

25143 - Diseño web

Información del Plan Docente

Año académico: 2021/22

Asignatura: 25143 - Diseño web

Centro académico: 301 - Facultad de Ciencias Sociales y Humanas

Titulación: 278 - Graduado en Bellas Artes

Créditos: 6.0

Curso: 4 y 3

Periodo de impartición: Primer cuatrimestre

Clase de asignatura: Optativa

Materia:

1. Información Básica

1.1. Objetivos de la asignatura

La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:

La asignatura tiene el objetivo fundamental de lograr que el estudiante sea capaz de crear o adaptar diseños atendiendo a la problemática específica del diseño web que presenta un espacio de trabajo indefinido, aunque previsible, que depende de las diferentes configuraciones de visualización del espectador (monitor, configuración de pantalla, navegador, etc.); frente a otros formatos en los que existe mayor control del resultado final (folletos, carteles, etc...).

Se intenta combinar aspectos fundamentales del diseño (formas, colores, tipografías, ...) con cuestiones intrínsecas de la comunicación multimedia (navegabilidad, interactividad, usabilidad o interacción de medios [audio, texto, imagen y video]).

1.2. Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

La proliferación de nuevas estéticas videográficas y artísticas durante las últimas décadas ha ido precedida de continuos avances en la generación de herramientas de tratamiento avanzado de la imagen, siendo Internet un medio de comunicación indispensable en el que proyectar. Para el artista visual contemporáneo es imprescindible ser capaz de manipular estas herramientas y dominar un medio con gran proyección de futuro.

1.3. Recomendaciones para cursar la asignatura

- Se recomienda tener conocimientos de diseño gráfico tradicional (Introducción al diseño, Taller de diseño).
- Se recomienda conocimientos de nivel medio en Photoshop, ya que no está contemplado en el programa de la asignatura impartir conceptos básicos del software mencionado.

2. Competencias y resultados de aprendizaje

2.1. Competencias

COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CG15 - Capacidad para un compromiso ético y el fomento de la igualdad entre sexos, la protección del medio ambiente, los principios de accesibilidad universal y los valores democráticos.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- CE06 - Conocimiento del vocabulario, códigos, y de los conceptos inherentes al ámbito artístico. Conocer el lenguaje del arte.
- CE07 - Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular. Conocer el lenguaje creativo específico.
- CE09 - Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas. Analizar los procesos de creación artística.
- CE12 - Conocimiento de los materiales y de sus procesos derivados de creación y/o producción. Conocer los materiales,

- procedimientos y técnicas que se asocian a cada lenguaje artístico
- CE14 - Conocimiento de los instrumentos y métodos de experimentación en arte. Aprendizaje de las metodologías creativas asociadas a cada lenguaje artístico
- CE23 - Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas. Utilizar las herramientas apropiadas para los lenguajes artísticos propios
- CE32 - Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

2.2. Resultados de aprendizaje

El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...

- Es capaz de aplicar o ejecutar de forma efectiva principios fundamentales de diseño en el desarrollo de páginas web usando programas específicos del sector.
- Es capaz de evaluar las ventajas y desventajas ofrecidas por los métodos más habituales en el desarrollo de diseños web.
- Es capaz de planificar, estructurar y desarrollar diseños de forma atractiva adaptándolos al ámbito específico del entorno web.

2.3. Importancia de los resultados de aprendizaje

La capacidad de proyectar diseños orientados a su publicación en la web, resulta indispensable para el artista moderno ya sea por orientación profesional o por una cuestión autopromocional. La comunicación a través de las redes de comunicación interconectadas (internet), es una realidad en aumento; siendo necesario controlar los aspectos fundamentales de esta materia para poder desenvolverse eficazmente en trabajos futuros.

El peso que ha adquirido el aspecto visual en la web, convierte al diseñador o artista gráfico en una pieza indiscutible a la hora de desarrollar proyectos en este ámbito. A su vez es un medio de comunicación y de experimentación ilimitado en el que el artista puede investigar y desarrollar nuevos proyectos.

3. Evaluación

3.1. Tipo de pruebas y su valor sobre la nota final y criterios de evaluación para cada prueba

El alumno podrá optar a la máxima calificación tanto en la modalidad de evaluación continua como en la prueba global final.

EVALUACIÓN CONTINUA

Dicha evaluación es aplicable a todos alumnos que hayan realizado, como mínimo, el 60% de las actividades presenciales y hayan entregado en los plazos establecidos. La acumulación de ejercicios fuera de plazo podrá considerarse como una renuncia a la evaluación continua.

Las actividades se ponderarán según los siguientes porcentajes:

1. Estudio de diseños web, análisis e investigación del modo de ejecución. Se valora la defensa del mismo (10% de la nota final).
2. Ejercicios básicos de corta duración realizados íntegramente en clase para la asimilación de conceptos específicos de la materia, comprensión del software y consideraciones especiales del diseño web frente al diseño gráfico tradicional (90% de la nota final). Los ejercicios, irán aumentando paulatinamente su dificultad adquiriendo mayor valor porcentual los ejercicios finales que serán un compendio de todos conocimientos adquiridos en el desarrollo de la asignatura.

Por causa sanitaria o en la que la docencia deba desarrollarse en formato online, se mantiene la estructura y pesos porcentuales asignados anteriormente y la evaluación continua se garantizará mediante:

- Entrega semanal de trabajos en la plataforma de la asignatura, atendiendo a los plazos y al formato de presentación indicados en la tarea, y utilizando el registro de presentación de la plataforma.
- Se podrá realizar un seguimiento asistencial de las clases online en modo sincrónico o asincrónico a través de las gráficas y estadísticas de las plataformas, así como mediante pruebas de evaluación a través de TIC.
- El seguimiento del estudiante mediante la tutorización así como la evaluación continua cualitativa se podrá realizar por cualquier medio tecnológico oficial de la Universidad de Zaragoza: correo electrónico o plataformas educativas.
- Las muestras de asistencia corresponderán al conjunto nombrado anteriormente: mediante gráficas/datos asistenciales, pruebas online, la entrega puntual y la tutorización.

PRUEBA FINAL (GLOBAL)

Dicha evaluación es aplicable a:

- i. Alumnos que no hayan elegido la modalidad de evaluación continua.
- ii. Alumnos que no hayan superado la evaluación continua.
- iii. Alumnos que deseen mejorar la calificación obtenida en evaluación continua, prevaleciendo, en cualquier caso, la mejor de las calificaciones obtenidas.

La prueba global, consistirá:

1. Examen teórico-práctico en el aula (100% de la nota final) de todos los contenidos desarrollados en la asignatura.

Por causa sanitaria o en la que la docencia deba desarrollarse en formato online; la evaluación mediante prueba global cada apartado de la prueba global se desarrollará de la siguiente forma:

- El examen teórico-práctico se planteará como prueba escrita u oral, si el profesor de la asignatura lo considera necesario y se podrá combinar con una prueba práctica (sincrónica o asincrónica) con los programas software de en la asignatura o similares. La prueba podrá ser grabada mediante las plataformas oficiales de la Universidad de Zaragoza o a través de mecanismos de control que garanticen la evaluación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Crterios aplicados en la valoración de las actividades de aprendizaje.

Si bien los criterios de evaluación son los mencionados a continuación, el peso porcentual en cada actividad de aprendizaje puede variar en función de las necesidades específicas del ejercicio.

1. Consecución de los objetivos de aprendizaje de la asignatura y los específicos de cada ejercicio.
2. Aportación personal, madurez conceptual, originalidad y creatividad en la resolución de los ejercicios. Capacidad crítica.
3. Coherencia en los procesos y fases de desarrollo de los trabajos, conocimiento de los materiales, dominio técnico y aspectos formales de la presentación.
4. Grado de complejidad en la resolución de los ejercicios. Capacidad de análisis y de síntesis.
5. Volumen de trabajo, nivel de superación y esfuerzo personal.
6. Implicación con la asignatura, participación activa en las clases prácticas y expositivas, aportación en los debates y dinámica de grupos.

El estudiante debe conocer la normativa de plagio de la Universidad de Zaragoza y sus consecuencias publicadas en: <https://biblioteca.unizar.es/propiedad-intelectual/propiedad-intelectual-plagio>

De igual modo debe conocer el Reglamento de Normas de Evaluación del Aprendizaje aprobado en acuerdo de 22 de diciembre de 2010, del Consejo de Gobierno de la Universidad: <http://tud.unizar.es/docs/ReglamentodeNormasdeEvaluaciondelAprendizaje.pdf>

NIVELES DE EXIGENCIA

Los resultados de aprendizaje serán evaluados de acuerdo con los siguientes niveles de exigencia

- Conocer los puntos en COMÚN y DIFERENCIAS entre diseño web y diseño gráfico impreso.
- Conocer los PROBLEMAS ESPECÍFICOS del diseño web y la viabilidad de ejecución de los mismos.
- Diseñar entornos web de forma GLOBAL y no como acumulación de elementos independientes.
- Conocer y usar con propiedad CONCEPTOS BÁSICOS y terminología propia del diseño web, que posibiliten la comunicación interdisciplinar.

La creatividad, originalidad y madurez conceptual así como el conocimiento y el uso de técnicas avanzadas son los criterios que permiten mejorar sustancialmente la nota.

4. Metodología, actividades de aprendizaje, programa y recursos

4.1. Presentación metodológica general

El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:

1. Exposición de contenidos mediante presentaciones teóricas o explicación por parte del profesor a través de las

correspondientes demostraciones.

2. Aprendizaje Basado en Problemas. Análisis y resolución de problemas presentados por el profesor, donde se buscan las soluciones más eficaces en función de unos objetivos requeridos. Posteriormente se plantean problemas de similares características que deberán ser resueltos por el alumno.
3. Desarrollo de proyectos por parte del alumno, donde se incorporan contenidos que establecen una relación con otros proyectos o problemas anteriores ya resueltos.
4. Tutorización y supervisión donde se presta una atención personalizada al alumno con el objeto de averiguar las carencias de nivel que requieren una mayor atención.

En función de la necesidad de adaptar la docencia a las circunstancias en cada momento, el modelo metodológico formativo se ajustará tanto a situaciones de docencia presencial como a situaciones de docencia no presencial. En esta segunda situación el modelo metodológico formativo será en línea y compartirá la no presencialidad con modelos de formación a distancia. Así bien, se centrará en metodologías basadas en el uso de las TIC. Para ello, se podrán utilizar plataformas y gestores virtuales de aprendizaje, así como recursos y herramientas digitales, que permitirán la realización de:

- Sesiones on-line de exposición oral sincrónica y/o asincrónica.
- Materiales teóricos y prácticos en formato online.
- Trabajos grupales y/o individuales.
- Presentación y debate on-line de trabajos.
- Pruebas de evaluación o auto-evaluación on-line.
- Seguimiento y tutorización virtual.

4.2. Actividades de aprendizaje

El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...

1. Ejercicios de asimilación de fundamentos de diseño web (diseño líquido, tratamiento de texto, hipervínculos, tratamiento de recursos multimedia, fondos, menús, cabeceras, pies de página) mediante el uso de software de diseño gráfico y de desarrollo web.
2. Actividad de análisis e investigación de diseños web y del estudio del modo de ejecución.
3. Actividades de profundización y desarrollo en ejercicios de mayor complejidad a modo de proyectos acompañados de un aumento de la capacidad creativa del alumno: adaptación de nuevos elementos a una web existente con una estética ya establecida, diseño de una web a partir de material gráfico impreso.
4. Actividad de conclusión. Desarrollo de un trabajo final de libre creación que plasme los conocimientos y habilidades adquiridas durante el desarrollo de la asignatura.

4.3. Programa

El programa está orientado a adquirir fundamentos básicos mínimos con vistas a una ampliación de conocimientos en el futuro.

- Introducción al HTML. Subida de ficheros a servidor remoto. (2 sesiones)
- Introducción CSS. Formateo de textos. (2 sesiones)
- Hipervínculos e imágenes. Optimización imágenes. Imágenes en movimiento. (4 sesiones)
- Tablas HTML y sectores Photoshop. (3 sesiones)
- Consideraciones técnicas en el Diseño web. (2 sesiones)
- Estructura básica (cabeceras, pies de página, etc.). (2 sesiones)
- Diseño de botones. (5 sesiones)
- Menús. Listas. (2 sesiones)
- Consideraciones técnicas Diseño web (respecto a diseño tradicional). (5 sesiones)
- Estructura básica. Layout (cabeceras, pies de página, etc.) Diseño global. (10 sesiones).
- Ejercicio final

4.4. Planificación de las actividades de aprendizaje y calendario de fechas clave

Horas totales para el alumno: 150h [60h presenciales + 90h no presenciales].

- Los trabajos iniciales se desarrollarán en el aula después de la explicación correspondiente y en caso de no poder asistir o no poder completarlo, se dispondrá de un máximo de 14 días para su entrega.
- Las horas no presenciales se destinarán a búsqueda de información, análisis de webs, prácticas personales y desarrollo del trabajo personal.
- Los trabajos finales supondrán una mayor libertad creativa para el alumno. Serán de mayor duración y tendrán un

mayor peso porcentual de la nota final.

- Las fechas de entrega de trabajos serán comunicadas con suficiente antelación.

El curso está estructurado en la realización de una serie de ejercicios de corta duración para afianzar la comprensión de conceptos que culminan con la realización de ejercicios de mayor duración, a modo de conclusión, en los que se aplican los conocimientos adquiridos en fases previas.

Las actividades de aprendizaje están vinculadas a la estructura del programa.

1. Realizar estructura básica de un fichero HTML y subirlo a servidor remoto.
2. Usar estilos CSS para dar formato a un texto HTML.
3. Preparación de imágenes e incorporación a un fichero HTML. Realizar GIF animado. Diferencias entre imágenes de contenido (HTML) vs imágenes de decoración (CSS).
4. Realizar diseño en Photoshop y exportar HTML desde Photoshop.
5. Diseñar botón en diferentes estados (reposo - activo).
6. Usar una lista HTML como menú de navegación.
7. Realizar diseño global en Photoshop usando consideraciones técnicas específicas de diseño web.
8. Realización de ejercicio libre de conclusión.

4.5. Bibliografía y recursos recomendados

<http://psfunizar10.unizar.es/br13/egAsignaturas.php?codigo=25143>