



Diseño web
y usabilidad / Website
design and usability

**Grado en Diseño digital y
multimedia
2025-26**



GUÍA DOCENTE

Asignatura: Diseño web y usabilidad / *Website design and usability*

Titulación: Grado en Diseño digital y multimedia

Curso Académico: 2025-26

Carácter: Obligatoria

Idioma: Español / Inglés

Modalidad: Presencial

Créditos: 6

Curso: 3º

Semestre: 1º

Profesores/Equipo Docente: D . Celestino Díaz Tristán

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.
- Demostrar el correcto uso del lenguaje oral y escrito en la lengua española.
- Compilar, discriminar y categorizar la información procedente de fuentes bibliográficas y documentales.
- Utilizar el ingenio y desarrollar la creatividad especialmente en los procesos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Demostrar sensibilidad social en el desarrollo de su trabajo profesional y/o académico dentro del respeto a la normativa vigente tanto a nivel español como europeo, a los códigos de buenas prácticas, a los criterios de autocontrol, a la igualdad de性s, a las especiales necesidades de las personas discapacitadas, de la protección de la infancia y, en general, a los principios que se contienen en la Constitución Española y a los valores propios de la Cultura de la Paz.
- Demostrar la capacidad para trabajar en equipo, desarrollando las relaciones interpersonales, dentro de la elaboración de proyectos de diseño visual y creación de contenidos digitales.
- Aplicar técnicas innovadoras y dinámicas de la gestión de trabajo, de proyectos y de equipos.
- Resolver problemas que surgen en la construcción de contenidos digitales y en el desarrollo de procesos comunicativos y creativos.
- Desarrollar aptitudes personales y capacidades necesarias en el sector de la creación de diseño visual y contenidos digitales y la empresa para la incorporación al mercado laboral, aumentando la madurez y adaptación para posteriores períodos de aprendizaje.
- Manejar correctamente las nuevas tecnologías de la comunicación.

- Diseñar y editar contenidos digitales.
- Diseñar y aplicar métodos de evaluación de la usabilidad en entornos digitales.

1.2. Resultados de aprendizaje

Diseñar sitios web, poniendo énfasis en la usabilidad, así como conocer las principales estrategias de posicionamiento de estos proyectos en el mercado.

2. CONTENIDOS

2.1. Requisitos previos

Ninguno.

2.2. Descripción de los contenidos

Organización y arquitectura de los contenidos web con el fin de optimizar la estructura de la información, la navegación y el éxito de la experiencia del usuario.

Organisation and architecture of website contents aimed at optimising the information structure, browsing and successful user experience.

2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura.

Explicación de la Guía Docente.

1. Introducción: Customer Experience (Experiencia de cliente)

La experiencia de cliente como base del resto de disciplinas enfocadas en mejorar la experiencia.

2. Metodologías de diseño de producto.

Diferentes metodologías sobre las que aprender y basar nuestro diseño de producto.

3. User Experience Design (UX) mediante Design Thinking

Proceso de Design Thinking y herramientas UX para conseguir una buena experiencia de usuario.

4. User Interface Design (UI) en Design Thinking

Introducción al diseño de interfaz. Aplicación de los conceptos fundamentales de diseño y best practices.

5. No Code

Movimiento y conjunto de herramientas destinado a la creación de productos digitales funcionales y automatizados sin necesidad de saber código ni programar.

2.4. Actividades Dirigidas

Durante el curso se podrán desarrollar algunas de las actividades, prácticas, memorias o proyectos siguientes, u otras de objetivos o naturaleza similares, que recibirán calificación:

Actividad dirigida 1: Parte empatizar del proceso Design Thinking

- Investigación previa y Benchmarking.
- Encuestas y entrevistas
- Mapa de empatía

Actividad dirigida 2: Fase definir del proceso Design Thinking.

- UX Persona
- Customer Journey Map

Actividad parcial: Fase idear y prototipar del proceso Design Thinking

- Crazy 8's
- Arquitectura de la información (esquema de secciones y pantallas)
- Flujo de tareas
- Wireframe de baja fidelidad (basado en Crazy 8's y hecho con Figjam)

Actividad final: Fase prototipar y testar del proceso Design Thinking

- Wireframe de alta fidelidad.
- Prototipo animado en Figma.
- Testing.
- Desarrollo de proyecto.

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	50%

3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4 Suspenso (SS)
- 5 - 6 Aprobado (AP)
- 7 - 8 Notable (NT)
- 9 - 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	10%
Prueba parcial	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	50%

Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Asistencia y participación	10%
Actividades académicas dirigidas	30%
Prueba final	60%

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

- Gothelf, J. (2014). *Lean UX: Cómo aplicar los principios Lean a la mejora de la experiencia de usuario*. UNIR. Colección UNIR Emprende.
- Krug, S. (2006) *No me hagas pensar: Una aproximación a la usabilidad en la web*. ES: Anaya Multimedia.

Bibliografía recomendada

- Goldstein, A. (2011). *HTML5 y CSS3*. Anaya Multimedia.
- Gothelf, J. (2017). *Lean vs Agile vs Design Thinking*. Createspace Independent Pub.
- Knapp, J. (2016) *Sprint: El método para resolver problemas y testar nuevas ideas en solo 5 días*. Conecta.
- McNavage, T. (2011). *JavaScript*. Anaya Multimedia.
- Norman, D. (2013). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Tayar, R. (2018). *Diseño y desarrollo de negocios digitales*. Anaya Multimedia.

Otros recursos

Tutoriales figma:

<https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhSa4X-G3IHIUtejzLA>
https://www.youtube.com/c/Ra%C3%BAIMar%C3%ADn_UI

Inspiración:

- <https://www.behance.net/>
- <https://dribbble.com/>
- <https://www.awwwards.com/>
- <https://www.instagram.com/ui8net/>
- <https://www.instagram.com/uidesignpatterns/>
- <https://www.instagram.com/design.crowd/>
- <https://www.instagram.com/uisource/> -

Artículos del sector:

- <https://medium.com/topic/ux>
- <https://medium.com/tag/ui>
- <https://uxplanet.org/>
- UX Checklist - <https://uxchecklist.github.io>
- Usability.gov <https://www.usability.gov/what-and-why/user-experience.html>

Herramientas:

- <https://www.figma.com/>
- <https://www.figma.com/community/explore>
- <https://fontba.se/>
- <https://penpot.app/> (alternativa a Figma gratuita y colaborativa)

Recursos

- <https://fontawesome.com/>
- <https://www.flaticon.com/>
- <https://uxmisfit.com/squid/>
- <https://useflowkit.com/>
- <https://www.primedesignsystem.com/>
- <https://www.uistore.design/types/figma/>
- <https://www.uikitsnow.com/>
- <https://www.templatefreebies.com/>
- <https://www.figmacrush.com/>
- <https://freebiesui.com/>
- <https://www.uidesigntemplates.com/>
- <https://freebiesupply.com/>
- <https://slice.design/web> (de pago)

5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D. Celestino Díaz Tristán
Departamento	Artes
Titulación académica	Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga. Máster en radio en Instituto RTVE. Máster en Diseño Gráfico y en Diseño de Producto Digital (UX-UI).
Área especialización	Audiovisual, radio, podcast, diseño, marca, comunicación gráfica, diseño digital, diseño web y usabilidad (UX-UI).
Correo electrónico de la Universidad Nebrija	cdiaztr@nebrija.es
Localización	Campus de Comunicación y Artes en Madrid-San Francisco de Sales
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	<p>Actualmente soy fundador y productor ejecutivo de ViBRO, estudio creativo de contenidos especializado en branded podcasts y videopodcast (https://vibrostudio.com/). Además, soy docente investigador (doctorando) en la Universidad Nebrija.</p> <p>He trabajado en el área digital de diferentes medios de comunicación como director de Diseño de Producto (UX-UI) e Innovación y ocasionalmente como director, presentador, locutor, redactor y productor de programas de Radio y TV. He trabajado en InterAlmeríaTV, Cadena SER Almería, RNE, Radio5, Radio3 y Cadena COPE.</p> <p>Soy Técnico Superior de Imagen y Sonido, Licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Diseño Gráfico, Máster de Radio en RNE (RTVE), Máster en UX, UI y Product Design, y Master of Business Administration (MBA).</p>