

BUENOS AIRES, 18 ABR 2024

VISTO la propuesta de creación de la Diplomatura en Diseño Web y el Estatuto de la UNA; y,

CONSIDERANDO

Que el diseño web constituye una disciplina fundamental dentro del ámbito del diseño y requiere conocimientos cada vez más específicos para su desarrollo, exigiendo saberes y capacitaciones permanentes.

Que es una herramienta indispensable en marketing, ventas, campañas, y para la visibilidad de todo tipo de proyectos captando la atención de los usuarios.

Que mediante dicha diplomatura se adquieran conocimientos capaces de satisfacer criterios estéticos y funcionales aplicados a los diseños y proyectos que se requieran.

Que entre los objetivos del Área Transdepartamental de Artes Multimediales se incluye la realización de actividades extensionistas que fomenten la formación en áreas específicas que responden a necesidades de la comunidad.

Por todo ello, y en virtud de sus atribuciones,

**EL CONSEJO DE CARRERA DEL ÁREA
TRANSDEPARTAMENTAL DE ARTES MULTIMEDIALES
RESUELVE**

ARTÍCULO 1.- Crear la Diplomatura en Diseño Web del Área Transdepartamental de Artes Multimediales con las reformas según Anexo 1. -

ARTÍCULO 2- Delegar en la Secretaría de Extensión y Bienestar Estudiantil la organización, difusión y comunicación, gestión administrativa, calendario y plazos de inscripción de eventualidades no previstas en la presente resolución que podrían presentarse. -

ARTÍCULO 3.- Regístrese. Notifíquese a sus efectos a todas las dependencias académicas de esta Área Transdepartamental de Artes Multimediales. Pase para la toma de conocimiento a la Secretaría Administrativa y todo cumplido, ARCHÍVESE. -

RESOLUCIÓN N°

022

Gabriela Echaniz Saez
Secretaría de Extensión y Bienestar
Área T. de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes

Prof. MARIANO ALEJANDRO DORR
SECRETARIO ACADEMICO
AREA TRANSDEPARTAMENTAL
DE ARTES MULTIMEDIALES
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES

Prof. Gumersindo Jerónimo de Jesús Serrano Gómez
Director
Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes



ANEXO I

RESOLUCIÓN CONSEJO DE CARRERA N°

1. Introducción

Esta diplomatura está diseñada para brindar a los y las estudiantes una comprensión sólida y práctica de los fundamentos y las habilidades necesarias para diseñar sitios web y aplicaciones móviles funcionales y centradas en el usuario. La diplomatura abarca desde los conceptos iniciales del diseño web y la teoría fundamental hasta la aplicación práctica y el desarrollo de un proyecto final y su publicación.

2. Objetivos y alcances

La diplomatura propone proporcionar una sólida comprensión de los fundamentos y habilidades necesarias en el campo del diseño web. Los principales objetivos incluyen comprender los principios fundamentales del diseño web, explorar las diferencias clave entre diseño y desarrollo web, y desarrollar habilidades especializadas en diseño responsivo y la aplicación de principios de experiencia de usuario (UX) para la creación de sitios web y aplicaciones móviles.

Además, la diplomatura busca que los y las estudiantes dominen las herramientas esenciales de diseño web y recursos visuales, exploren conceptos avanzados de diseño como la narrativa visual, el uso de multimedia y la implementación de animaciones, y aborden técnicas de investigación UX y sistemas de diseño.

En última instancia, el objetivo es permitir a los y las estudiantes llevar a cabo un proyecto final de diseño web, desde la planificación hasta la publicación, aplicando de manera integral todos los conocimientos adquiridos.

3. Perfil del egresado/a

El/la diplomado/a será un/a profesional competente en el ámbito del diseño web, capacitado para concebir y diseñar sitios web. Con una sólida comprensión de los fundamentos del diseño web y habilidad en la aplicación de principios de experiencia de usuario (UX).

4. Perfil del/la aspirante

Para cursar la Diplomatura en Diseño Web el/la aspirante deberá poseer conocimientos de informática y título secundario.

5. Carga horaria



ANEXO I

RESOLUCIÓN CONSEJO DE CARRERA N°

1. Introducción

Esta diplomatura está diseñada para brindar a los y las estudiantes una comprensión sólida y práctica de los fundamentos y las habilidades necesarias para diseñar sitios web y aplicaciones móviles funcionales y centradas en el usuario. La diplomatura abarca desde los conceptos iniciales del diseño web y la teoría fundamental hasta la aplicación práctica y el desarrollo de un proyecto final y su publicación.

2. Objetivos y alcances

La diplomatura propone proporcionar una sólida comprensión de los fundamentos y habilidades necesarias en el campo del diseño web. Los principales objetivos incluyen comprender los principios fundamentales del diseño web, explorar las diferencias clave entre diseño y desarrollo web, y desarrollar habilidades especializadas en diseño responsivo y la aplicación de principios de experiencia de usuario (UX) para la creación de sitios web y aplicaciones móviles.

Además, la diplomatura busca que los y las estudiantes dominen las herramientas esenciales de diseño web y recursos visuales, exploren conceptos avanzados de diseño como la narrativa visual, el uso de multimedia y la implementación de animaciones, y aborden técnicas de investigación UX y sistemas de diseño.

En última instancia, el objetivo es permitir a los y las estudiantes llevar a cabo un proyecto final de diseño web, desde la planificación hasta la publicación, aplicando de manera integral todos los conocimientos adquiridos.

3. Perfil del egresado/a

El/la diplomado/a será un/a profesional competente en el ámbito del diseño web, capacitado para concebir y diseñar sitios web. Con una sólida comprensión de los fundamentos del diseño web y habilidad en la aplicación de principios de experiencia de usuario (UX).

4. Perfil del/la aspirante

Para cursar la Diplomatura en Diseño Web el/la aspirante deberá poseer conocimientos de informática y título secundario.

5. Carga horaria



2024 - A 10 AÑOS DE LA CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES.
A 30 AÑOS DE LA CONSAGRACIÓN CONSTITUCIONAL DE LA AUTONOMÍA UNIVERSITARIA.
EN DEFENSA DE LA EDUCACIÓN PÚBLICA.

Duración: 6 meses (24 semanas) - 144 horas totales

- 4 hs semanales de clases sincrónicas = 96 hs sincrónicas
- 2 hs semanales de práctica asincrónica = 48 hs asincrónicas

6. Estructura del plan de estudios

Módulo	Horas sincrónicas	Horas asincrónicas	Horas totales
1. Fundamentos del Diseño Web	16 hs	8 hs	24 hs
2. Diseño Responsivo y Principios de Experiencia de Usuario	16 hs	8 hs	24 hs
3. Herramientas y Software de Diseño Web	16 hs	8 hs	24 hs
4. Diseño de Contenido Multimedia, Animaciones y Narrativa Visual	16 hs	8 hs	24 hs
5. Diseño Avanzado de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interacción	16 hs	8 hs	24 hs
6. Proyecto Final y Publicación del Sitio Web	16 hs	8 hs	24 hs
Total			144 hs

7. Contenidos mínimos

UNIDAD 1 - Fundamentos del Diseño Web

¿Qué es el diseño web?

Definición de diseño web. Diferencias entre diseño web y desarrollo web. Breve historia del diseño web y su evolución. Alcance e impacto actual del diseño web. Equipos de diseño web: diseñador de interfaz de usuario (UI), diseñador de experiencia de usuario (UX), desarrolladores, etc.

Objetivos y principios básicos del diseño web

Claridad en la comunicación de la información. Facilitar la navegación y la interacción del usuario. Identidad sólida y coherente. Elementos de diseño: color, tipografía, composición, etc. La importancia del equilibrio, la jerarquía y la consistencia. Fundamentos de HTML y su papel en la estructura de la web. Creación de wireframes y prototipos.

Herramientas y Recursos en el Diseño Web

Software de diseño web. Herramientas de prototipado. Editores de código. Configuración y personalización para el desarrollo web. Recursos y bibliotecas de HTML y CSS. Ejemplos de fuentes, iconos y frameworks CSS. Herramientas para depuración de código HTML y CSS. Pruebas de compatibilidad con navegadores.

Ética y Consideraciones Legales en el Diseño Web

Accesibilidad y Diseño Inclusivo. Estándares de accesibilidad y prácticas inclusivas. Privacidad del Usuario: protección de datos del usuario y cumplimiento de regulaciones de privacidad. Entendimiento de los derechos de autor en contenido gráfico y multimedia. Uso de



2024 - A 10 AÑOS DE LA CREACIÓN DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES.
A 30 AÑOS DE LA CONSAGRACIÓN CONSTITUCIONAL DE LA AUTONOMÍA UNIVERSITARIA.
EN DEFENSA DE LA EDUCACIÓN PÚBLICA.

imágenes, iconos y recursos con licencias apropiadas. Ética Profesional. Responsabilidad ética en la toma de decisiones de diseño.

UNIDAD 2 - Diseño Responsivo y Principios de Experiencia de Usuario

Diseño Responsivo y Adaptación a Dispositivos

Definición de diseño responsivo y su relevancia. Concepto de media queries en CSS y su papel en el diseño responsivo. Grid Systems y Diseño Flexible. Imágenes Responsivas. Estrategias para optimizar imágenes.

Principios de Experiencia de Usuario (UX)

Principios básicos de UX y su relevancia en el diseño web. Empatía con el público objetivo. Navegación Intuitiva y Diseño Centrado en el Usuario. Diseño de interfaces amigables. Creación de flujos de usuario intuitivos y eficientes. Elementos visuales (color, tipografía y composición) para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario. Buenas prácticas en el diseño de interfaces. Patrones de diseño. Pruebas de usabilidad y análisis heurístico.

HTML y CSS para Estructura y Estilo

Estructura básica de un documento HTML (etiquetas, elementos y atributos). Documentos HTML válidos y semánticos. Estructura semántica, UX y accesibilidad. Etiquetas HTML esenciales. CSS (Cascading Style Sheets) y su función en el diseño web. Selectores CSS. Propiedades CSS. Diseño Basado en Cajas (Box Model). Posicionamiento y técnicas de diseño flexbox y grid layout. Buenas Prácticas.

Diseño Responsivo y Mejoras en la Experiencia de Usuario (UX)

Diseño responsivo centrado en el usuario. Usabilidad y UX. Adaptación de la Interfaz de Usuario (UI). Menús de navegación intuitivos y botones accesibles. Rendimiento y velocidad de carga. Compresión de imágenes y minimización de recursos. Diseño Responsivo, Accesibilidad y diseño inclusivo. Aplicación de principios de UX (consistencia, jerarquía, retroalimentación). Personalización: uso de datos de usuario para modificar contenido y diseño (data driven design). Evaluación continua. Consideraciones de SEO.

UNIDAD 3 - Herramientas y Software de Diseño Web

Herramientas de Diseño Web y Patrones de Diseño

Principales herramientas visuales para diseño web. Patrones de diseño (tarjetas, navegación de pestañas, menús de hamburguesa, etc.). Patrones de diseño para mejorar la usabilidad y la experiencia del usuario.

Creación de Prototipos y Uso de UI Kits

Wireframes y prototipos. Prototipos en baja, en media y en alta. Integración de elementos visuales y gráficos en prototipos. Uso de UI Kits. Coherencia de la interfaz de usuario (UI). Integración de Recursos Externos. Ejemplos y buenas prácticas.

Herramientas de conversión a código

Herramientas y recursos para la conversión de prototipos a código web. Flujo de trabajo. Preparación de archivos. Revisión y ajustes del código. Optimización. Validación del código. Ejemplos y buenas prácticas.

Pruebas y Optimización

Pruebas de Usabilidad y Experiencia del Usuario (UX). Pruebas de Accesibilidad Web. Pruebas de Rendimiento y Optimización. Pruebas en múltiples dispositivos y navegadores. Evaluación de la Seguridad y Privacidad. Implementación de Ajustes y Mejoras. Documentación.



UNIDAD 4 - Diseño de Contenido Multimedia, Animaciones y Narrativa Visual

Incorporación Efectiva de Imágenes y Videos

Contenido multimedia en el diseño web y su impacto en la experiencia del usuario. Optimizar imágenes y videos para sitios web. Formatos recomendados. Herramientas y métodos. Recursos externos.

Creación de Galerías de Imágenes y Carruseles

Diseño y desarrollo de galerías de imágenes y carruseles interactivos. Consideraciones de usabilidad y accesibilidad. Optimización de carga y rendimiento. Buenas prácticas.

Uso de Multimedia para Mejorar la Narrativa del Sitio

Cómo utilizar contenido multimedia para contar historias. Integración de elementos multimedia (infografías, presentaciones, etc.). Estrategias de diseño para crear experiencias inmersivas. Coherencia en la narrativa visual.

Diseño de Animaciones y Transiciones

Animaciones, micro-animaciones, transiciones interactivas y efectos visuales. Prototipado de animaciones. Animaciones CSS y JavaScript en diseño web. Uso de herramientas y bibliotecas. Interacciones de interfaz de usuario avanzadas (menús desplegables, efectos de desplazamiento y animaciones de carga).

UNIDAD 5 - Diseño Avanzado de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interacción

Diseño de Interfaz de Usuario (UI) Avanzado y Atomic Design

Tendencias actuales en diseño de interfaz de usuario (UI). Atomic Design para el diseño modular de interfaces. Diseño de componentes reutilizables. Sistemas de Diseño coherentes, consistentes y escalables.

Diseño de Interacción Avanzado y Usabilidad en Sistemas de Diseño

Diseño de microinteracciones (transiciones de estado y retroalimentación en tiempo real). Flujos de usuario complejos. Navegación intuitiva. Evaluación de usabilidad y accesibilidad. Iteración y mejora de componentes (pruebas y retroalimentación).

Técnicas de Investigación de Experiencia de Usuario

Benchmarking. Técnicas de investigación con usuarios. Encuestas. Entrevistas. Análisis heurístico. Prototipado rápido. Test de guerrilla. Arquitectura de la información. UX content. Cardsorting. Userflow. Diseño Basado en Datos y Feedback de Usuarios.

Diseño para Aplicaciones Móviles

particularidades del diseño para aplicaciones móviles vs diseño de sitios web. Características de los dispositivos móviles que influyen en el diseño (pantallas táctiles, sensores, limitaciones de espacio, etc.). UI para Aplicaciones Móviles, pantallas táctiles, tamaños de pantalla variables y navegación móvil. Optimización, carga diferida, compresión de recursos y gestión de energía.

UNIDAD 6 - Proyecto Final y Publicación del Sitio Web

Planificación del Proyecto Final

Definición de Objetivos y Alcance del Proyecto. Características y funcionalidades. Público objetivo. Cronograma. Wireframes y Prototipos. Pruebas y refinamiento.



UNIDAD 4 - Diseño de Contenido Multimedia, Animaciones y Narrativa Visual

Incorporación Efectiva de Imágenes y Videos

Contenido multimedia en el diseño web y su impacto en la experiencia del usuario. Optimizar imágenes y videos para sitios web. Formatos recomendados. Herramientas y métodos. Recursos externos.

Creación de Galerías de Imágenes y Carruseles

Diseño y desarrollo de galerías de imágenes y carruseles interactivos. Consideraciones de usabilidad y accesibilidad. Optimización de carga y rendimiento. Buenas prácticas.

Uso de Multimedia para Mejorar la Narrativa del Sitio

Cómo utilizar contenido multimedia para contar historias. Integración de elementos multimedia (infografías, presentaciones, etc.). Estrategias de diseño para crear experiencias inmersivas. Coherencia en la narrativa visual.

Diseño de Animaciones y Transiciones

Animaciones, micro-animaciones, transiciones interactivas y efectos visuales. Prototipado de animaciones. Animaciones CSS y JavaScript en diseño web. Uso de herramientas y bibliotecas. Interacciones de interfaz de usuario avanzadas (menús desplegables, efectos de desplazamiento y animaciones de carga).

UNIDAD 5 - Diseño Avanzado de Experiencia de Usuario (UX) y Diseño de Interacción

Diseño de Interfaz de Usuario (UI) Avanzado y Atomic Design

Tendencias actuales en diseño de interfaz de usuario (UI). Atomic Design para el diseño modular de interfaces. Diseño de componentes reutilizables. Sistemas de Diseño coherentes, consistentes y escalables.

Diseño de Interacción Avanzado y Usabilidad en Sistemas de Diseño

Diseño de microinteracciones (transiciones de estado y retroalimentación en tiempo real). Flujos de usuario complejos. Navegación intuitiva. Evaluación de usabilidad y accesibilidad. Iteración y mejora de componentes (pruebas y retroalimentación).

Técnicas de Investigación de Experiencia de Usuario

Benchmarking. Técnicas de investigación con usuarios. Encuestas. Entrevistas. Análisis heurístico. Prototipado rápido. Test de guerrilla. Arquitectura de la información. UX content. Cardsorting. Userflow. Diseño Basado en Datos y Feedback de Usuarios.

Diseño para Aplicaciones Móviles

particularidades del diseño para aplicaciones móviles vs diseño de sitios web. Características de los dispositivos móviles que influyen en el diseño (pantallas táctiles, sensores, limitaciones de espacio, etc.). UI para Aplicaciones Móviles, pantallas táctiles, tamaños de pantalla variables y navegación móvil. Optimización, carga diferida, compresión de recursos y gestión de energía.

UNIDAD 6 - Proyecto Final y Publicación del Sitio Web

Planificación del Proyecto Final

Definición de Objetivos y Alcance del Proyecto. Características y funcionalidades. Público objetivo. Cronograma. Wireframes y Prototipos. Pruebas y refinamiento.



Diseño y Desarrollo del Sitio Web

Diseño final. Desarrollo (HTML, CSS, JavaScript). Integración de Contenido y Medios. Técnicas de optimización y revisión. Introducción a Sistemas de Gestión de Contenido (CMS). Introducción a Frameworks Frontend para Diseño Web.

Revisión y Retroalimentación

Presentación del Proyecto (decisiones de diseño, funcionalidades implementadas y beneficios). Revisión exhaustiva. Pruebas de funcionalidad y compatibilidad en múltiples navegadores y dispositivos. Retroalimentación y Ajustes Finales.

Publicación y Entrega

Hosting y Dominio. Despliegue. Pruebas Finales. Resolución de problemas. Documentación de uso y mantenimiento. Entrega. Cierre del proyecto.

8. Modalidad

La modalidad de todos los módulos de la Diplomatura será a distancia de forma sincrónica. Los contenidos y materiales estarán disponibles en la plataforma virtual del Área Transdepartamental de Artes Multimediales.

9. Sobre el carácter de las actividades

Los cursos y seminarios de la Diplomatura son de carácter extracurricular, no son acreditables ante CONEAU y no tienen reconocimiento oficial. Certifican conocimientos y profundización en la formación y profesionalización, pero no son habilitantes.

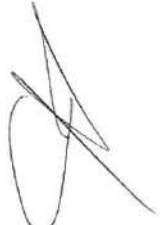
Están dirigidos a estudiantes, graduados/as, docentes y no docentes de la UNA, así como a toda persona interesada, pertenezca o no a esta comunidad académica.

10. Sobre los asistentes a la Diplomatura

Podrá asistir a los cursos y actividades de extensión toda persona que se haya anotado a través de la plataforma de inscripción. En caso de actividades aranceladas, será requisito que además hayan abonado el arancel correspondiente a través de los medios disponibles.


11. Evaluación

- El estudiantado de la Diplomatura deberá aprobar todos los módulos pautados en el plan de estudios. Cada módulo explicitará la modalidad de evaluación.
- Para aprobar un módulo se deberá aprobar el 70 % de las actividades programadas y obtener una calificación equivalente o mayor a 4 en la escala de 0 a 10 en la evaluación final. Se considerará ausente aquel/la estudiante que no se haya presentado en las situaciones evaluatorias pautadas por el programa de la asignatura / módulo. La entrega de trabajos finales no podrá exceder los 6 meses corridos posteriores a la finalización del curso.
- El plazo máximo durante el cual el/la estudiante podrá completar el diploma no podrá exceder los dos años a partir de la fecha de admisión salvo que acrediten circunstancias que justifiquen la prórroga de hasta un año.
- Cuando un/a estudiante solicite la baja definitiva del Diploma quedará sujeto a las condiciones de reincorporación de este reglamento, normas administrativas y a los aranceles vigentes al momento de la misma.



Gabriela Echaniz Saez
Secretaría de Extensión y Bienestar
Área T. de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes

Prof. MARIANO ALEJANDRO DORR
SECRETARIO ACADEMICO
AREA TRANSDEPARTAMENTAL
DE ARTES MULTIMEDIALES
UNIVERSIDAD NACIONAL
DE LAS ARTES



Prof. Gumersindo Jardínimo de Jesús Serrano Gómez
Director
Área Transdepartamental de Artes Multimediales
Universidad Nacional de las Artes