

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	2022-2023

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](#)

1. Descripción de la asignatura

DENOMINACIÓN OFICIAL	Diseño Web
CÓDIGO IDENTIFICATIVO	403026
CURSO Y SEMESTRE	3º curso. VI semestre
UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS	Módulo VI. Diseño web y técnicas de posicionamiento
CRÉDITOS ECTS	6
DEPARTAMENTO RESPONSABLE	Ciencias Sociales y de la Salud
CARÁCTER	OB (Obligatoria)
IDIOMA DE IMPARTICIÓN	Castellano
MODELO DE DOCENCIA	C1
NÚMERO DE HORAS DE CLASE QUE SUPONE CADA ACTIVIDAD	- Enseñanzas Básicas (EB): 23 - Enseñanzas Prácticas y Desarrollo (EPD): 22 - Actividades Dirigidas (AD): 0

2. Responsable de la asignatura

CATEGORÍA	Profesor Doctor
NOMBRE COMPLETO	Pablo Martín Ramallal
EMAIL	pmartin@centrosanisidoro.es

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 alumnos y las alumnas conocerán el mercado actual de las páginas web, y, sin gestores de contenidos, desarrollarán proyectos partiendo de bocetos digitales y documentos AI y PSD.

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

Objetivos en términos de resultados del aprendizaje

Una vez cursada la asignatura el alumno:

- Diseña prototipos web en base a criterios de usabilidad.,
- Normaliza entornos digitales para una mejor recuperación informativa.,
- Programa en código web microsities.,
- Adapta las distintas webs de acuerdo a las normativas de accesibilidad y correcta visualización de los contenidos en entornos digitales.,
- Estructura los contenidos digitales presentes en la Red, conforme a criterios de usabilidad y ordenación de la información.

Prerrequisitos

No procede

Recomendaciones previas a cursar la asignatura

Se recomienda a los alumnos y las alumnas 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 conceptos relacionados con esta materia.

Aportaciones al plan formativo

Esta asignatura está ubicada en el tercer curso del Grado en Comunicación Digital, dentro del Módulo VI “Diseño web y técnicas de posicionamiento”.

Tiene conexión con las asignaturas incluidas también en este módulo, denominadas “Programación Web” y “Usabilidad y Experiencia Web”; además de con la asignatura “Edición de Plataformas de Contenidos”.

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, el diseño gráfico y los 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 su aplicación a la Comunicación Digital.,

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

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. 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	PRESENCIALIDAD
<p>Actividades Presenciales (AP)</p> <p>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).</p>	<p>Actividades Básicas (EB)</p> <p>Se imparten sobre el grupo completo y comprende la lección magistral del profesor, así como el análisis de supuestos, debates y proyección.</p> <p>El/la estudiante dispondrá en su plataforma virtual de las unidades didácticas proporcionadas por el profesor responsable de la</p>	23	30%

	<p>asignatura, material complementario y bibliografía.</p>		
	<p>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 del 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.</p>	22	
<p>Actividades Autónomas (AA)</p> <p>Tutorías programadas (AA), Revisión de trabajos y ejercicios prácticos (AA), Laboratorios y talleres abiertos (AA), Portfolios y trabajos supervisados (AA), Preparación de trabajos de curso (AA), Revisión de Proyectos (AA), Realización del portfolio (AA), Estudio personal (AA), Realización de actividades prácticas (AA), Búsqueda de recursos en biblioteca e Internet (AA), Preparación de presentaciones (AA), Campus virtual (AA), Trabajo y permanencia en el centro para realizar las prácticas.</p>	<p>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 ampliar su conocimiento en estas actividades autónomas, contando con bibliografía y material complementario.</p>	90	0%
<p>Actividades de Evaluación (AE)</p> <p>Conjunto de pruebas orales, escritas, prácticas, proyectos y trabajos utilizados en la evaluación del progreso de cada estudiante (AE).</p>	<p>Se realizarán una serie de pruebas orales y/o escritas. Además se realizará un examen escrito teórico práctico al final del periodo.</p>	15	0%

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, de 3 de junio de 2014](#).

<p>1ª convocatoria ordinaria (convocatoria de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 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 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 tendrá la calificación descrita en el sistema de evaluación. e) La calificación de la asignatura será el resultado de sumar ponderadamente las notas anteriores.
<p>2ª convocatoria ordinaria (convocatoria de recuperación de curso)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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 alumnos y las alumnas y las alumnas 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.

	<p>c) Los alumnos y las alumnas 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.</p>
<p>Convocatoria extraordinaria</p>	<p>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 alumnos y las alumnas 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.</p>

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.

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.	La prueba consiste en un examen teórico delimitado a una duración prefijada, donde se pondrá a prueba los conocimientos de 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.	3%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21
DW_1 02 Análisis heurístico	Los alumnos y las alumnas analizan una página web mediante el sistema de heurísticas. Esto permitirá mejores desarrollos web en el futuro.	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09,

			CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_2 01 Web básica con Illustrator	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.	4%	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 Illustrator	Desarrollo visual de una web con Adobe Illustrator a partir del ejercicio anterior. Incluirá todos los elementos morfosintácticos ya desarrollados, así como comenzará los primeros pasos interactivos.	4%	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 con Photoshop	Los alumnos y las alumnas clonarán el trabajo desarrollado por el profesor en clase para aprender a realizar una web en Adobe Photoshop.	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26

DW_2 04 Web básica con Photoshop	Con el dominio del programa Adobe Photoshop, el/la alumno/a hace una web libre y funcional con esta herramienta.	5%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_2 05 Campaña Banner con Photoshop-Gif+ Vídeo	Los alumnos y las alumnas diseñan, en grupo, una campaña de publicidad basada en GIFs con Adobe Photoshop, mediante cuadros o timeline. Posteriormente es presentada frente a sus compañeros. Trabajo grupal.	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_3 01 Web Dreamweaver	Los alumnos y las alumnas desarrollan una web plenamente funcional con Adobe Dreamweaver.	6%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26
DW_4 01. Landing page	Desarrollo de una landing page basada en tendencias. El proyecto será creado con las distintas tecnologías adquiridas hasta el momento.	4%	CB01, CB02, CB03, CB04, CB05 CG10, CG13, CG14 CT01, CT03, CT09, CT10, CT11, CT13, CT15 CE08, CE15, CE20, CE21, CE25, CE26

DW_5 01. Reseña de texto	Reseña de texto académico en relación con el tema 5 de la asignatura.	2%	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
Bloque de participación	Test de control final de los temas que componen el temario de la asignatura. Descripción completa: consultar el campus virtual.	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

Al constituirse la evaluación continua como preferente, y en pos de valorar adecuadamente la adquisición de competencias, la entrega de los ejercicios se registrará 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.

- Para superar la asignatura, será imprescindible aprobar las distintas partes que la componen y acaban de ser descritas en el sistema de evaluación.

8. Bibliografía

- BAINES, P. y HASLAM, A.: Tipografía. Función, forma y diseño. Gustavo Gili, Barcelona, 2005.
- CIBELLI BIAGGINI, C. PHP programación web avanzada para profesionales. Marcombo, 2013.
- GALLARDO VÁZQUEZ, S. Contribuciones a la integración de instrumentación electrónica y sistemas embebidos en entornos Web. Universidad de Sevilla, 2016.
- GÓMEZ CODUTTI, A.E.; MARIÑO, S.I y ALFONZO, P.L. Una propuesta integradora de Mantenimiento Correctivo aplicada al Diseño Web Adaptativo y Accesibilidad Web. En: Scientia et Technica, vol.21, n.1, 2016.
- LIBROSWEB. Diseño y programación web. Librosweb, 2014.
- LOMBARDI, J.E.. Introducción teórico-práctica a la programación web. Volumen I. En: Libros en red, 2011.
- NIEDERST ROBBINS, J. Diseño Web. Guía de referencia. Anaya Multimedia, 2006.
- PÉREZ SUBIRATS, J.L. Diseño informacional de los sitios web. En: Acimed: revista cubana de los profesionales de la información y la comunicación en salud, vol.11, n.6, 2003.
- PÉREZ-MONTORO GUTIÉRREZ, M. Políticas universitarias de difusión de la información a través de la propia web institucional. En: El profesional de la información, v.23, n.2, 2014.
- PUBLICACIONES VÉRTICE. Técnicas avanzadas de diseño web. Vértice, 2010.
- RODRÍGUEZ FIDALGO, M; SÁNCHEZ MERA, A. y DÍAS GÓMES, A. El diseño interactivo, la fragmentación, el making-of como elementos claves en los nuevos contenidos de entretenimiento para el soporte de Internet. En: Contenidos digitales en la era de la sociedad conectada, pp. 553-577, 2014.
- SERRANO MARTÍNEZ, C. Y BERGUA AMORES, J.A. Los procesos creativos: el caso de un centro de diseño Web. En: Grafica: documentos de diseño gráfico, v.3, n.5, 2015.
- TAPIA, M. Factores de calidad en sitios web de destinos turísticos: estado de la cuestión. En: Hipertext.net, n.13, 2015.
- VV.AA. Diseño gráfico aplicado a la web. Barcelona, Planeta de Agostini, 2013.
- WIEDEMANN, J. Web design: Studios. Taschen. 2005

BIBLIOGRAFÍA DEL PROFESOR

Martín-Ramallal, P. & Bertola-Garbellini, A. (2022). Meta ¿cortina de humo o realidad frente a los facebook papers? En G. Paredes-Torre & I. López-Redondo, *Cultura audiovisual, periodismo y*

política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital, (pp. 903-927). Editorial Dykinson.

[ISBN 978-84-17270-94-0](#)

Bertola-Garbellini, A. & Martín-Ramallal, P. (2022). El brandertainment como síntesis entre branding visual y entretenimiento. Actualidad tecnológica transmedia en la marca gráfica Bimbaders. En, En G. Paredes-Torre & I. López-Redondo, *Cultura audiovisual, periodismo y política: nuevos discursos y narrativas en la sociedad digital*, (pp. 388-418). Editorial Dykinson.

[ISBN 978-84-1377-922-5](#)

Uli-de-la-Fuente, M. & Martín-Ramallal, P. (2022). Euphoria. Series juveniles y modulación de valores entre las jóvenes Z frente al discurso de odio. *Razón y Palabra*, 26(113), 1, 140-156.

<https://doi.org/10.26807/rp.v26i113.1892>

Martín-Ramallal, P., Sabater-Wasaldúa, J. & Ruiz-Mondaza, M. (2022). Metaversos y mundos virtuales, una alternativa a la transferencia del conocimiento. El caso OFFF-2020. *Fonseca, Journal of Communication*, 24, 87-107.

<https://doi.org/10.14201/fjc.28287>

Bertola-Garbellini, A. & Martín-Ramallal, P. (2022). Museos e identidades visuales dinámicas. Mecanismos de las marcas gráficas como vehículo de transmisión cultural. *ArtsEduca*, 32, 240-253.

<https://doi.org/10.6035/artseduca.6355>

Morejón-Llamas, N., Martín-Ramallal, P. & Micaletto-Belda, J. P. (2022). Curación de contenido en Twitter como antídoto a la guerra híbrida durante la invasión de Rusia a Ucrania. *El profesional de la Información*, 31(3), 1-17

<https://doi.org/10.3145/epi.2022.may.08>

Martín-Ramallal, P., Merchán-Murillo, A. & Ruiz-Mondaza, M. (2022). Formadores virtuales con inteligencia artificial. Grado de aceptación entre estudiantes universitarios. *Educar. Revista de Educación*, 58(2), 427-442.

<https://doi.org/10.5565/rev/educar.1482>

Martín-Ramallal, P. & Micaletto-Belda, J. P. (2022). Periodismo y realidad aumentada. Taxonomía y estado del arte de un fenómeno promisorio. *Estudios Sobre el Mensaje Periodístico*, 28(1), 129-142.

<https://doi.org/10.5209/esmp.76351>

Martín-Ramallal, P. & Ruiz-Mondaza, M. (2022). Agentes protectores del menor y redes sociales. El dilema de TikTok. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 13(1), 31-49

<https://doi.org/10.14198/MEDCOM.20776>

Micaletto-Belda, J.P. & Martín-Ramallal, P. (2022). Contenidos digitales en la era de TikTok: percepción de los usuarios del botón COVID-19 en España. *Revista de Comunicación y Salud*, 12, 1-23.

<https://doi.org/10.35669/rcys.2022.12>

Martín-Ramallal, P. (2020). Las 7W del periodismo inmersivo. Una propuesta discursiva para la postmodernidad. *Razón y palabra*, 29(102), 183-213.

<https://doi.org/10.26807/rp.v24i109.1693>

Martín-Ramallal, P., Bertola-Garbellini, A. & Merchán Murillo, A. (2019). Blackmirror-Bandersnatch, paradigma de diégesis hipermedia para contenidos mainstream VOD. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, 45, 280-309.

<https://doi.org/10.12795/Ambitos.2019.i45.16>

Martín-Ramallal, P. & Merchán-Murillo, A. (2020). De Sixdegress a Facebook Horizon. Las redes sociales hacia el paradigma de la realidad virtual (en tiempos de COVID-19). En J. Ruiz del Olmo &

- J. Bustos Díaz (Edts.), *Comunicación y consumo mediático en redes sociales y comunidades virtuales*, (pp. 121-144). Sevilla, España: Egregius Ediciones. [ISBN 978-84-18167-45-4](#)
- Martín-Ramallal, P. & Merchán-Murillo, A. (2020). Realidad virtual en la recreación de escenas de crimen como complemento formativo en los estudios de derecho criminalístico (en tiempos de COVID-19). Un estado del arte. En G. O. Rodríguez Garay, M. P. Álvarez Chávez & S. Husted Ramos, *Comunicación, educación y juventud: nuevas formas de aprender y enseñar en la era digital*, (99-124). Sevilla, España: Egregius Ediciones. ISBN 978-84-18167-49-2.
- Merchán-Murillo, A. & Martín-Ramallal, P. (2020). Ciberactivismo como antídoto a la brecha digital y a la post-verdad. En S. Flores Borjabad & O. Salem Ould García, *La transformación digital de los jóvenes: nuevos retos para la comunicación y el ciberactivismo* (pp. 59-76). Sevilla, España: Egregius Ediciones. [ISBN 978-84-18167-49-2](#)
- Martín-Ramallal, P. (2021). Nuevas tecnologías, nuevos desafíos: Ética, Publicidad y Realidad Virtual. En Bermúdez Vázquez, M. (Coord.), *Luces en el camino: filosofía y ciencias sociales en tiempos de desconcierto* (pp. 1066-1082). Dykinson. [ISBN 978-84-1377-322-3](#)
- Martín-Ramallal, P. & Bertola Garbellini, A. (2021). La realidad virtual como instrumento de advertainment para la publicidad transmedia. En N. Sánchez-Gey & M. L. Cárdenas-Rica (Eds.), *La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas*, (pp. 2661-2684). Editorial Fragua. [ISBN 978-84-7074-899-8](#)
- Martín-Ramallal, P. & Merchán-Murillo, A. (2019). I-Learning: realidad aumentada como ciberapoyo inmersivo para la educación. En G. O. Rodríguez Garay, M. P. Álvarez Chávez y C. Martín Jiménez, *Tecnologías emergentes y realidad virtual: Experiencias lúdicas e inmersivas*, (pp. 73-90). Sevilla, España: Egregius Ediciones. [ISBN 978-84-18167-08-9](#)
- Martín-Ramallal, P. & Merchán-Murillo, A. (2019). Realidad virtual. Metaversos como herramienta para la teleformación. En P. Casas Moreno, G. Paramio Pérez y V. B. Gómez Pablos, *Realidades educativas en la esfera digital: Sistemas, modelos y paradigmas de aprendizaje*, (pp. 15-38). Sevilla, España: Egregius Ediciones. [ISBN 978-84-17270-94-0](#)
- Merchán-Murillo, A. & Martín-Ramallal, P. (2019). Re-pensando el aprendizaje a través de un entorno Ubicuo. En I. Cabero Fayos & M. Pallarès Piquer, *Civilización digital y pedagogías emergentes a partir de las nuevas tecnologías*, (pp. 102-115). Sevilla, España: Egregius Ediciones. [ISBN 978-84-17270-93-3](#)
- Martín-Ramallal, P. (2020). Realidad virtual: una propuesta formativa digital y práctica para estudiar derecho. En C. Sánchez Hernández, *Aprendizaje Colaborativo y Técnicas de Simulación*, (pp. 351-358). Valencia, España: Tirant lo Blanch. [ISBN 978-84-13-36314-1](#)
- Selva-Ruiz, D. & Martín-Ramallal, P. (2019). Realidad virtual, publicidad y menores de edad: otro reto de la cibersociedad ante las tecnologías inmersivas. *Revista ICONO14 Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 17(1), 83-110. <https://doi.org/10.7195/ri14.v17i1.1234>
-

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	0-1	x		Presentación general de la asignatura: contenidos, metodología, sistema de evaluación
02	1	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 1 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
03	1	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 1 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
04	1	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 1 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
05	1	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
06	2	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2 Práctica 1: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
07	2	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2 Práctica 4: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
08	2	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 2 Práctica 4: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
09	3	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 3 Práctica 5: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
10	3	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 3 Práctica 5: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
11	3	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 3 Práctica 6: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo

12	4	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 4 Práctica 6: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
13	4	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 4 Práctica 7: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
14	4	x	x	Exposición teórico-práctica sobre el tema 5 Práctica 8: tiempo para trabajar en clase y trabajo autónomo
15	4	x		Exposición teórico-práctica sobre el tema Repaso y última entrega-recalificación de prácticas pendientes

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