



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **DISSENY WEB**

Coordinació: PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA

Any acadèmic 2022-23

Informació general de l'assignatura

Denominació	DISSENY WEB			
Codi	102184			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	2	OBLIGATÒRIA	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	2	1	
Coordinació	PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	<p>Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb les classes pràctiques. A les primeres, els alumnes assoliran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques.</p> <p>L'alumne realitzarà el treball autònom en hores no presencials.</p>			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Català/Castellà			
Distribució de crèdits	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA	afra.pascual@udl.cat	9	Enviar un correu per quedar dia i hora

Informació complementària de l'assignatura

Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius d'aprenentatge d'aquesta assignatura es basen en:

- Ser capaç d'organitzar el contingut i planificar la interacció del usuari, tenint en compte la diversitat existent en les plataformes finals
- Desenvolupar continguts web considerant la usabilitat i l'accessibilitat
- Materialitzar de forma correcta el disseny web en una plataforma de producció
- Saber avaluar i analitzar l'ús i impacte de la plataforma web desenvolupada

Competències

Competències bàsiques i transversals:

- CB3. Que els estudiants tinguin la capacitat de reunir e interpretar dades rellevants (normalment dintre de la seva àrea d'estudi) per emetre judicis que incloguin una reflexió sobre temes rellevants d'indole social, científica o ètica.
- CT3. Adquirir capacitació en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i comunicació.

Competències generals:

- CG1. Habilitat per crear i desenvolupar respostes a problemes de comunicació pels diferents continguts digitals.
- CG4. Aplicar els conceptes i mètodes propis de les tecnologies digitals
- CG5. Capacitat per dissenyar i avaluar sistemes que garanteixin l'accessibilitat i la usabilitat
- CG7. Capacitat d'anàlisi i desenvolupament de tecnologies digitals per la visualització de la informació

Competències específiques:

- CE8. Capacitat per a la creació i explotació de móns virtuals, i per a la creació, gestió i distribució de continguts multimèdia
- CE9. Conèixer les metodologies, programes, tècniques, normes i estàndards, i ser capaç d'utilitzar la base de coneixement adquirida amb elements específics de desenvolupament web

Competencias Transversales

- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación
- CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias de l'àmbit professional

Continguts fonamentals de l'assignatura

T1. Principis d'experiència d'usuari (UX) aplicats al disseny web

- 1.1. Introducció al Disseny Web
- 1.2. Conceptes d'usabilitat i UX
- 1.3. Conceptes d'accessibilitat

T2. Avaluació de dissenys UX

- 2.1. Avaluació d'usabilitat
- 2.2. Avaluació d'accessibilitat
- 2.3. Informes de resultats

T3. Disseny d'interfícies UX

- 3.1. Disseny d'elements d'interfícies usables
- 3.2. Disseny d'elements d'interfícies accessibles

T4. Disseny d'interacció UX

- 4.1. Disseny d'interacció usable
- 4.2. Disseny d'interacció accessible
- 4.3. Disseny d'interacció u+a

Eixos metodològics de l'assignatura

Cada setmana l'estudiant assisteix a 2 hores de classe amb Grup Gran i 2 hores de classe amb Grup Mitjà.

Les sessions amb Grup Mitjà s'imparteixen a l'aula / laboratori o si la situació sanitària ho requereix, per videoconferència

Grups Grans: Classes Teoria i Problemes (3 crèdits)

- Part teòrica: classes suportades amb transparències i/o apunts.
- Part d'aplicació pràctica: treball d'aplicació de conceptes més pràctics.

Grups Mitjans: Classes Laboratori (3 crèdits)

- Classes dirigides i seguiment personalitzat per grups de pràctiques.

Pla de desenvolupament de l'assignatura

Sem	Descripció	Activitat GG Teoria	Activitat GM Practiques
1	T1. Principis UX	Introducció al diseny web (1.1)	Observació de dissenys webs

2	T1. Principis UX	Conceptes d'accessibilitat (1.2)	Observació d'accessibilitat
3	T1. Principis UX	Conceptes d'usabilitat (1.3)	Observació d'usabilitat
4	T2. Avaluació disseny UX	Avaluació usabilitat (2.1)	Avaluació usabilitat
5	T2. Avaluació disseny UX	Avaluació accessibilitat (2.2)	Avaluació accessibilitat
6	T2. Avaluació disseny UX	Informes de resultats u+a (2.3)	Informes de resultats u+a
7	T2. Avaluació disseny UX	Informes de resultats u+a (2.3)	Festa estudiants
8	Exàmens		Lliurament pràctica 1
	Semana santa	Semana santa	Semana santa
9	Semana santa	Semana santa	Elements d'interacció usables
10	T3. Diseny d'interfícies UX	Disseny d'interfícies usables (3.1)	Elements d'interfícies accesibles
11	T3. Diseny d'interfícies UX	Disseny d'interfícies accessibles (3.2)	Festa EPS
12	T4. Diseny d'interacció UX	1 mayo	Elements d'interacció usables
13	T4. Diseny d'interacció UX	Disseny d'interacció usables (4.1)	Festa Lleida
14	T4. Diseño de interacción UX	Disseny d'interacció accessibles (4.2)	Elements d'interacció accesibles
15	T4. Diseño de interacción UX	Diseño de interacción u+a (4.3)	Elements d'interacció u+a
16	Exàmen parcials	Exàmen parcial	Lliurament Práctica 2
17	Exàmen parcials		
18	Tutories		
19	Exàmen recuperació	Exàmen recuperació	
20	Exàmen recuperació		

Sistema d'avaluació

Acrònim	Tipus	Activitat d'avaluació	Ponderació	Nota Mínima	Obligatoria	Recuperable
S1	IN	Sesió convidada	10%	No	Si	No
Pr1	GR	Pràctica 1	25%	4	Si	Si
Pr2	GR	Pràctica 2	30%	4	Si	Si
Ex1	IN	Exàmen	30%	5	Si	Si

IN: Individual - GR: Grup

TOTES les activitats i exàmens són OBLIGATÒRIES

Nota mínima per aprovar l'assignatura NOTA FINAL ≥ 5

Per aprovar l'assignatura, cal obtenir una nota mínima de 4 a les pràctiques que ponderen un 30%

Les activitat que es recuperen, no tenen la mateixa nota (es penalitza un 20%)

Les activitats entregades fora de plaç, tenen una penalització del 30%.

$Nota_Final = 0,10 * S1 + 0,25 * Pr1 + 0,30 * Pr2 + 0,30 * Ex1$

Per tindre superada l'assignatura cal que NOTA_FINAL sigui major o igual a 5 i tindre totes les activitats obligatòries entregades.

Bibliografia i recursos d'informació

Webgrafia:

- W3C: <https://www.w3c.es>
- Modelo de Proceso de la Ingeniería de la usabilidad y de la accesibilidad (MPIu+a). <https://mpiua.invid.udl.cat>

Bibliografia:

- A web for everyone. Sarah Horton. Rosenfield
- Designing With Web Standards. Jeffrey Zeldman
- Atomic design. Brad Frost