



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Datos Generales

Asignatura: CONTENIDO DIGITAL

Titulación: GRADO EN MULTIMEDIA

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6 ECTS

Curso: 2º

Distribución temporal: semestre, año, etc.: 1r SEMESTRE

Idioma de impartición: CASTELLANO

Equipo docente: Laura Martínez Martín

Presentación de la asignatura:

"Contenido Digital" es una asignatura teórico-práctica que ofrece a los estudiantes una comprensión profunda de la creación, diseño y desarrollo de contenidos digitales para la web. A lo largo de este curso, los participantes se sumergirán en los fundamentos del diseño web, la importancia de una identidad en línea sólida y las mejores prácticas para adaptar y crear contenidos visuales y textuales adecuados para plataformas digitales.

El plan de estudios aborda una variedad de temas esenciales, desde la introducción al diseño web y la creación de wireframes, hasta el desarrollo web utilizando tecnologías fundamentales como HTML, CSS y JavaScript. Un enfoque especial se da a la producción de contenido visual, incluyendo diseño gráfico, imágenes y video. Además, se pone énfasis en la adaptación de sitios web para ser accesibles a personas con discapacidad y en la importancia de la optimización de contenidos para motores de búsqueda.

Al concluir la asignatura, los estudiantes no solo habrán adquirido conocimientos teóricos, sino que también habrán desarrollado habilidades prácticas esenciales. Estarán capacitados para enfrentar desafíos reales en el mundo del diseño y desarrollo web y estarán listos para crear y optimizar su propio contenido digital.

Datos Específicos



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Resultados del proceso de formación y aprendizaje (RFA)¹

Contenidos (CON)	RA1	Desarrollar piezas multimedia completas (texto, imágenes, hardware, interacción, etc.).
Habilidades (COM)	CG1	Desarrollar habilidades para buscar, procesar y analizar información procedente de fuentes diversas para aplicarlas en los asuntos a resolver
	CG2	Realizar mediciones, cálculos, valoraciones, estudios, informes y otros trabajos análogos relacionados con el ámbito del estudio.
	CG4	Trabajar en equipo, participando activamente en las tareas y siendo capaz de comunicarse adecuadamente en todos los ámbitos.
	CG5	Sintetizar materias básicas, narrativas, psicológicas, tecnológicas y estéticas, que les capaciten para el aprendizaje de nuevos métodos y teorías, y les doten de versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
Destrezas (H)	CG13	Conocer las herramientas y lenguajes asociados al diseño Transmedia e Hipermedia y a las aplicaciones móviles y Web.

Contenido de la Asignatura²

En esta asignatura se estudiará:

Tema 1 : Introducción al Contenido Digital y Diseño Web Básico

- Teoría:

- o Presentación del curso y expectativas.
- o Introducción al contenido digital y diseño web.
- o Introducción a la programación en lenguajes multimedia.

- Práctica:

- o Análisis de ejemplos de sitios web destacados.
- o Brainstorming de ideas para un proyecto orientado a cliente.

¹ La clasificación de los RFA corresponde a la definida en el RD822/2021 y se encuentran definidos en la memoria de verificación del título.

² Se debe incluir el índice de temas a tratar punto por punto (sin desarrollar). Se pueden incluir hasta tres subapartados con ideas claves/subtemas. La extensión máxima será de 2 páginas.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Tema 2 : Herramientas de Diseño Web y Creación de Wireframes

- Teoría:
 - o Herramientas y plataformas de diseño web.
 - o Fundamentos del diseño responsivo.
- Práctica:
 - o Diseño de un wireframe básico para el proyecto orientado a cliente.

Tema 3 : Establecimiento de la Identidad Web

- Teoría:
 - o Concepto e importancia de la identidad web.
 - o Elementos clave de la identidad web: paleta de colores, tipografía y logotipo.
 - o Proceso y herramientas básicas para la elección de colores y tipografías.
- Práctica:
 - o Selección de una paleta de colores que represente la identidad deseada para el proyecto web.
 - o Elección de tipografías que complementen y refuercen esta identidad.
 - o Diseño de un logotipo sencillo que encapsule la esencia del proyecto web.

Tema 4 : Desarrollo Web: HTML, CSS y JavaScript

- Teoría:
 - o Introducción a HTML, CSS y JavaScript.
 - o Conceptos de CSS.
 - o Creación de hojas de estilo con CSS3.
 - o HTML5. Inclusión de medios en la web.
 - o Gráficos 2D sobre canvas.
 - o Gráficos vectoriales SVG.
- Práctica:
 - o Creación de una página web sencilla.

Tema 5 : Introducción a WordPress y Primeros Pasos

- Teoría:
 - o Introducción a WordPress: historia, importancia y aplicaciones.
 - o Ventajas y desventajas de usar WordPress.
 - o Estructura básica de un sitio en WordPress.
- Práctica:
 - o Exploración del dashboard y configuraciones básicas.
 - o Introducción a entornos interactivos.
 - o Familiarización con sensores multimedia.

Tema 6 : Temas y Personalización en WordPress



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Teoría:
 - Introducción a los temas de WordPress
 - Cómo elegir un buen tema
 - Plugins esenciales para comenzar.
- Práctica:
 - Selección e instalación de un tema para el proyecto web.
 - Personalización básica del tema: colores, tipografías, etc.
 - Introducción a la biblioteca/librería para diseño producción.

Tema 7 : Creación de Contenido Gráfico para Web

- Teoría:
 - o Importancia y características del contenido visual en la web.
 - o Diseño y edición de imágenes para el web.
- Práctica:
 - o Diseño y edición de imágenes para el proyecto web.
 - o Mapping: diseño y producción.
 - o Señal a tiempo real.
 - o Proyección.

Tema 8: Creación y Adaptación de Contenido de Video para Web

- Teoría:
 - o Introducción al video digital: formatos, codecs y plataformas.
 - o Principios básicos de la producción de video.
- Práctica:
 - o Grabación y edición básica de un video.
 - o Integración del video en el sitio web.
 - o Postproducción digital: Chroma key y escenografías digitales.
 - o Interacción.

Tema 9: Widgets, Menús y Configuraciones Avanzadas

- Teoría:
 - o Introducción a widgets y menús en WordPress.
 - o Configuraciones avanzadas y salud del sitio.
 - o Desde Adobe Flash a otras tecnologías relacionadas.
- Práctica:
 - o Configuración de widgets y menús en el proyecto web.
 - o Ajustes avanzados y optimización del sitio.

Tema 10: Diseño Web Adaptativo para Personas con Discapacidad

- Teoría:



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- o Introducción al diseño inclusivo y su importancia.
- o Conceptos básicos sobre las diferentes discapacidades y cómo afectan la navegación web.
- o Principios de accesibilidad web: WCAG y otros estándares.
- Práctica:
 - o Herramientas y técnicas para evaluar la accesibilidad de un sitio web.
 - o Modificación del proyecto web para mejorar su accesibilidad.

Tema 11: Contenido Textual y SEO

- Teoría:
 - o Escritura para la web y prácticas de SEO.
 - o Optimización de contenido para motores de búsqueda.
- Práctica:
 - o Redacción de contenido y optimización SEO del proyecto web.

Tema 12: Compra de Dominio, Configuración DNS y Revisión de Proyectos

- Teoría:
 - o Conceptos básicos: dominio y DNS.
 - o Proceso y criterios para elegir un buen dominio.
 - o Introducción a la configuración DNS.
- Práctica:
 - o Proceso de compra de un dominio para el proyecto web

Metodologías Docentes y Actividades Formativas³

Metodologías docentes utilizadas en esta asignatura son:

MD1	Método expositivo
MD2	Estudio de casos
MD3	Aprendizaje basado en problemas
MD4	Aprendizaje basado en proyectos
MD5	Aprendizaje cooperativo
MD6	Tutorías

³ Se deberán extraer de la memoria verificada del título las metodologías docentes, actividades formativas y sistemas de evaluación. (1 ECTS = 25 horas de trabajo del estudiante).



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

Actividades formativas utilizadas en esta asignatura son:

Actividades formativas	Horas previstas	% presencialidad
AF1: Clase teórica	22	100
AF2: Clase prácticas	22	100
AF3: Realización de trabajos (individuales y/o grupales)	40	10
AF4: Tutorías (individuales y/o grupales)	10	50
AF5: Estudio independiente y trabajo autónomo del estudiante	50	0
AF6: Pruebas de evaluación	6	0
Total	150	

Evaluación: Sistemas y Criterios de Evaluación

Sistemas de evaluación utilizados en esta asignatura son:

Denominación	Pond. mín.	Pond. Máx
SE1 Evaluación de la asistencia y participación del estudiante	0	10
SE2 Evaluación de trabajos	50	70
SE3 Pruebas de evaluación y/o exámenes	20	50

- El estudiantado posee dos opciones de evaluación para superar la asignatura:
- Evaluación continua con 2 convocatorias/año: ordinaria y extraordinaria.
- Evaluación única con una convocatoria/año.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- En la Universidad Euneiz la evaluación continua (media ponderada de las diferentes actividades evaluables de la asignatura definidas por el profesorado) es la evaluación primordial; pero Euneiz permite al estudiante acogerse a la evaluación única (examen único).
- No se permite el cambio del sistema de evaluación escogido por el estudiante a lo largo del curso.
- El estudiante que desee acogerse a la evaluación única deberá solicitarlo por escrito formal que lo justifique dirigido al profesorado responsable de la asignatura y a la Coordinación del título en las dos primeras semanas del inicio del curso.
- Si el estudiante no asiste un 80% a las clases presenciales no podrá presentarse a la convocatoria ordinaria y pasará automáticamente a convocatoria extraordinaria.
- Las faltas de asistencia deben justificarse al profesor responsable de la asignatura.
- De manera excepcional, el docente responsable de la asignatura podrá valorar con otros criterios adicionales como la participación, la actitud, el grado de desempeño y aprovechamiento del estudiante, etc. la posibilidad de permitir que el estudiante continúe en la convocatoria ordinaria, siempre que su asistencia mínima se encuentre por encima del 70%.
- El estudiante irá a la evaluación extraordinaria ÚNICAMENTE con las partes suspendidas.
- El sistema de calificación de la asignatura sigue lo establecido en el RD 1125/2003 y los resultados obtenidos se calificarán siguiendo la escala numérica de 0 a 10, con expresión de un decimal.
 - 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. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los alumnos matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de alumnos matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor»
- Será considerado no presentado (NP) el estudiante matriculado que no realice ninguna actividad evaluativa.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Toda actividad evaluativa escrita (trabajos, exámenes...) considerará las faltas ortográficas en la calificación final.
- El plagio está prohibido tanto en los trabajos como en los exámenes, en caso de detectarse la calificación será suspenso. Los trabajos entregados a través del campus virtual serán objeto de análisis por la herramienta Turnitin:
 - Los informes con un índice de similitud entre el 20% y el 30% serán revisados por el profesor para analizar las posibles fuentes de plagio y evaluar si están justificadas.
 - Cualquier trabajo con un índice de similitud superior al 30% no será evaluado.

Bibliografía y otros Recursos de Aprendizaje

Bibliografía Básica

- Krug, S. (2019). No me hagas pensar: “actualización”: Una aproximación a la usabilidad y los móviles. Anaya Multimedia.
- E., F. C. P. (2023). Construcción y Diseño de Páginas web con HTML, CSS y JavaScript. Ra-Ma.
- Williams, A. (2023). “WordPress for Beginners 2023: A Visual Step-by-Step Guide to Mastering WordPress (Webmaster Series)”.

Bibliografía Complementaria

- Duckett, J. (2011). HTML & CSS: Design and build websites. Wiley.
- McFarland, D. (2017). CSS: The Missing Manual. O'Reilly Media.
- Duckett, J. (2014). JavaScript & jQuery: Interactive front-end web development. Wiley.
- Meyer, E. A. (2015). High Performance Responsive Design. O'Reilly Media.
- Krug, S. (2014). Don't make me think, revisited: A common sense approach to web usability. New Riders.
- Pilgrim, M. (2010). HTML5: Up and running. O'Reilly Media.
- Robbins, J. N. (2012). Learning web design: A beginner's guide to HTML, CSS, JavaScript, and web graphics. O'Reilly Media.
- Chacon, S., & Straub, B. (2014). Pro Git. Apress.



Guía Docente

Curso Académico 2024/25

- Walter, A., & Apodaca, A. (2013). Responsive Web Design with HTML5 and CSS3: Essentials. Packt Publishing.
- Ledford, J. L. (2015). SEO: Search Engine Optimization Bible. Wiley.
- Lawrence, J. (2019). Web Animation using JavaScript: Develop & Design. Peachpit Press.
- Hoyle, R. (2018). Web Design Process: Creating the Optimal Experience. O'Reilly Media.
- Enge, E., Spencer, S., & Stricchiola, J. (2015). The art of SEO. O'Reilly Media.

Otros Recursos de Aprendizaje Recomendados⁴

- Awwwards: <https://www.awwwards.com/>
- UX Design.cc: <https://uxdesign.cc/>
- Glitch: <https://glitch.com>

⁴ Entre otros recursos de aprendizaje pueden incluirse páginas web, software, materia audiovisual, etc.