

GUÍA DOCENTE

INTRODUCCION AL DISEÑO WEB

GRADO EN BELLAS ARTES

CURSO 2026-27

Fecha de publicación: 06-07-2026



I.-Identificación de la Asignatura	
Tipo	OBLIGATORIA
Período de impartición	2 curso, 2Q semestre
Nº de créditos	6
Idioma en el que se imparte	Castellano

II.-Presentación
La asignatura de Introducción al Diseño Web, dentro del Grado de Bellas Artes, acerca al alumnado a los principios fundamentales que permiten la elaboración de productos digitales para Internet. A partir de los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Informática y Tecnología Digital para las Bellas Artes (I y II), cursadas previamente, se inicia al alumnado en el conocimiento de los fundamentos tecnológicos de Internet directamente relacionados con el diseño web, así como en los lenguajes y herramientas de desarrollo sobre las que se basa la actual producción en estos entornos. El objetivo principal es que se dominen los fundamentos de diseño web que permitan al estudiante planificar y desarrollar productos digitales más complejos que pudieran plantearse en la asignatura de Diseño y Gestión de Proyectos Web que cursará, posteriormente, en tercer curso. Como resultados finales de aprendizaje, el alumnado deberá demostrar su capacidad para: Analizar las características potenciales y limitaciones de las diferentes tecnologías, servicios y herramientas web, tanto en su perspectiva histórica como en su actual estado de desarrollo. Identificar las diferentes etapas de los procesos de creación web, identificando materiales, recursos y resultado de las mismas, así como su secuencia y procedimientos de integración para la obtención de un producto final. Identificar diferentes estrategias y soluciones de diseño y desarrollo web y su aplicación al desarrollo de proyectos específicos. Conocer y aplicar los fundamentos de diseño conceptual, estructural y gráfico para la Web, así como de los principios de usabilidad y accesibilidad web. Emplear lenguajes de marcado y presentación web, así como diversas herramientas técnicas de desarrollo y programación. Determinar la idoneidad de diferentes herramientas técnicas, procesos y recursos en el desarrollo de proyectos web, en función de la naturaleza de los mismos. ATENCIÓN: INDICACIONES SOBRE EL FUNCIONAMIENTO DE LA ASIGNATURA DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES QUE CURSEN ESTA ASIGNATURA EN EL CAMPUS DE FUENLABRADA. Se programarán sesiones puntuales y tutorías para el seguimiento de los ejercicios objeto de evaluación, la concreción de estas se comunicará al estudiantado a través del aula virtual.
II.B-Presentación en inglés
null



III.-Resultados de Aprendizaje

CG03. Planificación y gestión del tiempo
 CG05. Conocimientos básicos de la profesión
 CG08. Habilidades informáticas básicas
 CG10. Capacidad de aprendizaje
 CG15. Resolución de problemas
 CG16. Toma de decisiones
 CG25. Habilidad para trabajar de forma autónoma
 CE07. Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular
 CE09. Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
 CE22. Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
 CE26. Capacidad de curiosidad y de sorpresa más allá de la percepción práctica
 CE27. Capacidad de trabajar autónomamente
 CE29. Capacidad de iniciativa propia y de automotivación
 CE31. Capacidad para generar y gestionar la producción artística
 CE32. Capacidad de aplicar profesionalmente tecnologías específicas
 CE42. Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística.

- Leyenda para las titulaciones no adaptadas al RD 822/21: **CB** - competencias básicas, **CG** - competencias generales, **CE** - competencias específicas, **CT** - competencias transversales.
- Leyenda para las titulaciones adaptadas al RD 822/21: **CON** - conocimientos, **COM** - competencias, **HAB** - habilidades.



IV.-Contenido

IV.A.-Temario de la asignatura

Bloque I. Tecnologías web

Tema 1. Conceptos básicos sobre la Web

- Funcionamiento básico de la Web. Estado actual y tendencias.
- Protocolos de Internet y de la Web.
- Sistema de dominios y servicios de alojamiento en Internet.
- Cuestiones básicas sobre seguridad en la red.

Tema 2. Lenguajes de desarrollo web

- Lenguajes de desarrollo web: tipología y aplicaciones.
- Lenguajes de marcado: HTML.
- Lenguajes de presentación: CSS.
- Lenguajes de programación: JavaScript, PHP, Perl, Python y Ruby.
- Lenguajes DBMS: SQL, MySQL y Oracle.

Tema 3. Sistemas, aplicaciones y servicios para el diseño y desarrollo web

- Tipología de herramientas y aplicaciones.
- Editores web y suites de desarrollo.
- Herramientas de gestión de contenido (CMS).
- Web dinámica, aplicaciones y *frameworks*.
- Servicios en la nube.

Bloque II. Fundamentos del diseño web

Tema 4. Arquitectura de la información, experiencia de usuario y usabilidad

- Diseño y arquitectura de la información: definición, estructura y gestión de un sitio web.
- Conceptos básicos del diseño web: introducción a los estándares de diseño y desarrollo.
- Usabilidad y accesibilidad: la experiencia de usuario.
- El diseño de interacción.

Tema 5. Elementos básicos de la gráfica web

- Introducción: cuestiones generales.
- El color.
- El uso de la tipografía.
- Elementos gráficos, animaciones y audiovisuales.
- Reticulación y composición.
- Optimización, publicación y actualizaciones.

Tema 6. Diseño y maquetación con CSS

- Conceptos y herramientas básicos.
- Maquetación, posicionamiento y trabajo con capas.
- Transformaciones, transiciones y animaciones.
- CSS dinámico sin scripts.
- PHP, Less, Sass y CSS.

IV.B.-Actividades formativas

Tipo	Descripción
Laboratorios	Realización de una secuencia de prácticas de laboratorio informático, orientada a la realización de un proyecto base, aplicando diferentes herramientas, gestores de contenidos y servicios para el diseño y desarrollo web.



Otras	Seminarios, jornadas, conferencias, congresos o visitas externas (fuera del aula y en función de disponibilidad).
Otras	Tutorías personalizadas (dentro y fuera del aula).
Prácticas / Resolución de ejercicios	Realización de práctica de análisis sobre diseño y desarrollo de un sitio web.
Laboratorios	Realización de una secuencia de prácticas de laboratorio informático para la aplicación de lenguajes de desarrollo web: marcado, presentación y programación.

V.-Tiempo de trabajo del alumnado (30h grado y 25h máster)

Clases teóricas	12
Clases de resolución de ejercicios, problemas, casos, etc.	12
Prácticas en laboratorios experimentales, tecnológicos, clínicos, campo, etc.	32
Realización de pruebas	4
Tutorías académicas	28
Actividades relacionadas: jornadas, seminarios, etc.	20
Preparación de clases teóricas	16
Preparación de prácticas/ejercicios/casos	40
Preparación de pruebas	16
Total de horas de trabajo del alumnado	180

VI.-Metodología y plan de trabajo

Tipo	Periodo	Contenido
Tutorías académicas	Semana 2 a Semana 14	Sesiones presenciales de carácter puntual, a desarrollar dentro de los horarios de clase y destinadas a consultas, orientación y valoración del progreso del alumnado en la adquisición de conocimientos, competencias y desarrollo de actividades, tanto teóricas como de laboratorio. Para las tutorías relacionadas con el bloque de laboratorio, la coincidencia con las sesiones presenciales del citado bloque garantizaría la disponibilidad de los recursos técnicos necesarios para su óptimo desarrollo. En los casos en que se considere necesario, o a iniciativa del propio alumnado, podrán complementarse con tutorías, individuales o en grupo, fuera de los horarios lectivos, estableciendo para las mismas un sistema de cita previa a través del Aula Virtual que garantice la correcta atención a cada estudiante.



Pruebas	Semana 15 a Semana 16	Entrega y presentación de prácticas y/o proyectos finales en convocatorias oficiales ordinaria y extraordinaria, para la evaluación de la adquisición de conocimientos del apartado de laboratorio, en los supuestos recogidos en el epígrafe de Evaluación.
Pruebas	Semana 15 a Semana 16	Entrega y presentación de trabajos o actividades finales en convocatorias oficiales ordinaria y extraordinaria, para la evaluación de la adquisición de conocimientos del apartado teórico, en los supuestos recogidos en el epígrafe de Evaluación.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 14	Clases magistrales de carácter presencial, relacionadas con el apartado teórico de la asignatura y destinadas a la exposición de los aspectos fundamentales de los contenidos asociados al temario y la explicación y planificación de las actividades a realizar durante su desarrollo.
Clases Teóricas	Semana 1 a Semana 14	Clases magistrales de carácter presencial, desarrolladas en aula informática y relacionadas con el apartado de laboratorio, destinadas a la exposición de los fundamentos y herramientas técnicas de los procesos de desarrollo web, así como a la experimentación con aspectos básicos de los mismos. Se emplearán, principalmente, las herramientas instaladas en modo local en el aula, aplicaciones disponibles a través de myApps, otros materiales didácticos alojados en el Aula Virtual y, en menor medida, recursos externos.
Prácticas	Semana 2 a Semana 14	Sesiones de actividad presencial, desarrolladas en aula convencional o informática, destinadas a valorar el progreso del alumnado en la adquisición de conocimientos y competencias relacionados con el bloque teórico. Se orientarán a la realización de prácticas o pruebas específicas con el apoyo de materiales de ejemplo y/o visionado puestos a disposición del alumnado en la propia aula o a través del Aula Virtual.



Clases Teóricas	Semana 2 a Semana 14	Sesiones de carácter presencial, desarrolladas en laboratorios informáticos y relacionadas con el apartado de laboratorio, destinadas a la ejecución de prácticas guiadas o libres empleando diferentes herramientas de desarrollo web. Se diferenciarán entre las orientadas a la realización de ejercicios sencillos, con carácter guiado, que permitan valorar la adquisición de competencias técnicas básicas, y las orientadas a valorar las técnicas y procesos de creación, uso combinado de tecnologías, toma de decisiones y creatividad, de carácter libre y mayor complejidad y período de realización. Se desarrollarán con las herramientas de software instaladas en el aula informática, aplicaciones disponibles a través de myApps, recursos de apoyo presentes en el Aula Virtual y/o herramientas externas.
Trabajos colectivos	Semana 4 a Semana 14	Sesiones de actividad presencial, en aula convencional o informática, o remotas fuera de los horarios lectivos, destinadas a coordinar y desarrollar actividades de práctica del bloque teórico que presentan carácter colectivo, así como de tutoría de resolución de dudas o incidencias específicas de dichas actividades.

VII.-Método de evaluación

El modelo de evaluación general es la evaluación continua, tal como establece el Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

Deberán utilizarse todos los sistemas de evaluación establecidos para la asignatura en la memoria de la titulación, excepto aquellos que tuviesen una ponderación mínima del 0%, que podrán utilizarse en los cursos académicos en los que el profesorado lo considere oportuno. Cada uno de los sistemas de evaluación podrá ser aplicado mediante una o más actividades de evaluación, coherentes con ese sistema. Ninguna de las actividades de evaluación podrá superar individualmente el 60% de la calificación global de la asignatura.

La suma de las actividades de evaluación no revaluables no podrá superar el 40% de la calificación global de la asignatura y, en general, no deberían tener nota mínima (salvo en el caso de actividades de carácter práctico en las que, estrictamente, no pudieran reproducirse en la convocatoria extraordinaria las condiciones de evaluación de la convocatoria ordinaria).

El alumnado que no consiga superar la asignatura en la convocatoria ordinaria, o no se hayan presentado, podrán presentarse a la convocatoria extraordinaria únicamente a las actividades de evaluación revaluables no superadas.

El uso de herramientas basadas en inteligencia artificial está prohibido en cualquier ejercicio y prueba de evaluación de la asignatura salvo que el profesor lo indique de forma explícita en el enunciado o en el material de esta. En caso de que esté permitido, se darán indicaciones precisas de qué usos están permitidos y cuáles no.

La distribución y características de las actividades de evaluación son las que se describen a continuación.

VII.A.- Descripción de las actividades de evaluación y su ponderación

Descripción de las pruebas de evaluación y su ponderación

De acuerdo con la ficha de la asignatura incluida en la Memoria del Grado en Bellas Artes, la evaluación de la misma contempla tres elementos principales:

1º. Pruebas de conocimiento presenciales (test, preguntas de respuesta corta, preguntas de desarrollo, cuestionarios) y/o presentaciones escritas (ejercicios prácticos, artículos, publicaciones web) sobre conocimientos y competencias relacionadas con el apartado teórico, con una ponderación del 40% de la nota global, reevaluables en convocatoria extraordinaria y con calificación mínima de 5,0 puntos para ser consideradas aprobadas. Las pruebas de conocimiento podrán desarrollarse en forma presencial o remota, a través del Aula Virtual, si evalúan contenidos parciales del bloque teórico, y exclusivamente presencial si se trata de evaluar globalmente los conocimientos y competencias ligados a dicho bloque. Las presentaciones u otras actividades de evaluación planteadas se entregarán, en cualquiera de los casos, a través del Aula Virtual. Se procederá a la adaptación de cualquiera de estos elementos, de acuerdo a un plan de contingencia, si la situación sanitaria impidiese su realización y/o entrega presenciales y debieran desarrollarse como actividades remotas, que se detallan al final de este epígrafe.

2º. Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos, relacionada con la adquisición de conocimientos y competencias pertenecientes al apartado práctico o de laboratorio, con un modelo de evaluación continua del trabajo realizado, tanto en aula como fuera de ella y con una ponderación del 50% de la nota global, con calificación mínima de 5,0 puntos para ser considerada aprobada y reevaluable en convocatoria extraordinaria. La entrega de cualquiera de los trabajos o prácticas incluidos en este elemento se realizará a través del Aula Virtual. Como anteriores elementos, se establecerán las adaptaciones necesarias que garanticen una evaluación objetiva del alumnado si las actividades previstas debiesen desarrollarse en remoto, que se detallan al final de este epígrafe.

3º. Evaluación de la participación, actitud e iniciativa en las actividades planteadas, con una ponderación total, considerando tanto el apartado teórico como el de laboratorio, del 10% de la nota global, sin calificación mínima y no reevaluable en convocatoria extraordinaria. En el caso de actividades desarrolladas a través del Aula Virtual, se establecerán los mecanismos que garanticen una evaluación objetiva del alumnado de este aspecto, mientras que en aquellas otras que empleen el Aula Virtual únicamente como mecanismo de entrega, se valorará como complemento a dichas actividades prácticas, con una distribución y ponderación acorde a las mismas.

Para aprobar en la **convocatoria ordinaria** será necesario obtener la calificación mínima de 5,0 puntos sumando las notas ponderadas de los tres elementos, siendo necesario, además, que las calificaciones del primero de ellos (40% de ponderación) y del segundo (50%) superen los mínimos de calificación establecidos en cada caso. De no existir calificación del tercer apartado de evaluación, referente a la participación en las actividades, la suma ponderada de los otros dos elementos restantes deberá, igualmente, alcanzar el valor de 5,0. Por otra parte, cualquier elemento superado a lo largo del curso o en convocatoria ordinaria no necesitará de reevaluación en convocatorias posteriores del mismo curso académico.

En **convocatoria extraordinaria** y, en el caso de que no existiesen elementos de evaluación previos o que la suma de calificaciones de estos no alcanzasen el valor mínimo para aprobar, la evaluación de competencias del apartado teórico se realizará con la misma metodología, número y tipo de actividades y valoración de las mismas que las empleadas en la evaluación continua durante el curso y la convocatoria ordinaria. Cuando existan entregas previas realizadas durante el curso o en convocatoria ordinaria y el cómputo total de las mismas no alcance el mínimo para aprobar el bloque, la evaluación extraordinaria contemplará únicamente la realización y entrega de las actividades no realizadas y/o suspensas. No deberá realizarse ninguna actividad ya superada. De igual forma, en la evaluación de competencias del apartado de laboratorio en convocatoria extraordinaria se empleará igual metodología, prácticas y valoración que en la evaluación continua y la convocatoria ordinaria. En todo caso, y en función de cada circunstancia específica, podría reducirse el número de entregas combinando diversas prácticas, sin que ello no represente una reducción o simplificación de sus objetivos, características, requisitos o dificultad. Como en el apartado teórico, cuando existan entregas previas, pero su cómputo total no alcance para superar el bloque, la evaluación extraordinaria contemplará el desarrollo y entrega, únicamente, de las prácticas no realizadas y/o suspensas. En estos casos, y salvo excepciones justificadas, no se considerará ninguna reducción o adaptación del número de entregas. Para aprobar en la convocatoria extraordinaria será igualmente necesario obtener una calificación de 5,0 puntos con la suma ponderada de todos los elementos. Dado que la evaluación del tercero se basa en participación activa en el desarrollo de las actividades de la asignatura, ligadas al período de docencia del curso, la convocatoria extraordinaria se limitará a evaluar, o reevaluar, los elementos primero y segundo en aquellos casos en que falte el tercer elemento. De existir una calificación del mismo proveniente de convocatorias anteriores, se empleará en la extraordinaria de igual forma que cualquier otro elemento de evaluación.

La **calificación como no presentado** se reservará únicamente a aquellos casos en que no exista calificación alguna en ninguno de los tres elementos o apartados de evaluación; en caso contrario y cuando no se alcance la nota mínima establecida,



la asignatura se calificará como suspensa. Los contenidos, las pruebas, ejercicios, trabajos o prácticas concretos, así como sus porcentajes de ponderación individual, calendario, plazos y mecanismos de entrega, y cualquier otra información relevante para la evaluación, serán especificados por cada docente al inicio de la asignatura a través del Aula Virtual.

ATENCIÓN: INDICACIONES SOBRE EL SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA DIRIGIDAS A LOS ESTUDIANTES QUE CURSEN ESTA ASIGNATURA EN EL CAMPUS DE FUENLABRADA

El sistema de evaluación será similar al indicado en la descripción anterior, sin embargo, podrá ser adaptado por el profesor que impartirá la asignatura.

VII.B.- Evaluación del alumnado con dispensa académica de asistencia a clase

La concesión de Dispensa Académica de Asistencia a Clase (DAAC) no implica que se quede automáticamente eximido de participar en las actividades de evaluación continua ni en las actividades formativas presenciales de asistencia obligatoria establecidas en la guía docente. Una vez concedida la dispensa, el alumnado deberá contactar con el docente, que podría proponerle las adaptaciones que considere convenientes, siempre que garanticen la adquisición y adecuada evaluación de los resultados de aprendizaje previstos. El alumnado deberá mantener a lo largo de curso una comunicación fluida con el docente para que este le proporcione información sobre las fechas en que se realizarán esas actividades formativas y de evaluación, en caso de que su programación no estuviese ya fijada y a disposición del alumnado en el momento de la concesión de la dispensa.

Asignatura con posibilidad de dispensa: Sí

VII.C.- Revisión y reclamación de las actividades de evaluación

Se realizará conforme al Reglamento de evaluación de los resultados de aprendizaje de la Universidad Rey Juan Carlos.

VII.D.- Alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales

Con el fin de garantizar la igualdad de oportunidades, la no discriminación, la accesibilidad universal y la mayor garantía de éxito académico, las adaptaciones curriculares para alumnado con discapacidad o con necesidades educativas especiales serán pautadas por la Unidad de Atención a Personas con Discapacidad, de acuerdo con la normativa que regula el servicio de Atención a Estudiantes con Discapacidad, aprobada por Consejo de Gobierno de la Universidad Rey Juan Carlos.

Para que esas adaptaciones puedan realizarse, será requisito la emisión de un informe de adaptaciones curriculares por parte de dicha Unidad, por lo que el alumnado con discapacidad o necesidades educativas especiales deberán contactar con este servicio para analizar conjuntamente las distintas opciones.

VII.E.- Conducta académica, integridad y honestidad académica

La Universidad Rey Juan Carlos está plenamente comprometida con los más altos estándares de integridad y honestidad académica, por lo que estudiar en la URJC supone asumir y suscribir los valores de integridad y la honestidad académica recogidos en el Código Ético de la Universidad.

Para acompañar este proceso, la Universidad dispone de la Normativa de Convivencia de la Universidad Rey Juan Carlos y de diferentes herramientas (antiplagio, supervisión) que ofrecen una garantía colectiva para el completo desarrollo de estos valores esenciales.

Las herramientas basadas en inteligencia artificial pueden mejorar la experiencia de aprendizaje, pero debe utilizarse de forma ética, legal, honesta y transparente. Por este motivo, deben seguirse las recomendaciones de uso adecuado indicadas por los docentes de la asignatura.



VIII.-Recursos y materiales didácticos

Bibliografía básica

Aubry, C. (2017). *HTML5 y CSS3. Revolucione el diseño de sus sitios Web*. ENI.

Cruse, D. y Jordan, L. (2011). *HTML5 Multimedia Development Cookbook: Recipes for practical, real-world HTML5 multimedia-driven development*. Packt Publishing.

Durango, A. (2015). *Diseño web con CSS*. IT Campus Academy.

Eccher, C. (2011). *Diseño web profesional*. Anaya.

Fernández, P. (2018). *Usabilidad web: teoría y práctica*. Ra-Ma.

Firdaus, T. (2013). *Responsive Web Design by Example (Beginner's Guide): Discover how you can easily create engaging, responsive websites with minimum hassle!*. Packt Publishing.

Garret, J. J. (2002). *The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web*. New Raiders Publishing.

Krug, S. (2014). *Don't Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web and Mobile Usability*. New Riders Publishing.

Nielsen, J. y Budiu, R. (2013). *Usabilidad en dispositivos móviles*. Anaya.

Reiss, E. (2012). *Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better*. Wiley.

Robbins, J. N. (2018). *Learning Web Design. A Beginner's Guide to HTML, CSS, JavaScript and Web Graphics*. 5th edition. O'Reilly Media.

Samara, T. (2023). *Making and Breaking the Grid. A Graphic Design Layout Workshop, 3rd Edition*. Rockport Publishers.

West, A. W. (2017). *Practical Web Design for Absolute Beginners*. Apress.

Bibliografía complementaria

Referencias de consulta generales

Aubry C. (2017). *Responsive Web Design, diseños y cuadrículas - Técnicas modernas de diseño web*. ENI.

Beaird, J., George, J. (2014). *The Principles of Beautiful Web Design, 3rd Edition*. O'Reilly.

Bell, A. (2009). *Exploring Web 2.0: Second Generation Interactive Tools - Blogs, Podcasts, Wikis, Networking, Virtual Words, and More*. Katy Crossing Press.

Nielsen, J.; Loranger, H. (2007). *Usabilidad. Prioridad en el diseño Web*. Anaya.

Scott, B. y Neil, T. (2009). *Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions*. O'Reilly Media.

IX.-Profesorado

Nombre y apellidos	JULIANA COLUSSI RIBEIRO
Correo electrónico	juliana.colussi@urjc.es
Departamento	Comunicación Audiovisual y Publicidad
Campus de impartición	Aranjuez
Categoría	Profesor/a Ayudante Doctor/a
Titulación académica	Doctor
Responsable de asignatura	Si
Horario de tutorías	Para consultar las tutorías póngase en contacto con el/la profesor/a a través de correo electrónico
Nº de Quinquenios	2
Nº de Sexenios	1
Nº de Sexenios de transferencia	0



Nº de evaluaciones positivas Docencia	0