

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Proyectos de diseño para internet
Titulación	Grado en Diseño Gráfico y Multimedia
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño – Campus Creativo
Curso	3º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Virtual
Semestre	S2
Curso académico	2023-2024
Docente coordinador	Cristina de Propios

2. PRESENTACIÓN

Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para Internet. Responsive Web design, HTML5, CSS3, JQuery. Diseño de un Proyecto Web: Diseño de la estrategia, investigación del usuario, modelo conceptual, arquitectura de la información, prototipos, interfaz de usuario, usabilidad y evaluación heurística. Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para aplicaciones móviles. En ambos casos aplicación de metodología y gestión de la información: el proceso de producción de un sistema para las redes.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CONOCIMIENTOS

CON03: Identificar los procesos creativos adecuados a la creación de proyectos de diseño gráfico y multimedia online y offline.

- Desarrollar un proyecto de diseño gráfico para Internet.
- Desarrollar un proyecto de diseño para aplicaciones móviles.

HABILIDADES

HAB03: Diseñar proyectos de diseño gráfico y multimedia aplicando los conocimientos adquiridos, justificando su viabilidad técnica, económica y temporal.

HAB05: Aplicar los principios de accesibilidad universal al diseño gráfico y multimedia, online y offline.

COMPETENCIAS

COMP07: Capacidad para diseñar, desde la génesis a la producción, proyectos de diseño gráfico y multimedia en medios online y offline.

4. CONTENIDOS

Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para Internet. Responsive Web design, HTML5, CSS3, JQuery. Diseño de un Proyecto Web: Diseño de la estrategia, investigación del usuario, modelo conceptual, arquitectura de la información, prototipos, interfaz de usuario, usabilidad y evaluación heurística. Desarrollo y ejecución de un proyecto de diseño para aplicaciones móviles. En ambos casos aplicación de metodología y gestión de la información: el proceso de producción de un sistema para las redes.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

A continuación, se indican los tipos de metodologías de enseñanza-aprendizaje que se aplicarán:

- Clase magistral/web conference
- Aprendizaje cooperativo
- Aprendizaje basado en proyectos
- Entornos de simulación

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad online:

Actividad formativa	Número de horas
Lectura de temas de contenido y documentación complementaria (modalidad virtual)	18h
Clases virtuales síncronas	6h
Debates y coloquios a través de seminario virtual (modalidad virtual)	12h
Proyectos (modalidad virtual)	25h
Actividades en laboratorios virtuales para la utilización de aplicaciones informáticas (modalidad virtual)	25h
Actividades participativas grupales (seminarios, participación en foros on-line, etc.) a través de webconference (modalidad virtual)	11h
Trabajo autónomo (modalidad virtual)	25h
Tutoría virtual (modalidad virtual)	25h
Pruebas presenciales de conocimiento (modalidad virtual)	3h
TOTAL	150h

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad online:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas presenciales de conocimiento	60%
Exposiciones orales	5-10%
Proyectos	25-40%

En el Campus Virtual, cuando accedas a la asignatura, podrás consultar en detalle las actividades de evaluación que debes realizar, así como las fechas de entrega y los procedimientos de evaluación de cada una de ellas.

7.1. Convocatoria ordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria ordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

7.2. Convocatoria extraordinaria

Para superar la asignatura en convocatoria extraordinaria deberás obtener una calificación mayor o igual que 5,0 sobre 10,0 en la calificación final (media ponderada) de la asignatura.

En todo caso, será necesario que obtengas una calificación mayor o igual que 4,0 en la prueba final, para que la misma pueda hacer media con el resto de las actividades.

Se deben entregar las actividades no superadas en convocatoria ordinaria, tras haber recibido las correcciones correspondientes a las mismas por parte del docente, o bien aquellas que no fueron entregadas.

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1: El diseño persuasivo y los motivadores psicológicos	Semana 3
Actividad 2: Definir un user persona, un árbol de contenidos y wireframes usando el card sorting	Semana 6
Actividad 3: Crea tu propio UI Kit	Semana 9
Actividad 4: Encontrar buenas animaciones web	Semana 15
Actividad 5: Inspiración, ideación e implementación	Semana 18

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

La obra de referencia para el seguimiento de la asignatura es:

- Aubry, Christophe: Html5 y CSS3, Ediciones ENI, 2014
- Baeza-Yates, Ricardo; Rivera, Cuauhtémoc.; Velasco, Javier (2004). "Arquitectura de la información y usabilidad en la web". El profesional de la información, v. 13, n. 3, 2004.
- Buley, Leah (2019) The User Experience Team of One: A Research and Design Survival Guide. Rosenfield Media
- Garrett, Jesse James (2003). The elements of user experience: user-centered design for the web. New York: Aiga.
- Goldstein, A. (2011). HTML5 y CSS3. Anaya Multimedia.
- HTML5 y CSS3. Christophe Aubry. Ediciones ENI
- Hassan, Yusef; Martín Fernández, Francisco J.; Iazza, Ghzala. (2004). Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. Hipertext.net, núm. 2.
- Souders, S. (2007). High Performance Web Sites: Essential Knowledge for Front-End Engineers. O'Reilly Media

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA Y DIVERSIDAD

Desde la Unidad de Orientación Educativa y Diversidad (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.

2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.