SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

Guía docente
Diseño Web

Grado, centro y curso académico

GRADO	Comunicación
CENTRO	Centro Universitario San Isidoro, adscrito a la Universidad Pablo de Olavide de Sevilla
CURSO ACADÉMICO	2026-2027

SUMARIO

1. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

2. RESPONSABLE DE LA ASIGNATURA

3. CONTEXTO

4. COMPETENCIAS QUE SE DESARROLLAN EN LA ASIGNATURA

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

6. METODOLOGÍA, ACTIVIDADES Y RECURSOS PARA EL APRENDIZAJE

7. CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA Y DE SUS COMPETENCIAS

8. BIBLIOGRAFÍA

9 CRONOGRAMA

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Diseño Web		
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	404130		
CURSO Y SEMESTRE	3º curso. VI semestre		
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VI. Sistemas multimedia y plataformas tecnológicas		
CRÉDITOS ECTS	6		
UNIDAD DOCENTE	Ciencias Sociales y Jurídicas		
CARÁCTER	OB (Obligatoria)		
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano		
MODELO DE DOCENCIA	C1		
HORAS	HORAS TOTALES 150	PRESENCIALES 45	- Enseñanzas Básicas (EB): 22,5 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22,5
		NO PRESENCIALES: 90	
		EVALUACIÓN: 15	

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor
Ignacio	José Ignacio Ortiz del Moral
EMAIL	jiortiz@centrosanisidoro.es

SAN ISIDORO
CENTRO UNIVERSITARIO

3. Contexto

Breve descripción de la asignatura

La asignatura desarrolla desde una perspectiva teórico-práctica, el diseño de interfaces apropiadas para los distintos tipos de entornos webs, basando su contenido en el estudio de la cultura web, las distintas pantallas de inicio e intermedias y su codificación.

Los objetivos giran en torno al estudio y diseño de interfaces web, pensando sobre todo en el front-end, estructuración de la información, colores, tipografía,diseño, multimedia y legibilidad.

Para ello, los/las estudiantes conocerán el mercado actual de las páginas web, y, sin gestores de contenidos, desarrollarán proyectos que elaborarán usando diferentes herramientas y programas.

A su vez, conocerán y tratarán la exportación y optimización de ficheros, para terminar con el conocimiento de los roles de un diseño web.

Además, de entre los Objetivos de Desarrollo Sostenible adoptados en la 70.ª Asamblea General de las Naciones Unidas, se prestará especial atención al objetivo número 5; es decir, se garantizará la igualdad de género en su enfoque y aplicación.

En la medida en que sea procedente, se incluirán contenidos dirigidos a la capacitación para la prevención, sensibilización, detección y formación en materia de violencias sexuales, conforme a la Ley Orgánica 10/2022, de 6 de septiembre, de garantía integral de la libertad sexual.

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el/la alumno/a:

- Conoce el contexto en el que se van a desenvolver los trabajos comunicativos basados en la creación de páginas web.
- Conoce la variedad de diseños posibles en la red así como las tendencias futuras.
- Tiene una base de conocimiento en lenguaje html y hojas de estilo.
- Conoce el funcionamiento de las aplicaciones profesionales para el diseño web.

- Perfecciona el conocimiento de los contextos reales de páginas web tanto en el tema de redes locales como Internet, así como en el conjunto de posibilidades que ofrece Internet en cuanto a tipología, publicación de archivos en la web y servicios de mensajería.

- Define estrategias de desarrollo, realización y producción de proyectos específicos de creación y diseño web.

- Estructura la información en campos/formularios en bases de datos relacionales y documentales.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los/las estudiantes el visionado de webs sectoriales, de acuerdo a las tendencias en el diseño pero sin olvidar la usabilidad. Además es relevante la lectura de obras que favorecen la capacidad de relación y reflexión crítica, así como artículos que le permitan una familiarización con los relacionados con esta materia.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el tercer curso del Grado en Comunicación,dentro del Módulo VI "Sistemas Multimedia y Plataformas Tecnológicas". Tiene conexión con la asignatura incluida también es este módulo denominada "Edición de Plataformas de contenidos" y "Gestión de la Comunicación en entornos digitales".

4. Competencias que se desarrollan en la asignatura

a) Competencias básicas

CB1. Que los/las 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/las 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/las 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/las estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

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

b) Competencias generales

CG10 - Capacidad para comprender, analizar y aplicar la terminología y las distintas técnicas de la comunicación en su vertiente informativa, persuasiva y audiovisual.

CG13 - Capacidad para entender los mensajes de texto e icónicos de los medios de comunicación.

CG14 - Capacidad y habilidad para aplicar y manejar las tecnologías de la comunicación, al diseño gráfico y contenidos digitales.

c) Competencias transversales

CT01 - Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.

CT02 - Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.

CT03 - Resolver problemas y tomar decisiones.

CT05 - Capacidad para el desarrollo de habilidades de trabajo en equipo para la consecución de un objetivo común y previo.

CT07 - Adquirir habilidades para liderar un equipo.

CT09 - Desarrollar razonada y críticamente ideas y argumentos.

CT10 - Localizar y gestionar documentación e información.

CT11 - Capacidad de adaptación a nuevas necesidades y cambios en el entorno tecnológico y empresarial.

CT13 - Generar ideas emprendedoras e innovadoras con iniciativa en el diseño y la gestión de proyectos.

CT15 - Conocer y manejar las nuevas tecnologías de la información.

d) Competencias específicas

CE08 - Capacidad analítica sobre los procesos, funciones y estructuras de la Comunicación Digital y habilidades instrumentales en tales procesos.

CE15 - Capacidad para entender los mensajes de los medios sociales teniendo en cuenta los modelos y los contextos de la comunicación, conociendo el impacto de las tecnologías de la comunicación en la cultura colaborativa en la Red.

CE20 - Capacidad para valorar la incidencia e impacto social de las tecnologías informativas y de la comunicación contemporánea y su influencia en los contenidos de los medios, los géneros, el diseño de la información, y las rutinas profesionales.

CE21 - Capacidad para el uso de las tecnologías y herramientas de la comunicación en el ámbito del diseño, representación visual y creatividad digital, para expresar y difundir creaciones o ficciones en el ámbito de la comunicación persuasiva y el entretenimiento.

CE22 - Capacidad y habilidad para jerarquizar cualquier tipo de fuente o documento (escrito, sonoro, visual, etc.) según las normas del diseño periodístico, publicitario y audiovisual.

CE23 - Capacidad y habilidad para recuperar, organizar, analizar y procesar información y comunicación con la finalidad de ser difundida, servida o tratada para usos privados o colectivos a través de diversos medios y soportes o en la creación de producciones de cualquier tipo.

CE24 - Capacidad para gestionar la comunicación en la Red, particularmente en plataformas de gestión de contenidos y comunidades virtuales.

CE25 - Capacidad y habilidad para aplicar con destreza las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir mensajes mediante el diseño web.

CE26 - Capacidad y habilidad para la comunicación en entornos multimedia, interactivos y animados.

5. Contenidos de la asignatura

1. CULTURA WEB
1.1. Páginas, sitios y portales web
1.2. Buscadores, índices y agentes inteligentes
1.3.Tendencias en el diseño web
1.4. Usabilidad

2. INTERFACES DE VISUALIZACIÓN
2.1. Front-end
2.2. Análisis de interfaces
2.3. Estructura de un sitio web
2.4. Elementos del diseño:
2.4.1. Tipografía
2.4.2. Gestión de color
2.4.3. Imágenes
2.4.4. Audio
2.4.5. Vídeo
2.4.6. Legibilidad
2.5. Diseño en Photoshop
2.6. Diseño en Illustrator
2.7. Optimización de formatos multimedia
2.8. Adobe XD
2.9. Exportación a HTML

3. LA CODIFICACIÓN DEL DOCUMENTO WEB
3.1.Documentos html
3.2.Hojas de estilo
3.3.Etiquetas, atributos y variables

4. TENDENCIAS EN EL DISEÑO
4.1. Software de diseño web
4.2. Publicaciones destacadas
4.3. Accesibilidad y validación W3C
4.4.Hacia el diseño móvil

5. EL PROFESIONAL DEL DISEÑO WEB
5.1.Diseñadores
5.2.Programadores
5.3. Gestores de la información
5.4. Promotores web

6. Metodología, actividades formativas y recursos para el aprendizaje

Las metodologías docentes quedarían divididas de acuerdo a las actividades formativas, según la Memoria de Verificación y atendiendo a la asignatura, en:

METODOLOGÍAS, ACTIVIDADES FORMATIVAS Y RECURSOS		HORAS
Actividades Presenciales (AP) Clases magistrales/expositivas (AP)/ Conferencias (AP)/ Realización de presentaciones en clase (AP)/ Ejemplificación y estudio de casos (AP) / Prácticas de aula (AP)/ Prácticas en talleres y laboratorio (AP)/ Exposición de trabajos en grupo (AP) .	**Actividades Básicas (EB)** Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección. El/la estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la asignatura, material complementario y bibliografía.	22.5
	Enseñanzas de Prácticas y de Desarrollo (EPD) Se imparten sobre grupos reducidos y su contenido versa sobre prácticas y casos que faciliten la adquisición de competencias por parte de el/la estudiante. Se fija como objetivo incrementar el conocimiento práctico de la asignatura. El/la alumno/a dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar estas EPD.	22,5
Actividades Autónomas (AA) Tutorías programadas (AA) Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA) Laboratorios y talleres abiertos (AA) Portfolios y trabajos supervisados (AA)	El/la alumno/a realizará una serie de trabajos individuales y en grupo en los que se trabajarán los distintos contenidos de la asignatura. El/la alumno/a dispondrá en su plataforma virtual del material necesario para desarrollar	90

Preparación de trabajos de curso (AA) Estudio personal (AA) Realización de actividades prácticas (AA) Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA) Preparación de presentaciones (AA) Campus virtual (AA)	ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.	
Actividades de Evaluación (AE) Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).	Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.	15

7. Criterios generales de evaluación de la asignatura y de sus competencias

El sistema de evaluación se regirá conforme a lo establecido por la Normativa de Evaluación de los/las Estudiantes de Grado de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla.

1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)	a) La calificación de la asignatura se rige por el principio de evaluación continua. b) Las calificaciones obtenidas en las distintas actividades de evaluación continua desarrolladas durante el periodo de docencia presencial supondrán un 40% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades realizadas a lo largo de dicho periodo, las cuáles aparecen en el subapartado Sistemas de evaluación. c) La participación en clase supone un 20% de la nota de la asignatura, que se obtendrá sumando las calificaciones de las distintas actividades asociadas a este apartado y realizadas en clase a lo largo del periodo de docencia. d) La prueba objetiva de evaluación final, representa el 40% de la calificación final de la asignatura. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.

2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)	a) Si el/la estudiante superó con éxito las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, la prueba o pruebas de evaluación tendrán el mismo valor porcentual que en la convocatoria de curso, y la calificación final de la asignatura será el resultado de sumar las calificaciones obtenidas en las pruebas de evaluación continua con las obtenidas en la prueba o pruebas de evaluación de la convocatoria de recuperación de curso, respetando las ponderaciones que tengan. b) Los/las estudiantes que no hayan seguido el proceso de evaluación continua o no superaron las pruebas de evaluación, en la prueba o pruebas de evaluación finales correspondiente a la convocatoria de recuperación de curso, se les evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, a través del formato de prueba única. c) Aunque el o la estudiante haya superado con éxito el conjunto de las tareas desarrolladas durante el periodo de docencia, tendrá derecho a ser evaluado o evaluada del total de los conocimientos y competencias que figuran en la guía docente, optando al 100% de la calificación total de la asignatura, siempre que renuncie expresamente a la calificación obtenida en aquellas. El o la estudiante deberá comunicar esta circunstancia de modo expreso y por escrito al profesor responsable de la asignatura con un plazo mínimo de 10 días antes de la celebración de las pruebas, de cara a facilitar la organización del proceso evaluador. d) Los/las estudiantes que no superen la asignatura en las convocatorias ordinarias de curso, deberán matricularse de nuevo de la asignatura y desarrollar la misma siguiendo el proceso de aprendizaje y evaluación (continua o prueba única) sin que quepa acudir a convocatoria extraordinaria, salvo lo dispuesto en el apartado siguiente.
Convocatoria extraordinaria	Esta convocatoria es la correspondiente al mes de noviembre, que se activa a petición del alumnado siempre y cuando esté matriculado en todas las asignaturas que le resten para finalizar sus estudios de Grado, tal y como establece la Normativa de Progreso y Permanencia de la Universidad Pablo de Olavide, de Sevilla, así como la Normativa de Evaluación de los/las estudiantes de Grado de dicha Universidad. Se evaluará del total de los conocimientos y competencias que figuren en la guía docente del curso anterior, de modo que permita obtener el 100% de la calificación correspondiente a la asignatura.

Los/las estudiantes inmersos/as en un programa de movilidad o en un programa de deportistas de alto nivel, así como los afectados por razones laborales, de salud grave o por causas de

fuerza mayor debidamente acreditadas, tendrán derecho a que en la convocatoria de curso se les evalúe mediante un sistema de evaluación de prueba única. Para ello, deberán comunicar la circunstancia al profesor responsable de la asignatura antes del fin del periodo de docencia presencial.

El alumnado deberá tener en cuenta los compromisos establecidos en la Agenda 2030 para orientar las prácticas de clase y abordar los problemas relacionados con el entorno académico y profesional.

La evaluación de la asignatura se hará de forma continua y se valorarán todas las actividades formativas realizadas durante el periodo de impartición de la materia, es decir, conceptos y procedimientos transmitidos a través de las clases magistrales, enseñanzas de prácticas y de desarrollo y realización de ejercicios individuales o en equipo. La valoración de cada tipo de actividad se hará en función de la dedicación definida para cada una de ellas a través de los siguientes porcentajes:

Para evaluar el cumplimiento de las competencias, se dispone de una tabla detalle donde se indica dónde se adquiere cada una de las competencias asociadas a la asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN		**PORCENTAJES**	**COMPETENCIAS**
PRUEBA OBJETIVA ESCRITA U ORAL		**40%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Competencias**
Prueba objetiva final. Examen definido en la Adenda	La prueba consiste en un examen teórico-práctico delimitado a una duración prefijada, donde se pondrá a prueba los conocimientos y competencias adquiridas en los cinco temas que comprenden la asignatura.	**40%**	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
EVALUACIÓN DE TRABAJOS O PROYECTOS, INDIVIDUALES O EN GRUPO REALIZADOS POR EL/LA ALUMNO/A DURANTE EL PERIODO DE IMPARTICIÓN DE LA MATERIA		**40%**	

Contenido	Descripción	Porcentajes	Competencias
DW_1 01 Infografía Google	Desarrollo de infografía con algún evento relevante de la historia de Google. Esto fomentará la cultura digital de el/la alumno/a y desarrollará otras competencias. El resultado final, de ser requerido por el profesor, podría ser presentado por el alumnado el día señalado en el aula en horario lectivo coincidente con la asignatura. Presencial en el día y a la hora señalada. Bajo ningún concepto no justificado oficialmente se puede entregar fuera del aula.	4,8%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21
DW_2 01 Esqueleto web - Wireframe LOFI	Diseño de una página web en fase de boceto y wireframe con herramientas analógicas y digitales. No incluye color, ni imágenes, textos ni demás elementos. Será solo la fase de esqueleto. Adobe XD		CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_2 02 Maqueta web con Adobe XD MIDFI	Desarrollo visual de una web con Adobe XD a partir del ejercicio anterior. Incluirá todos los elementos morfosintácticos ya desarrollados, así como comenzará los primeros pasos interactivos.	4,8%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_2 03 Clonar trabajo profesor Web HIFI	Los/las estudiantes clonarán el trabajo desarrollado por el profesor en clase para aprender a realizar una web en Adobe Photoshop o XD. PRESENCIAL EN	5,2%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14

	LOS DÍAS Y A LAS HORAS SEÑALADAS. Bajo ningún concepto no justificado oficialmente se puede entregar fuera del aula en plazo y forma.		CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_3 01 Campaña Banner con Photoshop-Gif+Vídeo	Primero hacen un banner guiado por el profesor. PRESENCIAL EN LOS DÍAS Y A LAS HORAS SEÑALADAS. (2%). Bajo ningún concepto no justificado oficialmente se puede entregar fuera del aula. Los/las estudiantes diseñan una campaña de publicidad basada en GIFs con Adobe Photoshop, mediante cuadros y timeline. Una de cada tipo acorde a este criterio (3%).	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT02, CT03, CT05, CT07, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_4 01 Web Responsive	Los/las estudiantes desarrollan una web plenamente funcional con Adobe Dreamweaver.	3,2%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_5 01 Web con XAMPP	El/la alumno/a hace una web libre y funcional donde se adquieran los conocimientos necesarios para administrar un web a nivel servicios y mantenimiento en local o en la nube.	6,4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
PARTICIPACIÓN EN ENSEÑANZAS BÁSICAS Y ENSEÑANZAS DE PRÁCTICAS Y DESARROLLO		**20%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Competencias**

Asistencia y participación en clase	El componente práctico de parte de los contenidos de la asignatura justifica la aplicación de un porcentaje en el criterio de Participación. De ese modo, se adecua el aprendizaje de el/la alumno/a a la progresión de los distintos contenidos de la asignatura. Al respecto, se establece una asistencia mínima de un 80% de las clases lectivas. No obstante, tal como indica el art. 5 de la Normativa de Evaluación, la asistencia a clase no es un requisito para la superación de la asignatura.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
Ejercicios aplicaciones diseño (presenciales)	La asignatura contará con una serie de ejercicios presenciales en clase así como de sesiones interactivas de obligado cumplimiento.	10%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26

SISTEMA DE EVALUACIÓN (Examen de recuperación)		**PORCENTAJES**	**COMPETENCIAS**
PRUEBA ÚNICA (Solo para los alumnos o alumnas que no hayan superado la parte práctica de la asignatura)		**100%**	
Contenido	**Descripción**	**Porcentajes**	**Competencias**

Prueba objetiva escrita final	La Prueba Objetiva Final de la Prueba Única consta de dos partes, una práctica y otra escrita. La última integra todos los contenidos de los diversos temas de la asignatura de Diseño Web. No tendrán validez las pautas de la Prueba Ordinaria, es decir, no se obviará ningún material que en dicha convocatoria haya sido apartado ni tendrá más relevancia uno que otro, pues se entenderá todo como igual de relevante. La parte de materiales puede ser susceptible de ser preguntada de forma crítica. A la par, en la parte práctica se realizará una defensa pormenorizada con los criterios que se expondrán por escrito el día de la prueba. Se debe aprobar el examen para superar la asignatura. Se espera que los/las estudiantes tengan un conocimiento teórico-práctico integral de la materia. Porcentajes: - 50% Parte Teórica - 50% Parte Práctica	50%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26

Entrega de todos los ejercicios atrasados sin excepción. Este trámite será obligatorio para poder optar a aprobar la Prueba Única.	El/la estudiante deberá entregar todos los ejercicios retrasados que serán puntuados para superar la nota global requerida por la asignatura. Estos deberán estar correctamente ejecutados y no se contempla un mero depósito de los ejercicios de la asignatura. La ejecución será conforme a los criterios sitos en los briefings.	50%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se regirá por los siguientes criterios:

- La vía y modo de entrega será determinado específicamente en la ficha de descripción del ejercicio en cuestión, disponible en el Campus Virtual G-Workspace, en cada asignatura. Se establece en todos los casos una fecha de entrega concreta, variable según la carga del curso. No se podrán entregar los ejercicios fuera de fecha.

- Podrá exigirse para la superación de la asignatura la presentación obligatoria a cualquiera de las pruebas correspondientes a la convocatoria de curso y la obtención en las mismas de una calificación que acredite un dominio mínimo de las competencias vinculadas a la asignatura correspondiente.

8. Bibliografía

Aubry, C. (2014). *HTML5 y CSS3 para sitios web con diseños responsive*. ENI Ediciones.

Aubry, C. (2017). *Responsive web design, diseños y cuadrículas: Técnicas modernas de diseño web*. ENI Ediciones.

Baines, P. y Haslam, A. (2005). *Tipografía: Función, forma y diseño*. Gustavo Gili.

Cibelli Biaggini, C. (2013). *PHP programación web avanzada para profesionales*. Marcombo.

Gallardo Vázquez, S. (2016). *Contribuciones a la integración de instrumentación electrónica y sistemas embebidos en entornos Web*. Universidad de Sevilla.

Gómez Codutti, A. E., Mariño, S. I. y Alfonzo, P. L. (2016). Una propuesta integradora de mantenimiento correctivo aplicada al diseño web adaptativo y accesibilidad web. *Scientia et Technica, 21*(1).

Librosweb. (2014). *Diseño y programación web*. Libros web.

Lombardi, J. E. (2011). *Introducción teórico-práctica a la programación web* (Vol. 1). Libros en red.

Pérez Subirats, J. L. (2003). Diseño informacional de los sitios web. *Acimed: Revista Cubana de los Profesionales de la Información y la Comunicación en Salud, 11*(6).

Publicaciones Vértice. (2010). *Técnicas avanzadas de diseño web*. Vértice.

Serrano Martínez, C. y Bergua Amores, Y. A. (2015). Los procesos creativos: El caso de un centro de diseño web. *Grafica: Documentos de Diseño Gráfico, 3*(5).

Tapia, M. (2015). Factores de calidad en sitios web de destinos turísticos: Estado de la cuestión. *Hipertext.net*, (13).

Torres, M. (2014). *Diseño web con HTML5 y CSS3*. Editorial Macro.

Tortajada, J. J. (2014). *La guía definitiva del diseño web: HTML, XHTML, CSS y herramientas de diseño*.

La comunidad educativa del Centro Universitario San Isidoro, adscrito de la Universidad Pablo Olavide de Sevilla, cuenta con su propio catálogo online de recursos en el Centro, y te facilita la lectura de manuales, monografías y artículos completos de la Biblioteca Digital de la UPO.

- Plataformas de lectura: OLABOOK y ELIBROS
- Herramienta de búsqueda simultánea: EUREKA

9. Cronograma

SEMANA	U.D.	MODALIDAD		DESCRIPCIÓN
		E.B.	E.P.D.	
01	=/1	x		**Presentación general de la asignatura**: contenidos, metodología, sistema de evaluación. Introducción a la cultura web y tendencias actuales.
02	1	x	x	**Tema 1. Cultura Web**: páginas, sitios y portales web; buscadores, índices y tendencias en diseño web. Introducción a la usabilidad. **DW_1 01 Infografía Google**: planteamiento y elección del evento histórico.
03	1	x	x	**Tema 1. Cultura Web**: profundización en tendencias y usabilidad. **DW_1 01 Infografía Google**: trabajo práctico guiado y desarrollo autónomo.
04	1	x	x	**Entrega y presentación DW_1 01 Infografía Google**. Introducción al **Tema 2: Interfaces de visualización**. Estructura de sitios web y análisis de interfaces.
05	1	x	x	**Tema 2. Interfaces de visualización**: front-end, estructura web y elementos del diseño (tipografía, color, legibilidad). **DW_2 01 Wireframe LOFI**: bocetado y estructura inicial en Adobe XD.
06	2	x	x	**Tema 2**: imágenes, audio, vídeo y composición visual. **DW_2 01 Wireframe LOFI**: desarrollo y revisión en Adobe XD.
07	2	x	x	**Tema 2**: Photoshop, Illustrator y optimización multimedia. **DW_2 02 Maqueta MIDFI**: transformación del wireframe a propuesta visual.
08	2	x	x	**Tema 2**: Adobe XD y exportación HTML. **DW_2 02 MIDFI**: desarrollo de interacción inicial y entrega.

09	3	x	x	**Tema 3. La codificación del documento web**: HTML, CSS y estructura documental. **DW_2 03 Clonar trabajo profesor Web HIFI** (sesión presencial guiada).
10	3	x	x	**Tema 3**: etiquetas, atributos y variables. **DW_3 01 Campaña Banner Photoshop (GIF + Vídeo)**: banner guiado presencial y bases de animación timeline.
11	3	x	x	**Tema 3**: profundización práctica. **DW_3 01 Campaña Banner**: diseño de campaña publicitaria GIF y vídeo.
12	4	x	x	**Tema 4. Tendencias en el diseño**: software de diseño web, publicaciones destacadas, accesibilidad y validación W3C. **DW_4 01 Web Responsive**: planificación y estructura responsive en Dreamweaver.
13	4	x	x	**Tema 4**: diseño móvil y responsive. **DW_4 01 Web Responsive**: desarrollo funcional y optimización.
14	4	x	x	**Tema 5. El profesional del diseño web**: diseñadores, programadores, gestores de información y promotores web. **DW_5 01 Web con XAMPP**: introducción al entorno local y administración web.
15	4	x		**DW_5 01 Web con XAMPP**: finalización del proyecto funcional. **Repaso general, recuperación y recalificación de prácticas pendientes**. Repaso y última entrega-recalificación de prácticas pendientes

U.D.: Unidad Didáctica / **E.B.**: Enseñanzas Básicas / **E.P.D.**: Enseñanzas Prácticas y de Desarrollo