



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **DISEÑO WEB**

Coordinación: PASCUAL ALMENARA, AFRA MARÍA

Año académico 2020-21

Información general de la asignatura

Denominación	DISEÑO WEB			
Código	102184			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB	TEORIA	
	Número de créditos	3	3	
	Número de grupos	2	1	
Coordinación	PASCUAL ALMENARA, AFRA MARÍA			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Castellano/Catalán			
Distribución de créditos	Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente en las clases prácticas. El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
PASCUAL ALMENARA, AFRA MARÍA	afra.pascual@udl.cat	9	Enviar un correo para quedar d?a y hora

Objetivos académicos de la asignatura

- Ser capaz de organizar el contenido y planificar la interacción del usuario teniendo en cuenta la diversidad existente en las plataformas finales.
- Desarrollar contenidos web teniendo presente la usabilidad y accesibilidad.
- Materializar de forma correcta el diseño web en una plataforma de producción.
- Saber evaluar y analizar el uso e impacto de la plataforma web desarrollada.

Competencias

Competencias significativas Básicas

- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Competencias Generales

- CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales
- CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales
- CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad
- CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

Competencias Específicas

- CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia
- CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

Competencias Transversales

- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación

Contenidos fundamentales de la asignatura

T1. Principios de la experiencia de usuario (UX) aplicados al diseño web

1.1. Conceptos de usabilidad y UX

1.2. Conceptos de accesibilidad

T2. Evaluación de diseños UX

- 2.1. Evaluación de usabilidad
- 2.2. Evaluación de accesibilidad
- 2.3. Informes de resultados

T3. Diseño de interfaces UX

- 3.1. Diseño de elementos de interfaces usables
- 3.2. Diseño de elementos de interfaces accesibles

T4. Diseño de interacción UX

- 4.1. Diseño de interacción usable
- 4.3. Diseño de interacción accesible

Ejes metodológicos de la asignatura

Cada semana de clase el estudiante asiste a 3 horas en Grupo Grande y 3 horas en Grupo Mediano.

Las sesiones en Grupo Mediano se imparten en la aula / laboratorio u on-line si la situación sanitaria lo requiere

Grupo Grande: Clases Teoría y Problemas (3 créditos)

- Parte teórica: clases basadas en transparencias y/o apuntes.
- Parte de aplicación práctica: trabajo de aplicación de conceptos más prácticos.

Grupos Medianos: Clases Laboratorio (3 créditos)

- Clases dirigidas y seguimiento personalizado por grupos de prácticas

Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad GG Teoría	Actividad GM Practicas
1	T1. Principios u+a 15-21/02/2021	Conceptos de usabilidad y UX (1.1)	Observación de usabilidad y UX
2	22-28/02/2021		
3	T1. Principios u+a 01-07/03/2021	Conceptos de accesibilidad (1.2)	Observación de accesibilidad
4	08-14/03/2021		
5	T2. Evaluación diseños u+a 15-21/03/2021	Evaluación usabilidad (2.1) Conferenciante invitado	
6	T2. Evaluación diseños u+a 22-28/03/2021	Evaluación accesibilidad (2.2)	Evaluación usabilidad Evaluación accesibilidad
	Semana santa		
7	05-11/04/2021		

8	T2. Evaluación diseños u+a 12-18/04/2021	Informes de resultados u+a (2.3)	Informes de resultados u+a
9	Examen parcial 19-25/04/2021	Entrega práctica 1	
10	T3. Diseño de interfaces u+a 26/04/2021 – 02/05/2021	Diseño de interfaces usables (3.1) Diseño de interfaces accesibles (3.2)	Elementos de interfaz usables
11	03-09/05/2021		
12	T3. Diseño de interfaces u+a 10-16/05/2021	Fiesta institucional UdL	Elementos de interfaz accesibles
13	T4. Diseño de interacción u+a 17-23/05/2021	Diseño de interacción usables (4.1)	Elementos de interacción usables
14	T4. Diseño de interacción u+a 24-30/05/2021	Diseño de interacción accesibles (4.2)	Elementos de interacción accesibles
15	31/05/2021-6/06/2021		
16	Exámenes parciales 07-13/06/2021	Examen	Entrega práctica 2
17	Exámenes parciales 14-20/06/2021		
18	Tutorías 21-25/06/2021		
19	Examen recuperación 28/06/2021 – 02/06/2021	Examen recuperación	

Sistema de evaluación

Acrónimo	Tipo	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
S1	IN	Sesión invitada	10%	No	No	Si	No
A1	IN	Actividad 1	10%	4	No	Si	No
A2	IN	Actividad 2	10%	4	No	Si	No
P1	GR	Práctica 1	20%	No	4	Si	Si
P2	GR	Práctica 2	40%	No	4	Si	Si
E1	IN	Examen	10%	4	No	Si	SI

IN: Individual - GR: Grup

TODAS las actividades, sesión de invitado, práctica y examen son OBLIGATORIAS

Nota mínima para aprobar la asignatura **NOTA FINAL = 5**

Será necesario recuperar cada práctica cuya nota sea inferior a 4

Las actividades que se recuperen no obtienen la misma nota (se penalizan un 20%)

$Nota_Final = 0,10 \cdot S1 + 0,10 \cdot A1 + 0,10 \cdot A2 + 0,20 \cdot P1 + 0,40 \cdot P2 + 0,10 \cdot E1$

Bibliografía y recursos de información

Webgrafia:

- W3C: <https://www.w3c.es>