Guia Docente
Curso 2023/24

Diseño Web
Josep Ortega

Código:	105736
Créditos.	6 ECTS
Curso	3 Curs
Semestre	2 Semestre
Tipología	OPTATIVA
Materia	Informática aplicada
Fecha	6/9/2023 14:11

Esta asignatura se imparte en:	Catalán
Las tutorías se podrán realizar en:	Catalán, español e inglés

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Índice de la Guía Docente

Presentación de la asignatura

Recomendaciones

Contenidos

Metodología

Evaluación

Bibliografía y Recursos

Competencias i Resultados de Aprendizaje

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Presentación de la asignatura

Breve descripción

En un mundo cada vez más digitalizado, es fundamental mantenernos constantemente actualizados sobre las nuevas formas de alcanzar a los millones de usuarios que están a nuestro alcance, a solo un click o toque de sus pantallas. Desde la llegada de Internet hace más de tres décadas, y con el acceso prácticamente permanente a la red por parte de la gran mayoría de usuarios a nivel mundial, los diseñadores debemos dominar y adaptarnos a las nuevas vías de expresión y trabajo que no dejan de evolucionar.

En el siglo XXI, diseñar con y para la tecnología se ha vuelto imprescindible para cualquier diseñador/a, al igual que para otras disciplinas y soluciones que ofrece el diseño. La disciplina del diseño web nos brinda la oportunidad de llevar nuestra creatividad a niveles inimaginables gracias a la tecnología, viendo cada avance tecnológico como una oportunidad tanto creativa como de negocio.

Al trabajar en los fundamentos del diseño digital y al plantear los proyectos que se desarrollarán a lo largo de esta asignatura, conceptos como la definición de la arquitectura de contenidos, el diseño de wireframes, la interfaz de diseño (UI), la experiencia de usuario (UX), el diseño web responsive y la usabilidad, pronto se incorporarán a nuestro vocabulario profesional.

Objetivos Formativos

Los objetivos formativos de la asignatura de diseño web son los siguientes:

1. Comprender los fundamentos del diseño web: Los estudiantes deben adquirir conocimientos sólidos sobre los principios y elementos fundamentales del diseño web, como la tipografía, el color, la composición y la jerarquía visual. Deben entender cómo estos elementos se aplican en el contexto de la web y cómo afectan la experiencia del usuario.

2. Dominar las herramientas y tecnologías del diseño web: Los estudiantes deben familiarizarse con las herramientas y tecnologías utilizadas en el diseño web, tales como Figma. Deben ser capaces de utilizar estas herramientas de manera efectiva para crear sitios web.

3. Diseñar interfaces de usuario atractivas y funcionales: Los estudiantes deben aprender a diseñar interfaces de usuario intuitivas y atractivas que satisfagan las necesidades y expectativas de los usuarios. Deben ser capaces de crear wireframes y prototipos, y de aplicar principios de usabilidad y accesibilidad en el diseño de interfaces web.

4. Optimizar el rendimiento y la velocidad de carga: Los estudiantes deben aprender técnicas de optimización, como la compresión de imágenes, la minimización de archivos y el uso eficiente de los recursos, para garantizar que los sitios web sean rápidos y eficientes.

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

5. Aplicar conceptos de responsive design: Los estudiantes deben comprender la importancia del diseño web responsive y ser capaces de crear sitios web que se adapten y funcionen correctamente en diferentes dispositivos y tamaños de pantalla. Deben dominar las técnicas de diseño y desarrollo responsive, como el uso de media queries y grids.

6. Integrar contenido multimedia y interactivo: Los estudiantes deben aprender a incorporar contenido multimedia, como imágenes, videos y audio, de manera efectiva en los sitios web. También deben ser capaces de implementar elementos interactivos, como formularios y animaciones, para mejorar la experiencia del usuario.

7. Comprender los conceptos de SEO y optimización para motores de búsqueda: Los estudiantes deben adquirir conocimientos básicos sobre SEO (Search Engine Optimization) y aprender a aplicar técnicas de optimización para mejorar la visibilidad y el posicionamiento de los sitios web en los motores de búsqueda.

8. Trabajar en equipo y gestionar proyectos de diseño web: Los estudiantes deben desarrollar habilidades de trabajo en equipo y aprender a colaborar con otros diseñadores, desarrolladores y profesionales relacionados para llevar a cabo proyectos de diseño web. Deben comprender los procesos de gestión de proyectos, incluyendo la planificación, la organización y la comunicación efectiva.

Estos objetivos formativos buscan proporcionar a los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarios para diseñar y desarrollar sitios web atractivos, funcionales y eficientes, teniendo en cuenta las mejores prácticas y las últimas tendencias en el campo del diseño web.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Recomendaciones

Se sugiere haber completado alguna de las siguientes asignaturas antes de tomar esta:

- Usuario e interacción
- Recursos informáticos para texto e imagen
- Recursos audiovisuales para el diseño
- Gráfica en movimiento
- Diseño de apps

No es imprescindible tener conocimientos de programación o código HTML y/o CSS.
Se recomienda tener nociones básicas de Figma.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Contenidos

La asignatura se desarrollará en un enfoque dual, combinando sesiones teóricas y sesiones prácticas tipo taller.

El temario constará de clases en las que analizaremos las nuevas variables y su impacto en la experiencia del usuario y la interfaz, así como otras clases enfocadas en la producción gráfica digital de diversos proyectos web.

BLOQUE 1: INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB
- Introducción al Diseño Web.
- Panorama actual y referencias.
- Tecnología y metodologías de trabajo.
- Principios y heurística del Diseño Web.
- Figma como herramienta de trabajo.

BLOQUE 2: EXPERIENCIA DE USUARIO
- La Experiencia de Usuario.
- UX Research: encuestas y definición de User Personas
- Arquitectura de la información y flujos de navegación.
- Wireframing: diseño de estructuras base de las diferentes pantallas del proyecto en formato responsive.
- Prototipado de bajo nivel.

BLOQUE 3: IDENTIDAD GRÁFICA DIGITAL
- Diseño de identidades para el ámbito digital.
- Diseño Atómico.
- Sistemas de diseño.

BLOQUE 4: USER INTERFACE
- Fundamentos del diseño de interacción.
- Diseño web responsive.
- Prototipado avanzado.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Metodología

Metodología docente

Se llevará a cabo una combinación de explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos para afianzar la comprensión de cada bloque de trabajo.

A lo largo del semestre, se alternarán clases dedicadas al análisis de la usabilidad, a la producción gráfica y a sesiones de trabajo supervisado y consultas, tanto individuales como grupales. Cada tema tratado se respaldará con ejercicios prácticos y estudios de caso que ejemplifiquen su aplicación.

El siguiente esquema se seguirá:

1. Contextualización del entorno de trabajo: Documentación y análisis de las características específicas del entorno. (Estudio de caso)
2. Explicación teórica de las herramientas de producción: Se proporcionará una explicación teórica de las herramientas utilizadas en el proceso de producción. Posteriormente, se llevarán a cabo ejercicios prácticos para afianzar los conceptos aprendidos.
3. Proyectos con sesiones tutorizadas de control: Los estudiantes trabajarán en diferentes proyectos que serán supervisados en sesiones de tutoría.

De esta manera, se busca combinar la teoría y la práctica para brindar a los estudiantes una comprensión sólida de los conceptos y habilidades necesarios en el entorno de trabajo específico.

Actividades formativas

Se realizarán diferentes ejercicios que serán evaluados con los siguientes porcentajes:

Trabajo individual

- Definición del proyecto y ejercicios de user experience (40%)
- Identidad, sistema de diseño, diseño UI y prototipo (60%)

Trabajo en grupo

- Definición del proyecto y ejercicios de user experience (40%)
- Identidad, sistema de diseño, diseño UI y prototipo (60%)

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Evaluación

Sistema de Evaluación

El objetivo de la evaluación continuada es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitir mejorarlo.

A partir de la segunda matrícula, la evaluación de la asignatura podrá consistir, a decisión del profesor(es), en una prueba de síntesis, que permita la evaluación de los resultados de aprendizaje previstos en la guía docente de la asignatura. En este caso, la calificación de la asignatura corresponderá a la calificación de la prueba de síntesis.

La evaluación se llevará a cabo de manera continua, valorando la evolución del alumno en base a los ejercicios entregados a lo largo del curso. Será requisito entregar todos los ejercicios propuestos para tener derecho a la nota final.

La asistencia a clase y la puntualidad son aspectos importantes para el correcto desarrollo de la dinámica educativa y serán considerados en la evaluación final.

Se valorará la participación y el seguimiento en las actividades planificadas dentro del aula. Además, se realizarán revisiones de las entregas parciales a través de tutorías de seguimiento, junto con tener en cuenta la asistencia a las sesiones.

De esta forma, se evaluará el desempeño del alumno de manera continua, teniendo en cuenta la participación, el seguimiento y la entrega de los ejercicios propuestos, así como la asistencia y la puntualidad en clase.

La nota final saldrá de la media de los diferentes trabajos a realizar (individual – 60% y grupal – 40%).

Normativa General de Evaluación

// Para considerar superada la asignatura, se deberá obtener una calificación mínima de 5,0.

// Una vez superada la asignatura, esta no podrá ser objeto de una nueva evaluación.

// Se considerará "No Evaluable" (NE) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje, o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las absencias. En caso de absencia justificada, el estudiante debe ponerse en contacto con el profesor en el momento de la reincorporación para determinar la recuperación de las actividades a las que no se ha asistido.

// En caso de que el estudiante realice cualquier irregularidad que pueda conducir a una variación significativa de la calificación de un acto de evaluación, se calificará con 0 este acto de evaluación, con independencia del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan distintas irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final será de 0.

Proceso de Revisión

La revisión se puede solicitar al profesorado y se realizará según calendario lectivo.

Proceso de Reevaluación

Normativa general
No se contemplan sistemas de reevaluación en los casos de las prácticas externas, los TFG, y las asignaturas / actividades formativas que, por su carácter eminentemente práctico, no lo permiten.

Para participar en la reevaluación, el alumnado debe a ver estado previamente evaluado en un conjunto de actividades, el peso de las cuales equivalga a un mínimo de dos terceras partes de la calificación total de la asignatura o módulo.

Criterios de Evaluación

Trabajo individual

- Definición del proyecto y ejercicios de user experience (40%)
- Identidad, sistema de diseño, diseño UI y prototipo (60%)

Trabajo en grupo

- Definición del proyecto y ejercicios de user experience (40%)
- Identidad, sistema de diseño, diseño UI y prototipo (60%)

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Bibliografía y Recursos

Actualidad

http://www.theverge.com/
https://techcrunch.com/
https://www.engadget.com/
https://www.smashingmagazine.com/
https://www.designernews.co/
http://usepanda.com/
https://muz.li/
https://uifrommars.com/

Inspiración

http://www.awwwards.com/
https://thefwa.com/
http://collectui.com/
http://dribbble.com
http://mobbin.com

Producto

https://www.kickstarter.com/
https://www.producthunt.com/

Herramientas

https://www.figma.com
https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3lHlUtejzLA

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

Competencias i Resultados de Aprendizaje

G1. Desarrollar un pensamiento y un razonamiento crítico y saber comunicarlos de manera efectiva, tanto en las lenguas propias como en una tercera lengua
G2. Desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo

—

CE2 Evaluar usos y programar funciones orientadas a la concepción y formalización de proyectos de diseño.
CE2.1. Realizar un programa de usos y funciones conducente al desarrollo de un proyecto a partir de las características propias de un sector profesional de diseño.
CE3. Sintetizar aquellos conocimientos y habilidades de expresión plástica, de técnicas de representación y de materiales y tecnologías productivas que permitan plantear y desarrollar proyectos de diseño.
CE3.14. Aplicar los recursos de diseño asistido por ordenador a las distintas fases del proyecto: conceptualización, formalización y presentación.
CE6. Utilizar con criterios especializados la arquitectura de la letra y las diferentes familias tipográficas de los alfabetos latinos.
CE6.1. Usar los recursos tipográficos y maquetación de página adaptados a funciones de lectura, comunicación y expresión del proyecto.
CE6.2. Dominar la arquitectura de la letra y diseñar alfabetos.
CE6.4. Gestionar los alfabetos digitales y aplicaciones informáticas relacionadas con la tipografía.
CE8. Demostrar conocimientos básicos de las ciencias y disciplinas auxiliares del proyecto de diseño, como antropometría y fisiología de la percepción visual, ergonomía y métodos de evaluación de uso, mercadotecnia, técnica de prospección, etc.
CE9. Demostrar que conoce el uso del medio audiovisual, el entorno digital y las herramientas de creación y producción del mismo.
CE9.1. Desarrollar proyectos específicamente dirigidos a su recepción en pantalla.
CE9.2. Aplicar los criterios y recursos gráficos y tipográficos propios del medio audiovisual y digital.
CE10. Estructurar y jerarquizar gráficamente la información verbal
CE10.1. Dominar recursos infográficos básicos para presentar sectores y marcos de actuación en los que se inscribe el proyecto.
CE17. Exponer y razonar, de forma oral y escrita, los resultados y los procesos de trabajo de los objetos de diseño propios.
CE17.1. Elaborar una memoria escrita del proyecto y defenderla oralmente de acuerdo con las convenciones y características específicas del sector del diseño al que va dirigido.
CE18. Interpretar y valorar críticamente productos finales y proyectos de diseños tanto propios como ajenos.
CE20. Aplicar con eficacia los principios físicos elementales y las herramientas matemáticas básicas, para la conceptualización y la formalización de proyectos de diseño.
CE22. Dominar los lenguajes plásticos para adecuar las intenciones comunicativas y expresivas al uso de los medios y técnicas artísticas

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

—

CT5- Dominar el medio informático y las tecnologías digitales.
CT6 - Capacidad para trabajar en equipo y aptitudes para el diálogo con los diferentes agentes y disciplinas que puedan intervenir en el desarrollo de un proyecto de diseño.
CT7- Capacidad para coordinar, dirigir y liderar grupos de trabajo en torno a un proyecto de diseño, o bien donde el diseño ocupe un lugar relevante.
CT8 - Capacidad de iniciativa y espíritu emprendedor
CT9 - Capacidad resolutiva y de toma de decisiones.
CT10- Motivación por la calidad, tanto en los planteamientos conceptuales y arguméntales, como en la resolución formal y en los detalles del acabado final de un proyecto de diseño.
CT12 - Capacidad para la integración y síntesis de conocimientos adquiridos en contextos y situaciones diferentes, con flexibilidad y creatividad.
CT13 - Orientar la acción del diseño a partir de valores de respeto al entorno medioambiental y con criterios de sostenibilidad.
CT14 – Valorar y fomentar el uso social del entorno y de la comunicación con atención especial para que sea accesible a grupos de usuarios y receptores diferentes.
CT16 - Demostrar que posee valores y principios deontológicos propios de la profesión.
CT17- Demostrar que conoce los fenómenos innovadores y los nuevos lenguajes y propuestas culturales.
CT18 - Capacidad de autogestionar el desarrollo de un itinerario profesional.
CT19 - Demostrar una disposición afectiva positiva hacia los valores estéticos y las calidades formales del entorno material y visual.

EINA Centre Universitari de Disseny i Art de Barcelona Adscrit a la UAB

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat