



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT

INTRODUCCIÓ A LA PROGRAMACIÓ WEB

Coordinació: CALZADA RIBALTA, ALBERT

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	INTRODUCCIÓ A LA PROGRAMACIÓ WEB			
Codi	101989			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Comunicació i Periodisme Audiovisuals	4	OPTATIVA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA		TEORIA
	Nombre de crèdits	3		3
	Nombre de grups	1		1
Coordinació	CALZADA RIBALTA, ALBERT			
Departament/s	FILOLOGIA I COMUNICACIÓ			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	Hores presencials (HP): 60 Treball autònom (sense acompanyament del professor): 90 Total: 150 hores			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català			
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant. Total: 150 hores (6 crèdits).			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
CALZADA RIBALTA, ALBERT	albert.calzada@udl.cat	3	
SERRA PONS, EDUARD	eduard.serra@udl.cat	3	

Informació complementària de l'assignatura

L'assignatura introdueix a l'alumnat en els fonaments conceptuals, creatius i tècnics propis del disseny i la programació web i s'orienta en l'estudi de casos, la resolució d'exercicis i al desenvolupament de projectes.

L'objectiu és que l'alumne assoleixi els coneixements i criteris bàsics per al desenvolupament web des d'una perspectiva integradora (contingut, disseny i programació), ajudant-lo a assolir una metodologia de treball sistematitzada tot oferint-li les bases teòriques i oportunitats pràctiques adequades.

Metodològicament, plantejem un curs basat en la resolució de problemes a partir de l'aprenentatge de principis i tècniques així com l'aplicació d'aquests en la realització de projectes específics.

Les activitats d'aprenentatge es dirigeixen a cinc àmbits diferenciats:

- La usabilitat en entorns interactius
- L'arquitectura de la informació per l'estructuració de continguts en interfícies web
- El disseny gràfic d'interfícies web
- La introducció als llenguatges estàndard en desenvolupament web (HTML, CSS i Javascript)
- La instal·lació i funcionament de gestors de continguts (CMS)

En la pràctica digital treballarem fonamentalment amb programari i eines en línia per a l'aprenentatge del codi propi dels llenguatges web estàndard i, per a l'edició d'imatges, amb Adobe Photoshop. No és necessari tenir-ne un coneixement previ, perquè el curs proposa un aprenentatge autònom paral·lel supervisat i adaptat a les necessitats de l'estudiant.

Objectius acadèmics de l'assignatura

- O1. Introduir els principis d'usabilitat en la creació de continguts digitals
- O2. Sistematitzar la creació de continguts a partir d'estratègies d'arquitectura de la informació
- O3. Aplicar els principis del disseny gràfic al desenvolupament d'interfícies interactives
- O4. Conceptualitzar, dissenyar i desenvolupar projectes web
- O5. Desenvolupar la capacitat d'anàlisi i implementar sistemes d'avaluació sobre projectes web

Competències

Bàsiques

CB2. Aplicar els seus coneixements al seu treball o vocació d'una forma professional i posseir les competències que solen demostrar-se per mitjà de l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins la seva àrea d'estudi.

Generals

- CG2. Desenvolupar la capacitat d'organització i la planificació.
- CG3. Aplicar els coneixements teòrics a l'activitat pràctica.
- CG4. Desenvolupar coneixements d'informàtica aplicada i de sistemes digitals.
- CG6. Desenvolupar la creativitat, la innovació i la competitivitat.

Específiques

- CE9. Concebre, planificar i executar projectes en l'àmbit dels mitjans de comunicació en tota mena de suports.
- CE11. Dissenyar els aspectes formals i estètics en els mitjans escrits, audiovisuals, multimèdia i interactius.
- CE12. Dominar les tecnologies i els sistemes utilitzats per processar, elaborar i transmetre continguts en tota mena de suports.
- CE13. Identificar i aplicar els fonaments teòrics i pràctics de la comunicació audiovisual i de la comunicació a Internet.
- CE15. Desenvolupar la capacitat creativa a la realització audiovisual, multimèdia i interactiva en diferents gèneres.

Transversals

- CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i la comunicació.
- CT4. Adquirir coneixements bàsics d'emprenedoria i dels entorns professionals.

Continguts fonamentals de l'assignatura

Mòdul 'La usabilitat en entorns web'

- Interacció IPO
- Dimensions de la usabilitat
- Accessibilitat
- DCU: planificació i modelatge
- DCU: disseny, disseny visual, avaluació, programació i manteniment)

Mòdul 'Arquitectura de la informació per al disseny i desenvolupament web'

- Introducció a l'AI
- Sistemes d'organització
- Sistemes d'etiquetatge
- Sistemes de navegació
- Sistemes de cerca

Mòdul 'Disseny i desenvolupament d'interfícies web'

- Disseny gràfic d'interfícies i guies d'estil

Mòdul 'Elements de control de la qualitat en el procés de disseny i desenvolupament del projecte'

Mòdul 'Gestors de continguts CMS'

- Publicació de web amb Wordpress
- Edició d'estils i continguts
- Integració d'extensions

Eixos metodològics de l'assignatura

Metodològicament, l'assignatura es basa en:

- Classes magistrals: exposició dels continguts de l'assignatura de forma oral per part del professor
- Treball en grup: activitat d'aprenentatge que s'ha de fer mitjançant la col·laboració entre els membres d'un grup
- Aprenentatge autònom basat en problemes
- Elaboració de projectes: metodologia d'ensenyament actiu que promou l'aprenentatge a partir de la realització d'un projecte: idea, disseny, planificació, desenvolupament i avaluació del projecte
- Estudi de casos: mètode utilitzat per estudiar un individu, una institució, un problema, etc. de manera contextual i detallada

- Simulació: activitat en què, davant un cas o un problema, cada estudiant o cada grup té assignat un rol o paper segons el qual ha d'intervenir en el desenvolupament de la situació
- Pràctiques: permeten aplicar i configurar, a escala pràctica, la teoria d'un àmbit de coneixement en un context concret

Activitat	Descripció	Objectius	HP	HNP
Classe Magistral (M)	Classes Magistrals	O1, O2	28	
Pràctiques (P)	Activitats realitzades a l'aula i treball autònom	O3, O4, O5	32	40
Treballs (T)	Projectes i treball autònom	O3, O4, O5		50
Avaluació (AV)	Examen i memòria del projecte	O1, O2, O3, O4, O5	2	

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Sessió	Continguts
	Presentació de l'assignatura
1	Mòdul 'La usabilitat en entorns web' 1/2 Interacció IPO, Dimensions de la usabilitat, Accessibilitat DCU 1/2 (planificació i modelatge)
2	Mòdul 'La usabilitat en entorns web' 2/2 DCU 2/2 (disseny, disseny visual, avaluació, programació i manteniment)
3	Mòdul 'Arquitectura de la informació per al disseny i desenvolupament web' Sistemes d'organització, Sistemes d'etiquetatge. Sistemes de navegació. Sistemes de cerca.
4	Mòdul 'Disseny i desenvolupament d'interfícies web' 1/3 Disseny gràfic d'interfícies i guies d'estil 1/3
5	Mòdul 'Disseny i desenvolupament d'interfícies web' 2/3 Disseny gràfic d'interfícies i guies d'estil 2/3
6	Mòdul 'Disseny i desenvolupament d'interfícies web' 3/3 Disseny gràfic d'interfícies i guies d'estil 3/3
7	Conferència: 'Copywriting aplicat a entorns web' Mòdul 'elements de control de la qualitat del projecte'
8	Introducció a l'HTML i al CCS
9	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 1/6
10	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 2/6
11	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 3/6
12	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 4/6
13	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 5/6
14	Mòdul 'Gestors de continguts CMS' 6/6
15	Prova d'avaluació final

Sistema d'avaluació

L'assignatura contempla dues modalitats de seguiment: presencial i avaluació alternativa. Llevat d'excepcions (de tipus personal o laboral), aquestes dues modalitats són excloents entre si, cal optar per una de les dues en iniciar el curs.

Els estudiants que combinin els seus estudis amb una feina a temps complet tenen dret a demanar avaluació alternativa en un termini de 5 dies des del començament del semestre. Per més informació, envieu un correu electrònic a academic@lletres.udl.cat o adreceu-vos a la Secretaria de la Facultat de Lletres.

La nota final de l'assignatura serà el resultat de mitjana ponderada dels blocs següents:

Seguiment presencial:

Assistència a classe i participació activa (M) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%*

Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

Avaluació alternativa:

Informe (In) / Treballs (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%*

Avaluació (Prova escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

O: Objectiu. %: percentatge en la nota final

*Per a superar l'assignatura cal aprovar totes les activitats d'aprenentatge proposades als Treballs (T).

En cas de plagi, s'aplicarà el que estableix la 'Normativa de l'avaluació i la qualificació de la docència en els graus i màsters a la UdL'.

Bibliografia i recursos d'informació

- **Drug, Steve (2006).** *No me hagas pensar: una aproximación a la usabilidad en la web.* Madrid: Prentice-Hall.
- **Lupton, Ellen (ed.) (2014).** *Tipografía en pantalla.* Barcelona: Gustavo Gili.
- **Martí i Font, Josep M. (1999)** *Introduccio a la Metodologia del disseny.* Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- **McKay, Everett (2013).** *UI is Communication: How to Design Intuitive, User Centered Interfaces by Focusing on Effective Communication.* Burlington: Morgan Kaufmann
- **Mullet, Kevin (1995).** *Designing Visual Interfaces: Communication Oriented Techniques.* Nagoya: SunSoft Press.
- **Nielsen, Jakob (2000).** *Usabilidad. Diseno de sitios web.* Madrid: Pearson Education.
- **Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa (2006).** *Usabilidad. Prioridad en el Diseno Web.* Madrid: Anaya-Multimedia-Anaya Interactiva.
- **Pérez-Montoro, Mario (2010).** *Arquitectura de la informacion en entornos web.* Gijón: Editorial Trea
- **Reiss, Eric (2012).** *Usable Usability: Simple Steps for Making Stuff Better.* Hoboken: Wiley.
- **Scott,Bill i Neil, Theresa (2009)** *Designing Web Interfaces: Principles and Patterns for Rich Interactions.* Newton: O'Reilly Media, Inc.