



ESCUELA UNIVERSITARIA
DE ARTES@taiarts.com
RECOLETOS-22 MADRID



Universidad
Rey Juan Carlos

Diseño y gestión de proyectos web

GUÍA DOCENTE

GRADO EN BELLAS ARTES
Curso 2025/2026

Identificación de la asignatura

<i>Periodo de impartición</i>	Anual
<i>Créditos</i>	6 ECTS
<i>Modalidad</i>	Presencial.
<i>Idioma en el que se imparte</i>	Castellano
<i>Facultad</i>	Facultad de Artes Visuales y Creación Digital
<i>Docente</i>	Carlos Fernández-Pello

Presentación de la asignatura

Abordaje y análisis de los contenidos de gestión de proyectos. Estudio de los conceptos generales: fases del proyecto, recursos y técnicas para el diseño web y publicación en un sitio web.

Competencias

CG02	Capacidad de aplicar los conocimientos a la práctica.
CG03	Planificación y gestión del tiempo.
CG04	Conocimientos básicos del área de estudio.
CG05	Conocimientos básicos de la profesión.
CG08	Habilidades informáticas básicas.
CG10	Capacidad de aprendizaje.
CG12	Capacidad crítica y autocrítica.
CG13	Capacidad de adaptación a nuevas situaciones.
CG14	Capacidad para generar nuevas ideas.
CG15	Resolución de problemas.
CG16	Toma de decisiones.
CG17	Trabajo en equipo.
CG18	Habilidades interpersonales.
CG19	Liderazgo.
CG20	Capacidad de trabajar con un equipo interdisciplinario.
CG26	Diseño y gestión de proyectos.
CG27	Iniciativa y espíritu emprendedor.
CG29	Interés por la calidad.
CG30	Orientación a resultados.
CE07	Conocimiento del vocabulario y de los conceptos inherentes a cada técnica artística particular
CE09	Conocimiento de métodos de producción y técnicas artísticas.
CE18	Conocimiento básicos de Economía y Marketing

CE20	Capacidad de interpretar creativa e imaginativamente problemas artísticos
CE22	Capacidad de producir y relacionar ideas dentro del proceso creativo
CE23	Capacidad de comunicación.
CE24	Capacidad para exponer oralmente y por escrito con claridad problemas artísticos complejos y proyectos
CE28	Capacidad de trabajar en equipo.
CE29	Capacidad de iniciativa propia y de automotivación.
CE30	Capacidad de perseverancia.
CE31	Capacidad para generar y gestionar la producción artística
CE32	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos
CE42	Habilidades para la creación artística y capacidad de construir obras de arte. Adquirir las destrezas propias de la práctica artística
CE43	Habilidad para establecer sistemas de producción.
CE44	Habilidad para realizar, organizar y gestionar proyectos artísticos innovadores
CE45	Habilidad para comunicar y difundir proyectos artísticos.
CE46	Habilidad para realizar proyectos artísticos con repercusión social y mediática
CE47	Habilidad para realizar e integrar proyectos artísticos en contextos más amplios.
CE48	Habilidad para una presentación adecuada de los proyectos artísticos.

Resultados de aprendizaje

Al finalizar el curso, cada estudiante deberá ser capaz de:

1. Desarrollar un proyecto de diseño web desde la ideación hasta su “entrega” para desarrollo.
2. Conocer HTML y CSS suficientemente para poder comunicarse de forma efectiva con un equipo de desarrollo.
3. Conocer y desarrollar páginas web a través de Sistemas de Gestión de Contenidos (CMS).
4. Analizar y ser capaz de resolver posibles problemas de diseño web.
5. Identificar el lenguaje propio de la disciplina y conocer su aplicación en el ámbito profesional.
6. Conocer los usos y las posibilidades del diseño web así como explorar su potencial artístico y creativo.

Metodología docente

<i>MD1</i>	Lección magistral participativa.
<i>MD2</i>	Estudio de casos y debate.
<i>MD3</i>	Resolución de problemas y discusión de resultados.
<i>MD4</i>	Aprendizaje por proyectos.
<i>MD5</i>	Aprendizaje cooperativo y colaborativo.
<i>MD6</i>	Tutorización y seguimiento.

Contenidos

<i>Temario</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tipos de proyectos web. 2. Conceptos generales de gestión de proyectos. 3. Creación de contenido - proyecto 1 4. Desarrollo y gestión de contenido - proyecto 1 5. Publicación y difusión - proyecto 1 6. Diseño y publicación de sitios web - proyecto 2 7. Diseño centrado en el usuario - proyecto 2 8. Edición de html y css - proyecto 2 9. Cms y plataformas de publicación - proyecto 2 10. Presentación de proyectos web <p>Partiendo de los conocimientos adquiridos en Introducción a Diseño Web.</p> <p>Diseño y Desarrollo de Proyectos web</p> <p>I IDEACIÓN II MAPA REFERENCIAL III PROTOTIPADO IV PRODUCCIÓN V PROYECTO</p>
----------------	--

Actividades formativas

<i>AF1</i>	Clases teóricas, teórico-prácticas y/o talleres.	48 horas
<i>AF2</i>	Evaluación: realización de pruebas escritas, pruebas objetivas y/o pruebas prácticas presenciales.	3 horas
<i>AF3</i>	Trabajo autónomo: realización de prácticas y ejercicios, preparación de pruebas, búsqueda y selección de documentación y/o lectura de material de apoyo y referencias bibliográficas y visuales.	119 horas
<i>AF5</i>	Debates presenciales y/o en línea.	6 horas
<i>AF6</i>	Tutorías académicas.	4 horas

* La distribución de horas entre las actividades formativas puede sufrir cambios debido a necesidades académicas del curso, del grupo y/o del equipo docente.



Evaluación

CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

ASISTENCIA

Las clases son de carácter presencial y su asistencia es obligatoria, siendo esta determinante en el sistema de evaluación continua, y en la actitud y la participación en clase. No obstante, por situaciones excepcionales de salud o de conciliación familiar, el alumnado podrá solicitar el acceso online por adaptación metodológica (para más información contactar con el departamento de estudiantes).

CALIFICACIÓN

El sistema de evaluación continua valora de forma integral los resultados obtenidos por el/la estudiante a través de los procedimientos de evaluación recogidos en el siguiente apartado, de acuerdo con la calificación de 0 a 10 según la legislación vigente.

Si la/el estudiante desea intentar subir nota en convocatoria extraordinaria, deberá renunciar previamente en Secretaría Académica, por escrito, a todas las calificaciones obtenidas en convocatoria ordinaria. Su calificación final será la obtenida en convocatoria extraordinaria.

ORTOGRAFÍA Y EXPRESIÓN

La calificación de pruebas escritas incluye aspectos como la ortografía y expresión escrita. En los exámenes no se admitirán más de 2 faltas de ortografía o 10 tildes (omitidas o mal colocadas). Los trabajos realizados fuera de clase no podrán contener más de 1 falta.

TRABAJOS UNIVERSITARIOS

Todos tendrán portada, índice y bibliografía con, al menos, 4 fuentes. Deben ser originales. Cuando se emplean fragmentos ajenos estarán citados. Su uso no puede ser indiscriminado. El plagio, que debe demostrarse, es un delito. Si un/una estudiante copia el trabajo de otro/a, ambas personas se considerarán responsables.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE EVALUACIÓN DE LA ASIGNATURA

EVALUACIÓN ORDINARIA

El equipo docente indicará, mediante explicación en clase o documento adicional a disposición del alumnado a través del Aula Virtual, detalles o especificaciones de contenido o entrega de las pruebas de evaluación.

Los trabajos que no se entreguen/presenten en los plazos establecidos por el equipo docente serán calificados con una nota de 0.

Pruebas (*)	Reevaluable/no reevaluable	Nota mínima si/no	Ponderación en %
SE1 Pruebas de conocimiento y/o presentaciones presenciales (orales y/o escritas).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	20%
SE2 Valoración del desarrollo de trabajos y/o proyectos (individuales o colectivos).	Sí	Sí (nota mínima: 5)	70%
SE3 Participación en clase, foros y debates.	No	No	10%
			100%

(*) De todas las pruebas aquí expuestas se tienen que recoger evidencias y entregarlas para archivo en la Secretaría Académica (escritos, grabaciones...).

EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA

Los/las estudiantes que no superen la asignatura en el semestre en que se imparte dispondrán de una convocatoria extraordinaria para su superación, excepto en aquellos supuestos en los que no resulte posible por las características especiales de la asignatura.

La/el estudiante realizará o entregará las pruebas de evaluación que el equipo docente estime oportunas y de las que habrá sido informado previamente. El equipo docente se reserva el derecho a decidir si se mantienen las calificaciones de Sistemas de Evaluación en que el/la estudiante haya obtenido una calificación superior a 5 a lo largo del curso académico.

REVISIÓN DE LAS PRUEBAS DE EVALUACIÓN

Conforme al procedimiento de reclamación de exámenes recogido en la Normativa del Alumnado de TAI.



Recursos didácticos

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

- Adobe Press (2012) *Dreamweaver CC*. Anaya Multimedia
- Brea, J.L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Krug Steve (2006). *No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad web*. Prentice HALL
- Mármol, J. (2019). *Posmodernidad, identidad y poder digital*. Madrid: Bartleby Ediciones.
- Mitchell, W.J.T. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Mootee, I. (2014). *Design Thinking para innovación estratégica*. Madrid: Empresa Activa, Ediciones Urano.
- Selva, Marta y Solá, Anna (2004). Modos de representación. Sujeto y tecnologías de la imagen. En Elisenda Ardévol y Nora Muntañola (Coords.), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea* (pp. 175-233). Barcelona: UOC.
- Tellado F. (2016). *WordPress: 1001 Trucos*. Anaya multimedia.

FILMOGRAFÍA RECOMENDADA

SITIOS WEB DE INTERÉS

- <https://studiomoniker.com/projects>
- <https://hyperstudio.es/es/>
- <https://www.w3schools.com>
- <https://developer.mozilla.org/es/>
- <https://getbootstrap.com>
- <https://wordpress.org>

MATERIAL NECESARIO PARA CURSAR LA ASIGNATURA

VISITAS, MÁSTER CLASSES, EVENTOS O TALLERES ADICIONALES