

A large, light gray, stylized profile of a man with a cap and curly hair, facing right, serving as a background for the upper half of the page.

Diseño Web

Grado en Publicidad
y Relaciones Públicas
2025-26



UNIVERSIDAD
NEBRIJA

GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño Web

Titulación: Grado en Publicidad y Relaciones Públicas

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Optativo

Idioma: Español

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 2º

Profesores/Equipo Docente: D. Jesús María Campos Bouzas

1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DEL 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.

Conocer y comprender conceptos básicos sobre diseño y arquitectura web orientada al marketing, la publicidad y la comunicación digital.

Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de comunicación.

Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad necesaria en los procesos de comunicación. Construir y dar forma a los mensajes creativos.

1.2. Resultados de aprendizaje

Comprensión de los conceptos fundamentales relacionados con el uso de las tecnologías, el uso de programas informáticos en la maquetación por ordenador, y la arquitectura web. Realización de proyectos.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Breve descripción de los contenidos

Estudio y análisis de los conceptos y procesos para la planificación, diseño e implementación de páginas, sitios web y formatos publicitarios digitales.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

1. Introducción

1. Qué debemos entender por “diseñar”
2. Distintos perfiles profesionales en el diseño de webs y apps.
3. Definición de objetivos de un proyecto
4. La iteración como proceso
5. Webs y Apps. La realidad multidispositivo

2. Diseño estratégico

1. Qué es diseño estratégico
2. Definición de User Experience. UX ≠ Usabilidad
3. Investigación como principio del proceso
4. Investigación con usuarios.
5. Herramientas para el diseño estratégico

3. Diseño de interacción

1. Arquitectura de información
2. Principios fundamentales de diseño de interacción
3. Flujos de navegación. Creación de diagramas.
5. Tono. La importancia de la redacción en el UX
6. Responsive. Pensando siempre en multidispositivo.
7. Prototipado rápido
8. Prototipado interactivo. Conceptos y herramientas
9. Crear, probar, aprender
10. Herramientas de testing

4. Diseño visual de interfaces

1. Leyes percepción y Principios de diseño
2. Tipografía
3. Color
4. Iconografía
5. Composición y jerarquía. Macro-jerarquías y micro-jerarquías.
6. Animación
7. Creación de sistemas
8. Herramientas de diseño

2.4. Actividades Dirigidas

Actividad Dirigida 1 (AD1): Elaboración de una presentación clara y estructurada para entender los objetivos del proyecto, identificar a quién nos dirigimos, sus motivaciones, comportamientos y necesidades principales. Se incluirá una exposición detallada de los principales hallazgos ob-

tenidos durante la investigación, destacando insights relevantes que permitan orientar las decisiones de diseño y desarrollo de la aplicación, asegurando que cada propuesta responda realmente a las expectativas y problemas detectados en los usuarios.

Actividad Dirigida 2 (AD2): Definir la línea visual de la aplicación móvil, seleccionando elementos como la paleta de colores, las tipografías, los iconos y el estilo general. Esta decisión deberá estar justificada de forma argumentada, explicando cómo se ajusta a los objetivos del proyecto. Para visualizarlo, se preparará un moodboard gráfico que recoja referencias visuales, muestras de color, ejemplos tipográficos e inspiraciones estéticas que ayuden a transmitir la esencia de la propuesta.

2.5. Actividades formativas

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría y práctica 30%	45	100%
AF2	Trabajo personal del alumno 50%	75	0%
AF3	Tutorías 10%	15	50%
AF4	Evaluación 10%	15	100%
		150	

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente (R.D. 1125/2003, de 5 de septiembre) 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

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Trabajo parcial	10%

Actividades académicas dirigidas	30%
Trabajo final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación en clase	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Examen final o trabajo final presencial	60%

Para poder hacer media con las ponderaciones anteriores será necesario obtener al menos una calificación de 5 en la prueba final presencial.

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, será potestad del profesor solicitar y evaluar de nuevo las actividades dirigidas si éstas no han sido entregadas en fecha, no han sido aprobadas o se desea mejorar la nota obtenida en convocatoria ordinaria.

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, proyectos y 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 auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, 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

Semacesar, Sebastián (2016). *Diseño de interfaces en aplicaciones móviles*. España: Rama.

Macdonald, M. (2012). *Creación y diseño web*. Madrid: Anaya Multimedia.

Krug, Steve (2015). *No me hagas pensar*. Madrid: Anaya.

Scolari, Carlos (2018). *Las leyes de la interfaz*. Barcelona: Gedisa.

Beaird, J., & George, J. (2014). *The Principles of Beautiful Web Design*. SitePoint.

Garrett, J. J. (2011). *The Elements of User Experience*. New Riders.

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

Bibliografía recomendada

González, D., & Marcos-Mora, M. C. (2013). *Responsive web design: diseño multidispositivo para mejorar la experiencia de usuario*. BiD: textos universitarios de biblioteconomía i documentació, diciembre 2013 (Número 31).

Marcotte, E. (2011). *Responsive Web Design*. A Book Apart.

Kalbag, L. (2017). *Accessibility for Everyone*. A Book Apart.

Wroblewski, L. (2011). *Mobile First*. A Book Apart.

Brown, D. (2010). *Communicating Design: Developing Web Site Documentation for Design and Planning*. New Riders.

Kars, A., & Bilgrami, L. (2019). *Designing for Emotion*. A Book Apart.

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Jesús María Campos Bouzas
Departamento	Publicidad
Titulación académica	Licenciado en Publicidad y Relaciones Públicas
Correo electrónico	jcampos@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
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.	Cuenta con más de 20 años de experiencia como diseñador web. Especialista en UX, diseño y producción de contenidos digitales. Su trayectoria profesional arranca en antena 3 TV, para continuar en Marca.com y crear después su propia empresa. Entre sus creaciones más destacadas, se encuentra la puesta en marcha, creación y diseño de la pagina web Marca.com, la web del Atlético de Madrid CF, el proyecto "Aprendemos juntos" de BBVA, o distintos contenidos digitales de Vodafone. Creador del foro Domestika y docente de proyectos digitales en Universidad de Navarra y San Pablo CEU.
---	---