



Diseño web

Máster en Periodismo  
Digital y de Datos

2023-24



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Diseño web

**Titulación:** Máster en Periodismo Digital y de Datos

**Curso académico:** 2023-2024

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Español

**Modalidad:** Presencial/A Distancia

**Créditos:** 4

**Curso:** 1º

**Semestre:** 1º

**Profesores/Equipo Docente:** D. Adrián Herrero Montoya

## 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

### 1.1. Competencias

- 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.
- 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.
- 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.
- Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Resolver problemas y tomar decisiones eficaces en situaciones de alto nivel competitivo y con un elevado grado de incertidumbre, propia de las industrias de la comunicación en la actualidad.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos comunicativos que requieran un alto grado de competitividad y profesionalidad para su resolución.
- Manejar de manera avanzada las nuevas tecnologías de la comunicación, de indispensable dominio en el periodismo web.
- Diseñar y editar contenidos digitales considerando los principios de programación y codificación, indispensables en el desarrollo de contenidos digitales y en la propia convivencia 2.0, con un manejo avanzado de los diferentes gestores de contenido.
- Conocer y comprender los conceptos avanzados sobre el diseño y la arquitectura web, así como las técnicas informáticas para la representación y transmisión de hechos y datos mediante sistemas infográficos de manera profesional.
- Controlar los elementos de la programación y las herramientas tecnológicas punteras en la construcción de páginas web y contenidos digitales.

## 1.2. Resultados de aprendizaje

Utilización correcta de dispositivos móviles. Montaje de contenidos audiovisuales.  
Conocimiento del diseño de portales y sitios web y sobre programación y codificación en el entorno digital.

## 2. CONTENIDOS

### 2.1 Requisitos previos

Ninguno.

### 2.2 Descripción de los contenidos

Conocimiento de los procesos y herramientas para la planificación, diseño e implementación de páginas web. Utilización de gestores de contenido y creación de infografías de visualización de datos.

### 2.3 Contenido detallado

#### **Modalidades presencial y a distancia**

##### **1. Adobe Photoshop**

Introducción  
Entorno: interfaz y herramientas  
Pinceles, texto, selecciones y formas  
Sistema de capas  
Iluminación, recortes, encuadres y corrección enfocada a periodistas  
Elaboración de gráficos, cartones de promoción y perfiles para redes sociales  
Edición de fotografía: borrador, texturas, máscaras, fusión, ojos rojos, correcciones  
Elaboración de creatividades de contenido editorial destinadas a redes sociales y web

##### **2. Wordpress I: Instalación y puesta en marcha**

Preparar el entorno de trabajo: análisis de hostings  
Instalación  
Panel de administrador y herramientas  
Ajustes preliminares

##### **3. Wordpress II: Técnicas de edición editorial**

Inserción de contenido multimedia  
Jerarquización de contenidos  
Edición de entradas, páginas y categorías  
*Plugins*

##### **4. Wordpress III: Personalización**

Análisis de los elementos de personalización  
Elaboración de temas propios a través de HTML, CSS y PHP  
Mantenimiento y seguridad  
Implementación de técnicas básicas de SEO

## 2.4 Actividades Dirigidas

### Modalidad presencial

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

**Actividad dirigida 1 (AD1):** en parejas o en grupo, diseñar una creatividad de promoción editorial para interior de noticia y redes sociales de la temática asignada por el profesor.

**Actividad dirigida 2 (AD2):** en parejas o en grupo, diseñar en Photoshop y posteriormente desarrollar en HTML y CSS un módulo HTML de contenido editorial de actualidad.

**Actividad dirigida 3 (AD3):** En parejas o en grupo, abordar el *site* que se desarrollará a lo largo de la asignatura. El profesor asignará una temática a cada grupo y este presentará una propuesta de desarrollo. Esta propuesta deberá designar un nombre para el *site*, diseño de interfaz y arquitectura justificada, y una planificación inicial de contenidos. Esta actividad evaluará la capacidad de coordinación del grupo a través de la entrega de una presentación detallada del proyecto que incluirá un *mock-up*/boceto con Photoshop de las principales secciones del sitio que ilustre de una manera más detallada la arquitectura y la línea gráfica escogida a seguir en escritorio y dispositivos; presentación de logotipo, administración de color, estructura y organización de contenido, tipografías escogidas, navegación, iconografía, etc. El profesor se reunirá con el grupo para contribuir y consolidar la propuesta.

**Prueba final:** Consistirá en dos partes:

- Implementación y desarrollo del *site* trabajado en la actividad dirigida 3 manteniendo los integrantes originales del grupo. El sitio web, elaborado con Wordpress, contará con una plantilla maquetada desde cero por el grupo siguiendo las pautas técnicas y estéticas antes expuestas y consensuadas por el grupo en la memoria. Se emplearán los lenguajes HTML, CSS y PHP y las técnicas vistas en clase y en la asignatura de Programación. El contenido editorial será de ejemplo y solo se evaluarán las destrezas de los integrantes a la hora de implementar el diseño.
- Un test teórico de 20 preguntas que evalúe los conocimientos obtenidos durante la asignatura.

### Modalidad a distancia

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de estas actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares.

**Actividad dirigida 1 (AD1):** en parejas o en grupo, diseñar una creatividad de promoción editorial para interior de noticia y redes sociales de la temática asignada por el profesor.

**Actividad dirigida 2 (AD2):** en parejas o en grupo, diseñar en Photoshop y posteriormente desarrollar en HTML y CSS un módulo HTML de contenido editorial de actualidad.

**Prueba final:** Consistirá en dos partes:

- En parejas o en grupo, abordar el diseño de un *site* o portal de actualidad. El profesor asignará una temática a cada grupo y este presentará una propuesta de desarrollo. Esta propuesta deberá designar un nombre para el *site*, diseño de interfaz y arquitectura justificada, y una planificación inicial de contenidos. Esta actividad evaluará la capacidad de coordinación del grupo a través de la entrega de una presentación detallada del proyecto que incluirá un *mock-up*/boceto con Photoshop de las principales secciones del sitio que ilustre de una manera más detallada la arquitectura y la línea gráfica escogida a seguir en escritorio y dispositivos; presentación de logotipo, administración de color, estructura y organización de contenido, tipografías escogidas, navegación, iconografía, etc. El profesor se reunirá con el grupo para contribuir y consolidar la propuesta.
- Implementación y desarrollo del *site* planificado en parte anterior. El sitio web, elaborado con Wordpress, contará con una plantilla maquetada desde cero por el grupo siguiendo las pautas técnicas y estéticas antes expuestas y consensuadas por el grupo en la memoria. Se emplearán los lenguajes HTML, CSS y PHP y las técnicas vistas en clase y en la asignatura de Programación. El contenido editorial será de ejemplo y solo se evaluarán las destrezas de los integrantes a la hora de implementar el diseño.

## 2.5. Actividades formativas

### Modalidad presencial

Clases de teoría y práctica: 27%. 27h. Presencialidad 100%

Trabajo personal del alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 50%.

Evaluación: 13%13h. Presencialidad 50%

### Modalidad a distancia

Estudio, comprensión y evaluación de la materia: 40%. 40h. Presencialidad 1,3%

Trabajos/proyectos/prácticas a desarrollar y presentar por el alumno: 50%. 50h. Presencialidad 0%

Tutorías: 10%. 10h. Presencialidad 0%

## 3 SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1 Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

0 - 4,9 Suspenso (SS)

5,0 - 6,9 Aprobado (AP)

7,0 - 8,9 Notable (NT)

9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2 Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

#### **Modalidad: Presencial**

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final	50%

#### **Modalidad a distancia**

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Participación en foros y otras actividades tutorizadas	10%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

## Convocatoria extraordinaria

### **Modalidad presencial**

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Actividades académicas dirigidas	40%
Prueba final	50%

### **Modalidad a distancia**

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	0%
Trabajos, pruebas y proyectos a desarrollar	30%
Prueba final presencial	60%

**Convocatoria Extraordinaria:** La calificación final de la convocatoria se obtiene como suma ponderada entre la nota de la prueba final presencial extraordinaria y las calificaciones obtenidas por las actividades dirigidas en convocatoria ordinaria, siempre que la nota del examen extraordinario sea igual o superior a 5.

### **3.3 Restricciones**

#### Calificación mínima

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores es necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final. Asimismo, es potestad del profesor que el alumno pueda presentar de nuevo las prácticas o trabajos escritos, si estos no han sido entregados en fecha, no han sido aprobados o se desea mejorar la nota obtenida, siempre en la convocatoria extraordinaria.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### **3.4 Advertencia sobre plagio**

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de autoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

#### 4. BIBLIOGRAFÍA

##### Bibliografía básica

- López López, A.M. (2019). Diseño gráfico digital. Madrid: Abaya Multimedia.
- Martínez Rolán, X. (2019). WordPress para todos los públicos. Barcelona: Editorial UOC.
- Clemente, P. (2013). Diseño web adaptativo. Madrid: Anaya Multimedia.
- Gauchat, J. (2013). El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Barcelona: Marcombo.
- MacDonald, M. (2014). Creación y Diseño web. Madrid: Anaya Multimedia.
- Niebla, P. (2014). Guía visual de creación y diseño web. Madrid: Anaya Multimedia.
- Varios autores (2017). Aprender retoque fotográfico con Photoshop CC Release 2016 con 100 ejercicios prácticos. Barcelona: Marcombo

##### Bibliografía recomendada

- Banga, C. y Weinhold, J. (2014). Essential Mobile Interaction Design: Perfecting Interface Design in Mobile Apps (Usability). Reading: Addison-Wesley.
- Levin, M. (2014). Designing Multi-Device Experiences: An Ecosystem Approach to User Experiences across Devices, Newton: O'Reilly Media.
- Hartson, R. y Pyla, P. (2012). The UX Book: Process and Guidelines for Ensuring a Quality User Experience. San Francisco: Morgan Kaufmann.
- Van Lancker, L. (2014). jQuery. El Framework JavaScript De La Web 2.0. Barcelona: Eni.
- Varios autores (2013). Typography Best Practices. Freiburg: Smashing Media GmbH.
- Vidal, P. y Martín A. (2020). Experiencia de Usuario + Web Responsivo: Un estudio de perspectiva desde un enfoque integrado. Río Gallegos, Argentina: UNPA
- Williams, B., Damstra, D. y Stern, H. (2015). Wordpress 4.1. Diseño y desarrollo. Madrid: Anaya Multimedia.

##### Webgrafía

- Varios (2016, 20 de febrero). Tendencias de diseño web para 2016, Idearium 3.0. Disponible en <http://www.idearium30.com/tendencias-de-diseno-web-para-2016-i197>

## 5.DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Adrián Herrero Montoya
Departamento	Comunicación
Titulación académica	Graduado en Comunicación Audiovisual
Correo electrónico	aherrero@nebrija.es
Localización	Campus de Princesa
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por e-mail
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid.</p> <p>Diseñador gráfico y Front-end developer en proyectos digitales en áreas de actualidad y ficción en el grupo Atresmedia Digital, como Antena3.com, laSexta.com, Ondacero.es o Atresplayer.com.</p> <p>Tiene experiencia docente en EAE Business School Madrid en el área de maquetación web y dominio de tecnologías web y CMS para periodistas digitales.</p> <p>Ha colaborado en el rediseño de portales de actualidad como Voz Libre y en la actualidad planifica y desarrolla aplicaciones web de gestión y venta en el sector turístico.</p>