Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB

Coordinación: CALZADA RIBALTA, ALBERT

Año académico 2022-23

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB
Código	101989
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA
Carácter	

Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
Grado en Comunicación y Periodismo Audiovisuales	4	OPTATIVA	Presencial

Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6
Tipo de actividad, créditos y grupos	

Tipo de actividad	PRAULA	TEORIA
Número de créditos	3	3
Número de grupos	1	1

Coordinación	CALZADA RIBALTA, ALBERT
Departamento/s	FILOLOGIA CATALANA Y COMUNICACIÓN
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Horas presenciales (HP): 60 Trabajo autónomo (sin acompañamiento del profesor): 90 Total: 150 horas
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.
Idioma/es de impartición	Català
Distribución de créditos	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante. Total: 150 horas (6 créditos).

INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN WEB 2022-23

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
CALZADA RIBALTA, ALBERT	albert.calzada@udl.cat	3	
SERRA PONS, EDUARD	eduard.serra@udl.cat	3	

Información complementaria de la asignatura

La asignatura introduce al alumnado en los fundamentos conceptuales, creativos y técnicos propios del diseño y la programación y se orienta hacia el estudio de casos, la resolución de ejercicios y en el desarrollo de proyectos web.

El objetivo es que el alumno adquiera los conocimientos y criterios básicos para el ejercicio de la programación web desde una perspectiva integradora (contenido, diseño y programación), ayudándole a lograr una metodología de trabajo sistematizada ofreciéndole las bases teóricas y oportunidades prácticas adecuadas.

Metodológicamente, planteamos un curso basado en la resolución de problemas a partir del aprendizaje de principios y técnicas así como la aplicación de estos en la realización de proyectos específicos.

Las actividades de aprendizaje se dirigen hacia cuatro ámbitos diferenciados:

- La usabilidad en la creación de interfaces web
- La arquitectura de la información para la creación de contenidos web
- El diseño gráfico de interfaces interactivas
- La introducción a los lenguajes estándar en desarrollo web (HTML, CSS y Javascript)
- La instalación y gestión de gestores de contenidos (CMS)

En la práctica digital trabajaremos fundamentalmente con software y herramientas en línea para el aprendizaje del código propio de los lenguajes web estándar y, para la edición de imágenes, con *Adobe Photoshop*. No es necesario tener un conocimiento previo, ya que el curso propone un aprendizaje autónomo paralelo supervisado y adaptado a las necesidades del estudiante.

Objetivos académicos de la asignatura

O1. Introducir los principios de usabilidad en la creación de contenidos digitales
O2. Sistematizar la creación de contenidos a partir de estrategias de arquitectura de la información
O3. Aplicar los principios del diseño gráfico al desarrollo de interfaces interactivas
O4. Conceptualizar, diseñar y desarrollar proyectos web
O5. Desarrollar la capacidad de análisis e implementar sistemas de evaluación sobre proyectos web

Competencias

Básicas

CB2. Aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y poseer las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.

Generales

CG2. Desarrollar la capacidad de organización y planificación.
CG3. Aplicar los conocimientos teóricos en la actividad práctica.
CG4. Desarrollar conocimientos de informática aplicada y de sistemas digitales.
CG6. Desarrollar la creatividad, la innovación y la competitividad.

Específicas

CE9. Concebir, planificar y ejecutar proyectos en el ámbito de los medios de comunicación en todo tipo de soportes.
CE11. Diseñar los aspectos formales y estéticos en los medios escritos, audiovisuales, multimedia e interactivos.
CE12. Dominar las tecnologías y los sistemas utilizados para procesar, elaborar y transmitir contenidos en todo tipo de soportes.
CE13. Identificar y aplicar los fundamentos teóricos y prácticos de la comunicación audiovisual y de la comunicación en internet.
CE15. Desarrollar la capacidad creativa en la realización audiovisual, multimedia e interactiva de los distintos géneros.

Transversales

CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación.
CT4. Adquirir conocimientos básicos de emprendeduría y de los entornos profesionales.

Contenidos fundamentales de la asignatura

Módulo 'La usabilidad en entornos web'
Interacción IPO
Dimensiones de la usabilidad
Accesibilidad
DCU: planificación y modelado
DCU: diseño, diseño visual, evaluación, programación y mantenimiento

Módulo 'Arquitectura de la información para el diseño y desarrollo web '
Introducción a la AI
Sistemas de organización
Sistemas de etiquetado
Sistemas de navegación
Sistemas de búsqueda

Módulo 'Diseño y desarrollo de interfaces web'
Introducción al HTML y al CCS
Diseño gráfico de interfaces y guías de estilo

Módulo 'Diseño gráfico de interfaces con Adobe XD'

Módulo Elaboración de presupuestos para el diseño y desarrollo web'

Módulo 'SEO. Posicionamiento web '

Módulo 'Gestores de contenidos CMS'
Publicación de web con Wordpress
Edición de estilos y contenidos
Integración de extensiones

Ejes metodológicos de la asignatura

Metodológicamente, la asignatura se basa en:

- Clases magistrales. Exposición de los contenidos de la asignatura de forma oral por parte del professor
- Trabajo en grupo: actividad de aprendizaje que se tiene que hacer mediante la colaboración entre los miembros de un grupo
- Aprendizaje basado en problemas
- Elaboración de proyectos. metodología de enseñanza activa que promueve el aprendizaje a partir de la realización de un proyecto: idea, diseño, planificación, desarrollo y evaluación del proyecto
- Estudio de casos. método utilizado para estudiar un individuo, una institución, un problema, etc. de manera contextual y detallada
- Simulación: actividad en que, ante un caso o un problema, cada estudiante o cada grupo tiene asignado un rol o papel según la cual tiene que intervenir en el desarrollo de la situación
- Prácticas: permiten aplicar y configurar, a nivel práctico, la teoría de un ámbito de conocimiento en un contexto concreto.
- Sesiones de acompañamiento virtual: sesiones de videoconferencia donde el profesor imparte contenidos y estimula a la participación mediante la herramienta dispuesta en el Campus Virtual

Actividad	Descripción	Objetivos	HP	HNP
Clase Magistral (M)	Clases Magistrals	O1,O2	28	
Prácticas (P)	Actividades realizadas en el aula y trabajo autónomo	O3, O4, O5	30	40
Trabajos (T)	Proyectos y trabajo autónomo	O3, O4, O5		50
Evaluación (AV)	Examen y memoria de proyecto	O1, O2, O3, O4,O5	2	

Plan de desarrollo de la asignatura

Sesión	Contenidos
1	**Presentación de la asignatura**
	Módulo 'La usabilidad en entornos web' 1/2 Interacción IPO, Dimensiones de la usabilidad, Accesibilidad, DCU 1/2 (planificación y modelaje)
2	**Módulo 'La usabilidad en entornos web' 2/2** DCU 2/2 (diseño, diseño visual, evaluación, programación y mantenimiento)
3	**Módulo 'Arquitectura de la información para el diseño y desarrollo web'** Introducción a la AI, Sistemas de organización, Sistemas de etiquetas. Sistemas de navegación. Sistemas de búsqueda.
4	**Módulo 'Diseño y desarrollo de interfaces web' 1/2** Diseño gráfico de interfaces y guías de estilo 1/2
	Módulo 'Diseño y desarrollo de interfaces web' 2/2 Diseño gráfico de interfaces y guías de estilo 2/2

5	
	Módulo 'Diseño gráfico de interfaces con Adobe XD' 1/2
6	**Conferencia: 'Copywriting aplicado a entornos web'**
	Módulo 'Diseño gráfico de interfaces con Adobe XD' 2/2
7	**Módulo 'Elaboración de presupuestos para el diseño y desarrollo web'**
	Sesión de trabajo guiada para del diseño de una interfaz
8	**Sesión sobre 'posicionamiento'**
	Sesión de trabajo guiada para la finalización de proyectos
9	**Introducción al HTML y al CCS**
10	**Módulo 'Gestores de contenidos CMS' 1/5**
11	**Módulo 'Gestores de contenidos CMS' 2/5**
12	**Módulo 'Gestores de contenidos CMS' 3/5**
13	**Módulo 'Gestores de contenidos CMS' 4/5**
14	**Módulo 'Gestores de contenidos CMS' 5/5**
15	**Prueba de evaluación final**

Sistema de evaluación

La asignatura contempla dos modalidades de seguimiento: presencial y evaluación alternativa. Salvo excepciones (de tipo personal o laboral), estas dos modalidades son excluyentes entre sí, hay que optar por una de las dos al iniciar el curso. Los estudiantes que combinen sus estudios con un trabajo a tiempo completo tienen derecho a pedir evaluación alternativa en un plazo de 5 días desde el comienzo del semestre. Para más información, puede enviar un correo electrónico a academic@lletres.udl.cat o dirigirse a la Secretaría de la Facultad de Letras.

La nota final de la asignatura será el resultado de media ponderada de los siguientes bloques:

Seguimiento presencial:
Asistencia a clase y participación activa (As) - O1, O2, O3, O4, O5 - 20%
Informe (In) / Trabajos (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 65%*
Evaluación (Prueba escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

Seguimiento no-presencial:
Informe (In) / Trabajos (T) - O1, O2, O3, O4, O5 - 85%*
Evaluación (Prueba escrita) - O1, O2, O3, O4, O5 - 15%

O: Objetivo. %: porcentaje en la nota final

*Para superar la asignatura es necesario aprobar todas las actividades de aprendizaje propuestas con los Trabajos (T).

En caso de plagio, se aplicará lo que establece la 'Normativa de la evaluación y la calificación de la docencia en

los grados y másteres a la UdL'.

Bibliografía y recursos de información

- **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)** *Introducció 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. Diseño de sitios web.* Madrid: Pearson Education.
- **Nielsen, Jakob; Loranger, Hoa (2006)**. *Usabilidad. Prioridad en el Diseño Web.* Madrid: Anaya-Multimedia-Anaya Interactiva.
- **Pérez-Montoro, Mario (2010).** *Arquitectura de la información 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.