



**baliabideak**  
material de aprendizaje



# Janzkera. Proyecto de diseño de un sitio web

Antón Arana San Sebastián

**Cuaderno del estudiante**

IKD baliabideak 6 (2013)



**baliabideak**

## INDICE

Título de sección .....	3
1) Ejemplo de título de apartado .....	3
2) Lista numerada (cifras) .....	3
3) Lista no numerada.....	3
4) Párrafos numerados (letras) .....	3
5) Tabla página vertical (Bandas Pares/Impares horizontal).....	5
6) Tabla página vertical (Bandas Pares/Impares vertical) .....	5

## TÍTULO DE SECCIÓN

Este documento se compone de una sección de ejemplo que incluye los distintos estilos de texto disponibles en la plantilla. Los títulos de sección y de apartado quedarán reflejados en el índice. Para actualizar el índice seleccionar todo el texto del documento y pulsar sobre "Actualizar campos" en el menú contextual (botón derecho del ratón). Para más información consultar la sección de Ayuda en el sitio de IKD baliabideak.

### 1) Definición del proyecto

El proyecto que se plantea irá dirigido a **diseñar un sitio web** atendiendo a un pliego de especificaciones o *briefing*<sup>1</sup>. La idea es que pueda ser un proyecto real, para que el alumnado conozca las limitaciones en el diseño.

La metodología basada en proyectos permitirá al alumnado acercarse a la realidad profesional. Se trabajará de forma cooperativa lo que permitirá compartir ideas, expresar opiniones propias y negociar soluciones.

El proyecto abarcará toda la asignatura, es decir todo el cuatrimestre.

### 2) Pregunta motriz

Dilema entre Ps "¿Qué P elegirías, la P de papel o la P de pantalla?"

### 3) Escenario

Planteamos este escenario como un ejemplo, pero la idea es que cada grupo determine un escenario de trabajo. Más adelante explicaremos la metodología de trabajo de los grupos.

Un grupo editorial desea lanzar una nueva revista. Dicha revista se va a llamar *Janzkera*, y tratará sobre el mundo de la moda. Por el momento quieren editarla en formato digital, planteándose la posibilidad en un futuro de editarla también en formato impreso. Para ello, los responsables de la revista, han considerado la posibilidad de crear un sitio web. Contratan los servicios de vuestra empresa de diseño para que les hagáis el proyecto.

En una reunión inicial con los responsables de la empresa, estos os entregan un *briefing* y además os explican los objetivos que pretenden conseguir.

Os indican también, los apartados/contenidos que quieren que tenga la web: Inicio / Artículos / Pasarelas / Diseñadores / Temáticos / Noticias / Destacados / ...

En la página principal habrá un texto introductorio que puede ser éste o similar a éste:

*Janzkera* es una revista de reciente creación que pretende abarcar un campo hasta ahora no tratado por ningún otro medio, el de la reflexión sobre el mundo de la moda. En este primer número nos sumergimos en el maravilloso mundo del

<sup>1</sup> También llamado *Pliego de especificaciones*, es un documento que la empresa cliente entrega a la empresa de diseño cuando se le encarga el trabajo. Debe presentar toda la información necesaria para dejar claras las diferencias comerciales y definir lo que se quiere conseguir con la publicidad o el diseño. Es un documento resumen, muy sintético, que facilita la labor de la empresa de diseño.

diseñador **Alexander McQueen**. Os traemos las **Pasarelas más importantes de 2012** Nos adentramos en el proceso de diseño y estampado de las telas. Además lo último en moda, los esenciales, ...

### Requisitos

El proyecto consistirá en diseñar el logotipo de la revista, empresa, etc. y el sitio web, así como establecer los criterios corporativos. El concepto del sitio web debe incluir: una página de inicio, y 5 páginas más que estén vinculadas, para mostrar cuál es el aspecto (estructura) y funcionamiento (navegación) del sitio (aunque se tendrá que establecer la estructura global del mismo).

Una vez diseñadas gráficamente estas páginas, se utilizará el software adecuado para comprobar su funcionalidad real.

En todas las páginas tiene que aparecer el Logotipo de la revista, empresa, etc. y uno o dos menús secundarios con los siguientes contenidos: accesibilidad/ información/ contacto/ mapa web/ y, además, los iconos relativos a twitter/ facebook/ youtube/ blog.

La idea es que cada grupo presente tantas propuestas como miembros tenga, por lo tanto, el proyecto final será individual pero apoyado por el grupo. Imaginemos que cada grupo es un estudio de diseño y que un cliente (otro grupo) les contrata para diseñar un sitio web. El estudio ofrecerá tres o cuatro propuestas en función de sus miembros.

## 4) Objetivos de aprendizaje

El alumno será capaz de desarrollar un proyecto interactivo dirigido al entorno web desde aspectos de coherencia, innovación, utilizando para ellos las herramientas informáticas.

Para desarrollar este objetivo se trabajarán las siguientes competencias específicas:

- C1.** Analizar y valorar con criterios específicos los diversos planteamientos de diseño gráfico en medios interactivos, atendiendo a aspectos perceptivos, ergonómicos, funcionales, comunicativos y de accesibilidad.
- C2.** Proponer conceptos de navegación y diseño gráfico en proyectos de interacción que respondan a diferentes objetivos y orientaciones conceptuales.
- C3.** Seleccionar y coordinar adecuadamente los componentes estructurales que engloban el concepto de un producto gráfico en soporte digital.
- C4.** Capacidad de aprovechar los conocimientos y habilidades individuales para la potenciación del conocimiento grupal así como el reconocimiento de las metas grupales.

También será capaz de realizar una presentación tanto oral como visual del proyecto.

Las competencias específicas que ayudarán a conseguir este objetivo son:

- C5.** Organizar, visualizar y comunicar la síntesis de una propuesta de proyecto interactivo en su fase de presentación gráfica, oral y escrita.
- C6.** Comprender y utilizar el vocabulario técnico específico para su aplicación en el proceso de desarrollo de productos interactivos.

Las competencias del curso que se trabajarán son:

- C1. Conocer los procedimientos, tecnologías, técnicas y materiales asociados a la creación y el diseño en su implicación en diferentes contextos.
- C2. Conocer los principios básicos, habilidades, métodos y metodologías creativas y de diseño para solucionar con éxito un proyecto, desde su fase de planteamiento hasta la fase de producción ya sea de forma autónoma o integrándose en un equipo multidisciplinar.
- C6. Utilizar las técnicas de exposición y ejemplificación para transmitir información, tanto de forma oral, visual y escrita, de ideas, problemas y soluciones que de los proyectos se deriven.

## 5) Temario

- Definición de conceptos: accesibilidad, arquitectura de la información
- Soportes digitales.
- El papel = a la pantalla. La pantalla ≠ al papel.
- El proceso de diseño de interfaz.
- Aspectos estructurales, funcionales y conceptos de accesibilidad y sistemas de búsqueda de la información en productos interactivos.
- Conceptos de estructura, coordinación, jerarquización y diagramación de pantallas
- Elementos compositivos de la interfaz de la pantalla y entre pantallas en sus diversos formatos.
- Componentes estructurales: fotografías, ilustraciones, gráficas en movimiento, sonido, fondos, tipografías, colores, retículas, iconos de navegación, áreas sensibles, cursores, transiciones.
- Aspectos perceptivos y ergonómicos en la pantalla.
- Herramientas digitales para el diseño en pantallas en soportes interactivos.

## 6) Metodología

La metodología para trabajar esta asignatura será mediante el *Aprendizaje Basado en Proyectos* de forma colaborativa.

El nuevo planteamiento de trabajo consistirá en lo siguiente:

se presenta a los grupos un ejemplo de escenario, que si desean puede utilizar para el proyecto. También se les dará la oportunidad de que creen uno nuevo. Una vez determinado esto mediante un pliego de especificaciones, cada grupo actuará como cliente de otro grupo. Es decir, la idea es que el escenario que ha determinado un grupo sea el proyecto que tiene que realizar otro grupo y viceversa.

Al ser una asignatura para la que es necesario trabajar con programas informáticos, puede ser que los alumnos no estén habituados a ellos, por lo que a lo largo del curso se darán una serie de sesiones explicando el funcionamiento y la forma de trabajar más adecuada para solucionar el proyecto.

Otra de las características de la asignatura es que los alumnos van a tener que trabajar bastantes horas en el diseño y creación de la web. A este tipo de actividad le llamaremos **Taller**.

Aunque la asignatura está establecida con las modalidades docentes de taller y seminario, para el curso 2013-14 se ha establecido un taller y dos seminarios. Utilizaremos el taller para realizar actividades comunes y los seminarios para ir trabajando con cada grupo independientemente.

En el *Anexo II: Programación* aparece la relación entre las semanas/actividades/entregables/horas dedicación del alumno.

Pasamos a definir cada una de las actividades y entregables que debe realizar el alumnado.

Actividad 1. Ficha de grupo.

Establecer grupos de 3 personas para trabajar en este proyecto. Los grupos se pueden determinar por afinidad. Para ello se desarrollará una Actividad sobre organización y buen funcionamiento de los grupos (Ficha de grupo. Anexo I)

Se trabajará la pregunta motriz para conocer de qué estamos hablando, para centrar el proyecto.

Actividad 2. *briefing*.

Se presenta el *briefing ejemplo*. Cada grupo establece ese escenario o concreta uno nuevo. El nuevo escenario será el proyecto que tiene que diseñar otro grupo. Se analiza el escenario: qué sabemos y qué debemos saber con respecto al proyecto. Cada grupo estudiará el *briefing* y se reunirá con su cliente (el otro grupo) para concretar el documento y preguntar cuestiones relevantes sobre el proyecto. Si fuese necesarios y se redactará un nuevo pliego de especificaciones que tiene que ir argumentado. Esta actividad lleva ligada un entregable: el nuevo pliego de especificaciones (grupales).

Actividad 3. Búsqueda de información de conceptos.

Para esta actividad se utilizará la reunión de expertos. Luego se realizará una puesta en común de los resultados (conceptos que debieran de salir en dicha puesta en común serían: tipografía, color, navegación, interactividad, accesibilidad, recursos; vídeo, imagen, retícula, resolución, arquitectura, programación). A cada grupo se le asigna un concepto para que obtenga información y realice la presentación.

#### Actividad 4. Pecha Kucha<sup>2</sup>.

Esta actividad está relacionada con la anterior. Se utilizará el formato *Pecha Kucha* para que cada grupo exponga su trabajo sobre la recogida de información (20 imágenes x 20" cada imagen). Se recogerán todas las presentaciones en un CD que se entregará a cada uno de los alumnos para consultar. Se podría definir como Elaboración colaborativa de fuentes de información y recursos.

Para la evaluación se entregará a cada alumno una hoja en la que se le pedirá que evalúe su trabajo en el equipo, que evalúe a su equipo. También tendrá que evaluar la presentación del resto de los equipos. Esta actividad lleva ligada un entregable que es la presentación en formato digital (grupál).

#### Actividad 5. Lluvia de ideas (brainstorming)

Se propone esta actividad para obtener ideas para el diseño del sitio web

#### Actividad 6. Taller.

Trabajo en el aula en el diseño sitio web (logotipo y páginas web). El profesor el horario del seminario para atender a cada grupo sobre las cuestiones, dudas, etc. que se les planteen. Si fuera necesario se acompañará esta actividad con exposiciones por parte del profesor. Esta actividad lleva asociados dos entregables: Logotipo y diseño de las 5 páginas web en el programa (individual).

#### Actividad 7. Presentación Proyecto.

Presentación al resto de la clase de cada uno de los grupos del proyecto realizado. Para la evaluación se entregará a cada alumno una hoja en la que se le pedirá que evalúe su trabajo en el equipo, que evalúe a su equipo y que evalúe el proyecto del resto de los equipos. Se hará lo mismo para evaluar la presentación de cada equipo. Cada grupo dispondrá de 15' para hacer la presentación (individual-grupal)

## 7) Entregables

1. Ficha de grupo (grupo)
2. Briefing (grupo)
3. Pecha Kucha (grupo)
4. Logotipo. Tamaño A4 (individual)
5. Desarrollo de la página web. Diseños de las 5 páginas web (individual)
6. Dossier final donde se recoge todo (formato impreso y CD que recoja todos los documentos digitales) (individual-grupal)

---

<sup>2</sup> Pecha Kucha es un formato de presentación (mayormente creativa) en el cual se expone un trabajo de manera sencilla e informal. Originalmente creado por Astrid Klein y Mark Dytham de Klein-Dytham Architecture (KDa) en Tokio en 2003 como un punto de encuentro para jóvenes diseñadores donde pudiesen mostrar sus obras en público e intercambiar opiniones. Desde entonces, el formato se ha extendido de manera vírica a otras ciudades alrededor del mundo. El nombre Pecha Kucha deriva de un término japonés que imita el sonido de una conversación ("chit-chat"). Para ello se creó el formato 20x20: a cada ponente se le permite usar 20 imágenes o diapositivas, cada una de las cuales es mostrada durante 20" En total, cada presentación transcurre durante 6 min. y 40"

## 8) Evaluación

El método de evaluación de esta asignatura será la evaluación continua<sup>3</sup>.

Para la evaluación de la asignatura se utilizarán rúbricas para determinar el nivel de adquisición de cada competencia. Éstas se presentan en los Anexos V, VI, VII, VIII y IX.

La siguiente tabla presenta la relación entre las competencias, el peso de la nota final y la actividad que utilizaremos para evaluar cada una de las competencias.

Competencia	Actividad / entregable	Peso de la nota
C1. Analizar y valorar con criterios específicos los diversos planteamientos de diseño gráfico en medios interactivos, atendiendo a aspectos perceptivos, ergonómicos, funcionales, comunicativos y de accesibilidad.	Actividad 2, 3	25%
C2. Proponer conceptos de navegación y diseño gráfico en proyectos de interacción que respondan a diferentes objetivos y orientaciones conceptuales.	Actividad 5, 6	30%
C3. Seleccionar y coordinar adecuadamente los componentes estructurales que engloban el concepto de un producto gráfico en soporte digital.	Actividad 5, 6	25%
C4. Capacidad de aprovechar los conocimientos y habilidades individuales para la potenciación del conocimiento grupal así como el reconocimiento de las metas grupales.	Actividad 2,3,4,5,6,7	10%
C5. Organizar, visualizar y comunicar la síntesis de una propuesta de proyecto interactivo en su fase de presentación gráfica, oral y escrita.	Actividad 7	5%
C6. Comprender y utilizar el vocabulario técnico específico para su aplicación en el proceso de desarrollo	Actividad 2, 7	5%

<sup>3</sup> Se entiende por evaluación continuada el conjunto de procesos, instrumentos y estrategias didácticas definidas en las guías docentes que se aplican de manera progresiva a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos sistemas e instrumentos de evaluación pueden ser diversos: participación en actividades, prácticas, trabajos orales o escritos, informes de caso, desarrollo de proyectos, resolución de problemas abiertos y prácticos, elaboración de una carpeta de aprendizajes u otro tipo de pruebas de evaluación, y en cualquier caso deben asegurar el desarrollo de todas las competencias específicas y transversales, y deben quedar reflejados en la guía docente de la asignatura.



de productos interactivos.		
----------------------------	--	--

Para que el alumno pueda comprender mejor la importancia de cada una de las actividades dentro de la asignatura, se detalla el peso de las mismas

Entregable	Peso en la nota
1. Pecha Kucha	15%
2. Logotipo. Tamaño A4	10%
3. Desarrollo de la página web. Diseños de las 5 páginas web	50%
4. Dossier final donde se recoge todo (formato impreso y CD que recoja todos los documentos digitales)	25%

Además de la evaluación del profesor de cada uno de los entregables, para la actividad de Pecha Kutxa, utilizará la autoevaluación (cada grupo se evaluará a sí mismo) y la evaluación grupal (el resto de los grupos evaluará a los demás, según los criterios de la rúbrica anexo: IX). Para determinar qué miembro del grupo hace la presentación, se sorteará.

A lo largo de las sesiones y antes de la entrega final, cada grupo evaluará su proyecto en base al briefing inicial, con el fin de ir mejorando. Una vez realizada la entrega, el proyecto será evaluado por otro grupo. Para ello se realizarán sesiones entre clientes y diseñadores.

En la exposición final evaluaréis vuestra exposición y la de los otros grupos. Actuaréis como clientes, por lo que se os pedirá que realicéis aportaciones razonadas a vuestros compañeros/as y que señaléis, al menos, los tres aspectos que más os han gustado y tres que consideréis mejorables.

La nota que consigáis tanto en las evaluaciones de vuestro grupo como en las del resto de los grupos, será la misma para todos los miembros del grupo. En el caso en el que la diferencia de calificación entre las realizadas por el resto de grupos, y las vuestra sea de  $\leq + 1$  punto, se os premiará con 0,5 puntos.

Tanto las autoevaluaciones y el contraste por pares os serán devueltos, junto a los realizados por el profesor.

Para evaluar el funcionamiento del grupo se utilizará la rúbrica (Anexo: VIII)

Para el alumnado que no participe de la evaluación continua se seguirá el régimen de evaluación publicado en el **Artículo 43** de la NORMATIVA DE GESTIÓN PARA LAS ENSEÑANZAS GRADO Y DE PRIMER Y SEGUNDO CICLO PARA EL CURSO 2012/2013. CAPÍTULO V. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.



Arana, A. (2013). Janzkera. Proyecto de diseño de un sitio web – IKD baliabideak 6 - <http://cvb.ehu.es/ikd-baliabideak/ik/arana-6-2013-ik.pdf>



**Reconocimiento – No Comercial – Compartir Igual (by-nc-sa):** No se permite un uso comercial de la obra original ni de las posibles obras derivadas, la distribución de las cuales se debe hacer con una licencia igual a la que regula la obra original.