos. Visitas a museos y exposiciones.	CG1. CG2. CG4.	40-30% de los 3 ECTS de trabajo autónomo del estudiante.

CALIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA:**CRITERIOS DE EVALUACIÓN:****FEBRERO // JUNIO // SEPTIEMBRE****ENTREGA Y CALIFICACIÓN DE:**

Recuperación septiembre: Los alumnos que hayan cumplido los requisitos mínimos de asistencia y realización de trabajos prácticos y que no superen la asignatura, se les asignará un trabajo adicional de recuperación para la convocatoria de septiembre.

CONVOCATORIA ORDINARIA:

1. Realizar una web, de temática libre, hecha desde cero, con HTML, CSS, y opcionalmente con Javascript / otros elementos. La web se entregará a través del campus virtual con fecha límite de entrega para el día del examen.
2. Realizar una web, de temática libre, con una herramienta de desarrollo (Wordpress, Joomla, Drupal, Wix, o cualquier otra). No hay limitación con respecto a la herramienta a utilizar, puede ser cualquiera, sólo se pide que el tipo de herramienta se ajuste a las necesidades del proyecto. La web se entregará a través del campus virtual con fecha límite de entrega para el día del examen.
3. Hacer un examen presencial el día designado para tal efecto.
4. Presentar / defender oralmente ambas webs el día del examen.

El cálculo de la calificación final de la asignatura se obtendrá de la siguiente manera:

- 40% de la nota: Web hecha desde cero
- 30% de la nota: Web hecha con herramienta de desarrollo.
- 20% de la nota: Examen
- 10% de la nota: Actitud / participación / trabajo realizado a lo largo del curso.

NOTA: Para que se haga media, ambas webs y el examen deben haber obtenido una calificación mínima de 5. Las partes que se aprueben, se guarda la nota para la convocatoria extraordinaria, debiendo solo repetir las que estén suspensas.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

Los requisitos son los mismos que para la convocatoria ordinaria (realizar 2 webs + examen), y la nota final se calculará de la misma manera. Sólo se tendrán que repetir las partes que se hayan suspendido / no entregado en convocatoria ordinaria. En el caso de las webs, la defensa de las mismas se realizará el día del examen

- **NOTA IMPORTANTE:** Este calendario de ejercicios prácticos es una orientación programática de los mismos, por lo que puede verse alterado en algunos ejercicios por alguna circunstancia ocasional, retornando a continuación a las propuestas indicadas.
- **(*A+B+C+D: Seleccionados por su calidad del mínimo realizado (70%) necesario para aprobar la asignatura).**
- Todos los trabajos deberán estar firmados, sellados y numerados según la programación de ejercicios prácticos.
- Se entregarán en una carpeta y nunca enrollados o deformados.
- Se ruega puntualidad para el comienzo de las clases.