



GRADO EN DISEÑO

Módulo	FUNDAMENTAL
Materia	DISEÑO GRÁFICO
Asignatura	CÓDIGO: 804097 NOMBRE: DISEÑO WEB

DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Curso:	Cuarto
Carácter:	Obligatoria
Período de impartición:	1er semestre o 2º semestre
Carga Docente:	6 ECTS
Teórica	3 ECTS
Práctica	3 ECTS
Tutorías	6 horas/semana

Departamento responsable: DISEÑO E IMAGEN
Coordinador: David Alonso Urbano
Correo electrónico: dalons03@ucm.es
Teléfono: 91 3943653

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR

En las últimas décadas la expansión de Internet ha tenido como consecuencia una transformación de las formas de comunicación visual que, cada vez más, han desplazado sus contenidos a soportes electrónicos para la interacción en diversas redes.

La interacción del libro impreso, conocida desde hace siglos de implantación y uso, no es suficiente para estos nuevos soportes. Pero la gráfica interactiva ha aportado nuevas maneras de procesar la información y ha impulsado metodologías y técnicas en la organización gráfica ajenas a la tradición impresa. La pantalla del ordenador personal, hasta hace poco único medio para consumir esa información, ha sido complementado y superado por otros soportes que tienen cada vez más presencia social. El carácter multidireccional de las nuevas formas de comunicación ha transformado no sólo la forma de relación social, sino los sistemas de información y, en definitiva, la difusión del conocimiento.

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 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, proyectación, 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.



Actividad del estudiante:

- Estudio de los contenidos teóricos.
- Realización en clase y entrega de ejercicios breves de aplicación de cada una de las unidades temáticas.
- Proyectos de aplicación. en los que el alumno profundiza en los problemas relacionados con la interacción.
- Participación en debates, talleres, ejercicios en grupo y otras actividades de clase.

Cronograma

Las actividades que los estudiantes han de realizar a lo largo del curso se expondrán por el profesor al comienzo de éste.

EVALUACIÓN

- Evaluación continua a través del seguimiento del trabajo en el aula.
- Evaluación continua de la exposición de trabajos autónomos y de sus resultados.
- Evaluación global del proceso de aprendizaje y la adquisición de competencias y conocimientos.
- Calificación numérica de 0 a 10 según la legislación vigente.
- El rendimiento académico del estudiante se evalúa proporcionalmente del modo siguiente:
 - Trabajo tutelado del estudiante por el profesor supondrá un 20-30% del total.
 - Trabajo autónomo del estudiante, el 50-70% del total.
 - Corrección realizada por el profesor en exámenes, tutorías y controles el 10-20% del total.

BIBLIOGRAFÍA

W3Schools Online Web Tutorials. [en línea] (<http://www.w3schools.com/>)

W3C España. [en línea] (<http://www.w3c.es>)

Berners-Lee, T. Style Guide for Online Hypertext. [en línea] (<http://www.w3.org/Provider/Style/>)

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