



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## ASIGNATURA: *Diseño y programación web*

**Título:** *Grado en Comunicación*

**Materia:** *Diseño y programación web*

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 32GCOM

**Curso:** 2023-2024

# Índice

1. Organización general .....	3
1.1. Datos de la asignatura .....	3
1.2. Equipo docente .....	3
1.3. Introducción a la asignatura .....	3
1.4. Competencias y resultados de aprendizaje .....	4
2. Contenidos/temario .....	6
3. Metodología .....	8
4. Actividades formativas .....	9
5. Evaluación.....	11
5.1. Sistema de evaluación.....	11
5.2. Sistema de calificación .....	12
6. Bibliografía .....	13
6.1. Bibliografía de referencia.....	13
6.2. Bibliografía complementaria .....	13

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

<b>MÓDULO</b>	Obligatorio
<b>MATERIA</b>	Diseño y programación
<b>ASIGNATURA</b>	Diseño y programación web <b>6 ECTS</b>
<b>Carácter</b>	Obligatorio
<b>Curso</b>	2023/2024
<b>Cuatrimestre</b>	1º
<b>Idioma en que se imparte</b>	Castellano
<b>Requisitos previos</b>	Para el acceso a este Grado, se deben cumplir los requisitos de acceso que prevé el artículo 3 del Real Decreto 412/2014 de 6 de junio.
<b>Dedicación al estudio por ECTS</b>	<b>25 horas</b>

## 1.2. Equipo docente

<b>Profesor</b>	<b>María Usán Porta</b> <a href="mailto:maria.usan@professor.universidadviu.com">maria.usan@professor.universidadviu.com</a>
-----------------	---

## 1.3. Introducción a la asignatura

El diseño y la programación web constituye un recurso notable a la hora de configurar una herramienta comunicativa de calidad. El estudiante acomete en esta materia el inicio al diseño de interfaces y al diseño web y el análisis de recursos que posibiliten la elaboración de estrategias orientadas a que el usuario tenga una experiencia óptima.

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS BÁSICAS

CB1 - Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CB2 - Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

CB3 - Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.

CB4 - Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5 - Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

CE 31 – Aplicar los fundamentos del diseño de interfaces con un fin comunicativo en el diseño editorial y publicitario.

CE 32 – Adquirir un conocimiento de la experiencia de usuario y la metodología de Design Thinking y comprender su aplicación en el diseño de productos digitales.

CE 33 – Saber aplicar los principios del diseño y experiencia de usuario en la confección de páginas y aplicaciones web.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE

RA1 – Conocer las bases del diseño visual en su aplicación en web.

RA2 – Favorecer una lectura crítica y analítica de las manifestaciones, soportes y medios de comunicación visual en entornos digitales.

RA3 – Comprender la importancia de la realización de una investigación previa al diseño de un producto digital así como del campo de la experiencia de usuario.

RA4 – Conocer los fundamentos y bases del diseño de interfaces.

RA5 – Conocer las diferentes herramientas y trabajos que existen en el campo de la programación web y diferenciar cuáles son las más óptimas según el caso.

RA6 – Conocer las diferencias que existen en el ámbito del diseño y la programación entre responsive design y apps y saber diferenciar cuál es la mejor solución a adoptar.

RA7 – Tener una visión crítica del momento actual y conocer las últimas tendencias en el campo de la tecnología y los entornos digitales.

## 2. Contenidos / temario

### **Unidad 1. Diseño visual en su aplicación en web**

- 1.1. Introducción al diseño de productos digitales. UX / UI
- 1.2. La importancia de la usabilidad y la experiencia de usuario en entornos digitales.

### **Unidad 2. Iniciación a la estrategia y experiencia de usuario**

- 2.1. Principios básicos de experiencia de usuario y estrategia
- 2.2. Introducción a la metodología de Design Thinking
- 2.3. Técnicas de investigación de usuarios. Metodología y resultados.
- 2.4. Estrategia de contenidos. Bases y su adaptación al UX
- 2.5. Arquitectura de la información y navegación en web y apps

### **Unidad 3. Fundamentos del diseño de interfaz**

- 3.1. Bases del diseño de interfaces para web y Apps
- 3.2. Primeros pasos. Diseño del wireframe
- 3.3. Principios básicos del diseño de interfaz
- 3.4. UI Kits. La búsqueda de recursos
- 3.5. La creación de un design system y su importancia en el proceso de diseño.

### **Unidad 4. Iniciación a la programación en PHP.**

- 4.1. Iniciación a los lenguajes de etiquetado y programación web
- 4.2. Iniciación a PHP y wordpress como gestor de contenidos

### **Unidad 5. Responsive design vs APP. Soluciones web con salida multiplataforma**

- 5.1. Diseño para Apps. Diferencias y particularidades.
- 5.2. Componentes nativos para apps: IOS y Android.
- 5.3. El proceso de diseño de webs y Apps: fases

## **Unidad 6. El futuro de la interacción: nuevos escenarios digitales**

6.1. Nuevas tendencias en el diseño de productos digitales. Aspectos a tener en cuenta en el diseño de interfaz.

6.2. El futuro del diseño UX / UI. Nuevas profesiones y manifestaciones digitales. Metatarso, inteligencia artificial, etc.

### 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas, se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### 1. Actividades de carácter teórico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- c. Estudio y seguimiento de material interactivo

### 2. Actividades de carácter práctico

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

### 3. Tutorías

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

### 4. Trabajo autónomo

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono. Los trabajos podrán hacerse de manera individual o grupal.

## **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas, se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Portafolio*</b>	<b>60 %</b>
<p><i>Colección de tareas realizadas por el alumnado y establecidas por el profesorado. La mayoría de las tareas aquí recopiladas son el resultado del trabajo realizado dirigido por el profesorado en las clases prácticas, tutorías colectivas, etc. Esto permite evaluar, además de las competencias conceptuales, otras de carácter más práctico, procedimental o actitudinal.</i></p> <p><i>Las actividades evaluables que conforman el portafolio son las siguientes:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estudio de casos: 10%</li> <li>- Resolución de problemas: 20%</li> <li>- Diseño de proyectos: 30%</li> </ul>	
Sistema de Evaluación	Ponderación
<b>Prueba final*</b>	<b>40 %</b>
<p><i>La realización de una prueba con preguntas de tipo test cuyas características específicas serán definidas por el profesor</i></p>	

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final) con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.**

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

## 5.2 Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:

Nivel de aprendizaje	Calificación numérica	Calificación cualitativa
Muy competente	9,0 - 10	Sobresaliente
Competente	7,0 - 8,9	Notable
Aceptable	5,0 - 6,9	Aprobado
Aún no competente	0,0 - 4,9	Suspenso

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

Gothelf, J. (2014). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. UNIR Emprende.

Halvorson, K. (2009). *Content Strategy for the Web (Voices That Matter)*. New readers.

Krug, S. (2015). *No me hagas pensar*. Anaya Multimedia.

Lamarre, G. (2019) *Storytelling como estrategia de comunicación: Herramientas narrativas para comunicadores, creativos y emprendedores*. Editorial Gustavo Gili.

Norman, D. (2013). *The Design Of Everyday Things*. Basic Books.

Maeda, J. (2010). *Las Leyes De La Simplicidad: Diseño, tecnología, negocios, vida (Libertad y cambio)*. Editorial Gedisa.

VVAA. (2014) *This is Service Design Thinking: Basics, Tools, Cases*. Consortium Book Sales & Dist, 2010.

### 6.2. Bibliografía complementaria

Albers, J. (1963): *Interaction of Color*. Yale. Yale University

Bierut, M. (2015): *How to use graphic design to sell things, explain things, make things*. Thames and Hudson Limited

Cooper, A. (2007): *About Face 3: The Essentials of Interaction Design*. United States. John Wiley & Sons.

Dumoulin, L. (2021). *WordPress - Desarrolle con PHP - extensiones, widgets y temas avanzados (teoría, TP, recursos)*. Editorial eni.

Giménez, D. (2016): *Cómo diseñar una tipo*. Barcelona. Gustavo Gili

Gould, S, Pine, B. J. (2017). *The Shape of Engagement: The Art of Building Enduring Connections with Your Customers, Employees and Communities*

Hidalgo, J. (2017) *Idea producto y negocio: Tres pasos en la creación de productos y servicios digitales*. Libros de cabecera. S.L.

Jardí, E. (2007): *Veintidós consejos sobre tipografía* Actar.

Jones, D. (2018). *WordPress para principiantes (Libro En Espanol/ WordPress for Beginners Spanish: Una completa guia para principiantes* Editorial CreateSpace Independent Publishing Platform.

Martín, M., Jose, L. (2009): *Manual de tipografía*. Valencia. Camp Gràfic.

Millman, D. (2007): *How to think like a great graphic designer*. Allworth Press.

Monteiro, J. (2012): *Design is a job*. A Book Apart.

Müller-Brockmann, J. (2012): *Sistema de retículas*. Gustavo Gili.

Randy, J. H. (2013). *Product Design for the Web: Principles of Designing and Releasing Web Products*. New Riders

Santa María, J. (2014): *On web typography*. A book Apart.

Silver, A. (2018): *Form Design Patterns*. Smashing Magazine.

Walter, A. (2012): *Designing for emotion*. A book Apart.

Williams, A. (2021). *WordPress for Beginners 2022: A Visual Step-by-Step Guide to Mastering WordPress*. Independently published