Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

DISSENY WEB

Josep Ortega Caparros, Andres Pe?uela Betancur

Profesor Responsable: Andres Pe?uela Betancur

Grupo: 1

Código: 105736

Créditos: 6 ECTS

Curso: 3

Semestre: 2

Tipología: Obligatoria

Materia: Informática Aplicada

Horarios:

Grupo	Horarios	Profesor

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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
Resultados de Aprendizaje

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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 sólo un clic o toque de las pantallas. Desde la llegada de Internet hace más de tres décadas, y con 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 ofrece la oportunidad de llevar a 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 en 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. Debe entender cómo estos elementos se aplican en el contexto de la web y cómo afectan a 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 forma 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 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, tales 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.

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. Tienen que dominar las técnicas de diseño y desarrollo responsive, como el uso de media queries y grids.

6. Integrar contenido multimedia e interactivo: Los estudiantes deben aprender a incorporar contenido multimedia, tales como imágenes, vídeos y audio, de forma efectiva en los sitios web. También deben ser capaces de implementar elementos interactivos, tales 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. Tienen que 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 últimas tendencias en el campo del diseño web.

Recomendaciones

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

- 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
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Contenidos y Metodología

Breve descripción:

La asignatura se desarrollará en un enfoque dual combinando sesiones teóricas y sesiones prácticas de 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 a la producción gráfica digital de varios proyectos web.

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

BLOQUE 2: EXPERIENCIA DE USUARIO
- La experiencia de usuario.
- UX Research: encuestas y definición de User Persones
- Arquitectura de la información y flujos de navegación.
- Wireframing: diseño de estructuras base de las distintas 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.

Metodología docente:

Se realizará una combinación de explicación de procedimientos técnicos con la realización de ejercicios prácticos para consolidar 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 ya las sesiones de trabajo supervisado y consultas, tanto individuales como grupales. Cada tema tratado se apoyará 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 consolidar 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 forma, 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:

La evaluación se llevará a cabo de forma continua, teniendo en cuenta la evolución del alumno a partir de los ejercicios entregados a lo largo del curso. Para obtener la calificación final, será necesario entregar todos los ejercicios propuestos durante el curso.

La asistencia a clase y la puntualidad son aspectos importantes para el buen desarrollo de las dinámicas de enseñanza y se tendrán en cuenta en la evaluación final.

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

Trabajo en grupo 1 (40% del total de la nota final)

- Concepto (10%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes móvil (15%)
- Wireframes desktop (15%)
- Diseño móvil (20%)
- Diseño desktop (20%)
- Prototipos (10%)

Trabajo en grupo 2 (60% del total de la nota final)

- Concepto (5%)
- UX research (5%)
- Arquitectura (10%)
- Wireframes móvil (10%)
- Wireframes desktop (10%)
- Identidad (10%)
- Design System (10%)
- Diseño móvil y prototipo (20%)
- Diseño desktop y prototipo (20%)

Se valorará la participación y el seguimiento en las actividades realizadas en el aula, así como la revisión de las entregas parciales durante las tutorías de seguimiento. También es necesario tener en cuenta la asistencia a las sesiones.

De esta forma, se evaluará tanto el ejercicio en los ejercicios entregados como la implicación y el seguimiento activo en las actividades y tutorías, con el objetivo de obtener una evaluación integral del alumno.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Evaluación

Normativa general de evaluación

Se considerará "No Avaluable" (NA) al estudiante que no haya entregado todas las evidencias de aprendizaje o no haya asistido al 80% de las clases sin haber justificado las ausencias. En caso de ausencia 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 haya 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 dicho acto de evaluación, independientemente del proceso disciplinario que se pueda instruir. En caso de que se produzcan varias irregularidades en los actos de evaluación de una misma asignatura, la calificación final de dicha asignatura será 0.

Sistema evaluación continúa

El sistema de evaluación de EINA y de la UAB es de evaluación continua, cuyo objetivo es que el estudiante pueda conocer su progreso académico a lo largo de su proceso formativo para permitirle mejorarlo.
El proceso de evaluación continua debe incluir un mínimo de tres actividades evaluativas, de dos tipologías diferentes, distribuidas a lo largo del curso, ninguna de las cuales puede representar más del 50% de la calificación final.

La evaluación se llevará a cabo de forma 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 ejercicio del alumno de forma 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 distintos trabajos realizados (individual – 60% y grupal – 40%).

Proceso de revisión

La revisión puede solicitarse al profesorado se realizará según calendario lectivo.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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

Resultados de aprendizaje de la titulación

Conocimientos

Responder a cuestiones globales en relación con el campo de conocimiento del diseño y el arte, de las industrias culturales, su entorno institucional y los agentes que intervienen en los mismos.

Habilidades

Proponer soluciones a problemas de diseño (u otros ámbitos en los que el diseño pueda aportar respuestas) con claridad y refiriendo el vocabulario específico del área, así como las técnicas de expresión y representación adecuadas.

Utilizar medios informáticos y tecnologías digitales acordes con los procesos de creación y proyectación en el ámbito del diseño.

Estructurar la información visual, jerarquizándola y aplicando con criterio las diferentes familias tipográficas y su arquitectura de letra.

Adecuar los lenguajes plásticos, el uso de los medios y las técnicas artísticas a las intenciones comunicativas de cada proyecto de diseño.

Emitir juicios de valor respecto a proyectos de diseño, interpretando los datos y justificando su análisis crítico en base a los conocimientos adquiridos sobre la comunicación gráfica, los espacios y los objetos, así como a los textos de referencia.

Sintetizar conocimientos de diversas fuentes y procedencias (estudios, trabajos de campo, bibliografía, observaciones directas o experiencias de carácter práctico) ya sean del ámbito del diseño como de otros afines y/o auxiliares y disciplinas afines propias de las industrias culturales.

Competencias

Gestionar, con capacidad de adaptación, el desarrollo de proyectos de diseño de manera individual o en equipo, en el marco de las organizaciones empresariales e instituciones en que se producen.

Gestionar tareas relacionadas con el diseño de manera autónoma, planificando y organizando los tiempos y los procesos en el marco de un encargo profesional y/o académico.

Aplicar el conocimiento adquirido a la resolución de proyectos de diseño y arte con una ejecución profesional que tenga en consideración a la diversidad de usuarios y/o receptores.

Eina Centre Universitari
Fundació Eina
Disseny Art Barcelona

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://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