

**UNIVERSIDAD DE CIENCIAS EMPRESARIALES Y SOCIALES**  
**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**  
**SEDE SAN ISIDRO**

**CARRERA: LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**MATERIA: DISEÑO MULTIMEDIA I**

**CURSO: 2º AÑO**

**AÑO LECTIVO: 2020**

**CARGA HORARIA SEMANAL: 4 HORAS**

**DURACIÓN: CUATRIMESTRAL**

**DOCENTE A CARGO:**

**PROF. TITULAR: NATALIA MIGLINO**

## **1. FINALIDAD DE LA ASIGNATURA:**

El diseño Web, es una actividad compleja que consiste en la planificación, diseño e implementación de sitios web. Se lo considera multimedia porque conjuga la interacción de distintos medios como el audio, el texto, la imagen y el video, requiere además, tener en cuenta una gran cantidad de cuestiones tales como navegabilidad, interactividad, usabilidad, arquitectura de la información, etc.

El diseño de una página web tiene la esencial misión de vincular al usuario con el vasto mundo de internet, de un modo agradable y eficiente.

La unión de un buen diseño con una jerarquía bien elaborada de contenidos aumenta la eficiencia de la web como canal de comunicación e intercambio de datos, que brinda posibilidades como el contacto directo entre el productor y el consumidor de contenidos, característica destacable del medio.

Por todo lo antes mencionado, es importante que la formación profesional del diseñador gráfico incluya el conocimiento y las metodologías proyectuales de esta especialidad además de conocer el lenguaje básico para la creación de páginas web (HTML) y la aplicación de estilos gráficos (CSS)

## **2. OBJETIVOS:**

### **2.1. Objetivos generales:**

- Que los alumnos alcancen un conocimiento global del diseño web y multimedia, tanto en su planteamiento teórico como en sus aplicaciones prácticas.
- Que los alumnos logren incorporar organizar y jerarquizar contenidos gráficos, escritos y formales de lenguaje web para la generación de contenidos.

### **2.2. Objetivos específicos:**

Que el alumno logre:

- Comprender en qué consiste la producción de contenidos web.
- Conocer y aplicar correctamente las principales etiquetas que nos permite utilizar el lenguaje HTML5.
- Que el alumno logre armar la estructura de un sitio a través de código HTML y CSS.
- Incorporar la metodología necesaria para la producción de contenidos web simples

mediante el uso del software pertinente.

- Integrar los conceptos de las distintas materias ya cursadas por el alumno para la solución concreta de los trabajos prácticos de diseño web de baja complejidad.
- Crear e incluir distintos elementos gráficos comúnmente encontrados en páginas web, por ejemplo imágenes, banners animados o estáticos, textos, etc.
- Dominar conceptos de nivel básico sobre las principales convenciones técnicas de aplicación en web.

### **3. CONTENIDOS:**

#### **3.1. Contenidos mínimos:**

Origen e Historia de Internet. Sistemas DNS y URL. Intranet. Extranet. Protocolos (HTTP, FTP, POP, SMTP, etc.). Lenguaje HTML. Dominios. Sistemas operativos para servidores de Internet: Linux y Windows. Lenguajes de programación utilizados en Internet: HTML; XML; CSS; DHTML; JavaScript; ASP; PHP; SQL; Java. Arquitectura, Usabilidad y Wireframe. Accesibilidad, Productividad, Amigabilidad y Navegabilidad. Análisis heurístico, Análisis de comparables. Legibilidad y comprensión en la web: Tipografías pixelares. Elementos de navegación. Elementos de información. Elementos de interacción. Elementos de apoyo. Elementos promocionales. El color en pantalla. Procesamiento de imágenes para web. Formatos JPG, PNG, GIF. Estructura de un documento HTML. Programas de publicación en Web: Dreamweaver. Hojas de Estilo (CSS). Navegación del sitio. Botones. Links. Tablas.

#### **3.2. Contenidos por unidades temáticas:**

##### **Unidad Temática N° 1: Usabilidad de Sitios Web**

Definición de Usabilidad Web. Significado y origen de la usabilidad. Test de usabilidad web. Análisis Heurístico. Pautas de evaluación: Generales, Identidad y evaluación, Lenguaje, Rotulado, Estructura, Layout, Búsqueda, Elementos Multimedia, Ayudas, Accesibilidad, Control y Retroalimentación. Ejemplos.

Análisis de un sitio web asignado por la docente aplicando la Guía de Evaluación Heurística de Sitios Web

Forma de presentación: Trabajo práctico de presentación grupal en soporte digital.

**Tiempo estimado:** 2 clases.

### **Bibliografía obligatoria:**

Gonzalez Perez Maria Angeles (2009), Internet Básico, Editorial Starbooks

Rojas Orduña Octavio Isaac Antunez Jose Luis (2006), Web 2.0, Editorial ESIC

Jakob Nielsen, (2000) Usabilidad. Diseño de Sitios Web, Editorial Prentice Hall

[www.useit.com](http://www.useit.com)

Página Web de Jakob Nielsen que trata sobre temas de usabilidad.

[www.usabilidad.org](http://www.usabilidad.org)

Sitio en Castellano con información más técnica acerca de la usabilidad.

### **Unidad Temática N°2: Arquitectura de la información**

Concepto de arquitectura de la información. Análisis histórico-conceptual. Diferencia entre Arquitectura de la Información y Diseño de UX. Fases de desarrollo de la arquitectura de la información en un proyecto. Estructura de contenidos. Documentos e informes. Mapa de Sitio. Maquetas de pantalla. Diseño. Ejemplos.

Relevamiento del contenido del proyecto web a realizar en el cuatrimestre.

A partir de la investigación, se desarrollará la planificación de la arquitectura y diseño del sitio

Forma de presentación: Trabajo práctico de presentación individual, en soporte digital.

**Tiempo aproximado:** 2 clases.

### **Bibliografía Obligatoria:**

Perez Montoro, Mario, Arquitectura de la Información en sitios web (2010)  
Ediciones Trea S.L

[www.w3.org](http://www.w3.org)

Página del World Wide Web Consortium (W3C) con sus recomendaciones de accesibilidad (Web Accessibility Initiative) para las páginas Web.

[http://www.nosolousabilidad.com/articulos/historia\\_arquitectura\\_informacion.htm](http://www.nosolousabilidad.com/articulos/historia_arquitectura_informacion.htm)

Revista electrónica de carácter multidisciplinar (ISSN 1886-8592)

### **Unidad Temática N°3: Maquetación Web**

Estructura. Diseño Semántico. Etiquetas HTML5. Estructura de un documento. Componentes del encabezado <head>.Componentes del cuerpo <body>.

Identificadores de elementos. HyperLinks y Anclas. Imágenes. Formatos de Texto y Caracteres Especiales. Atributos, colores y enlaces. Listas Ordenadas y No Ordenadas. Formularios. Galerías.

Desarrollo de la página index y una interna del sitio en html5 y css3.

Forma de presentación: Trabajo práctico de presentación individual, en soporte digital.

Estilos. Definición de CSS. CSS por Niveles

Aplicación de Estilos a Etiquetas .Aplicación de Estilos por Identificación. Aplicación de Estilos por Clases. Pseudo-clases con los enlaces o links. Estilos de Fondo y Color. Introducción a las Medidas en CSS. Introducción a los Colores en CSS. Estilos y propiedades CCS3

**Tiempo aproximado:** 6 clases.

#### **Bibliografía Obligatoria:**

Murphy Christopher Persson Nicklas (2009), Programación en html y css, Editorial Anaya Multimedia

<http://www.w3schools.com/>

Portal para aprender los estándares web.

[www.w3.org](http://www.w3.org)

Página del World Wide Web Consortium (W3C) con sus recomendaciones de accesibilidad (Web Accessibility Initiative) para las páginas Web.

#### **Unidad Temática N°4: Diseño Web Adaptativo.**

One Web. Estructura con diseño fluido.Unidades Absolutas y relativas. Anchos de pantalla. Meta tag viewport. Media queries de CSS3. Compatibilidad.

Adaptación del desarrollo presentado en la anterior unidad a diseño responsive con un total de 3 pantallas desarrollada (index, una interna a elección, concurso).

Forma de presentación: Trabajo práctico de presentación individual, en soporte digital.

**Tiempo aproximado:** 3 clases.

#### **Bibliografía Obligatoria:**

Responsive Web Design, diseños y cuadrículas (2017)Ediciones Eni.

<http://www.w3schools.com/>

Portal para aprender los estándares web

[www.w3.org](http://www.w3.org)

Página del World Wide Web Consortium (W3C) con sus recomendaciones de accesibilidad (Web Accessibility Initiative) para las páginas Web.

#### **4. MODALIDAD DE TRABAJO:**

##### **4.1. Características generales:**

La materia tendrá una modalidad teórico-práctica. El desarrollo de la misma se articulará en base a trabajos prácticos que son parte de un sistema general para la maquetación y diseño de un sitio web de mediana complejidad desarrollado en lenguaje html5 y css3 . Los mismos se articularán en base a material teórico obligatorio, y en su conjunto completarán el Trabajo Practico Final.

Los trabajos prácticos serán generados, corregidos y evaluados durante todo el cuatrimestre. En los mismos los estudiantes deberán aplicar los conocimientos impartidos en las clases teórico-prácticas.

La entrega final de los trabajos prácticos entregados a término -en su carácter de terminados- y su aprobación, darán al alumno la posibilidad de llegar a la instancia del examen final, de carácter obligatorio.

Además, se evaluará en las instancias parciales y final los contenidos incorporados por los alumnos durante las clases teóricas y la lectura del material bibliográfico.

##### **Trabajos Prácticos**

El trabajo práctico se divide en etapas y cada etapa cuenta con entregas parciales semanales que se evaluarán en clase.

#### **5. PAUTAS GENERALES DE ACREDITACIÓN Y EVALUACIÓN:**

- Asistir en forma presencial al 75% de las clases para acreditarse como alumno regular de la materia.
- Cumplir con las entregas parciales y la entrega final del 100% de los trabajos prácticos solicitados en el término indicado. Si así no lo hiciese, pasará a la instancia de recuperatorio.
- Aprobar cada uno de los trabajos prácticos con 4 (cuatro) puntos o más.
- Aprobar la instancia del parcial con 4 (cuatro) puntos o más.
- Aprobar, en el caso de ser necesario, la instancia de recuperatorio que consistirá en la entrega del trabajo práctico y una defensa oral del mismo.
- Aprobar la instancia del final que consistirá en la defensa de los trabajos prácticos -presentados por el alumno para aprobar la cursada- y en un recorrido oral por los diferentes conceptos incorporados a nivel teórico durante el curso de la materia referidos a la bibliografía obligatoria.

## **Trabajos Prácticos:**

Por tratarse de una materia teórico-práctica, la cátedra evaluará en forma permanente a partir de la corrección de los trabajos prácticos. Los mismos tendrán entregas parciales (obligatorias) que serán evaluadas por los docentes de la cátedra.

Todos los trabajos prácticos tanto grupales como individuales serán evaluados valorándose la iniciativa, la curiosidad y los medios utilizados para cumplimentarlos y la capacidad de expresión oral cuando se presenten en el aula.

Todos ellos son obligatorios para aprobar la asignatura.

Los trabajos prácticos se realizan bajo la supervisión constante de los profesores, en una interacción que permite que el alumno concrete su proceso de aprendizaje y los miembros de la cátedra evalúen el rendimiento del estudiante y la metodología aplicada, para poder hacer las correcciones necesarias.

## **Parciales teórico – prácticos:**

En cuanto a las entregas parciales se respeta el calendario fijado por la Facultad, lo mismo que para los recuperatorios y las fechas de entregas y exámenes finales.

En cuanto a los criterios de evaluación, estos tienen relación directa con el logro de los objetivos generales anteriormente fijados. El alumno para aprobar los trabajos prácticos debe manejar con solvencia los conceptos teóricos aplicados al producto gráfico concreto, que la cátedra evalúa y devuelve.

.

## **5.1. Examen final:**

Finalizado el curso se rendirá un examen consistente en la entrega de una carpeta conteniendo material práctico y teórico. (Se entregará la carpeta y su respaldo en CD)

Para superar la materia, ambas partes, la teórica y la práctica, deberán estar aprobadas. En el examen final, además de los criterios expuestos, se valorará la capacidad de expresión oral.

## **Nota de aprobación de la Asignatura:**

La nota final será el promedio de las notas obtenidas en la asignatura tanto en las tareas individuales o grupales y en el examen final, teniendo como condición tener todos los trabajos prácticos presentados y aprobados.

**Natalia B. Miglino Vicentino**  
Titular de Cátedra  
Licenciada en Diseño Gráfico  
Programadora Web  
Profesora en Artes Visuales