



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **DISEÑO WEB**

Coordinación: PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	DISEÑO WEB		
Código	102184		
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA		
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA
			Modalidad
			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 MARIA		
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 MARIA	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
- CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional

Contenidos fundamentales de la asignatura

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

1.1. Introducción al diseño web

1.2. Conceptos de usabilidad y UX

1.3. 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
- 4.2. Diseño de interacción accesible
- 4.3. Diseño de interacción u+a

Ejes metodológicos de la asignatura

Cada semana de clase el estudiante asiste a 2 horas en Grupo Grande y 2 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 Prácticas
1	T1. Principios UX	Introducción al diseño web (1.1)	Observación de diseños web
2	T1. Principios UX	Conceptos de accesibilidad(1.2)	Observación de accesibilidad
3	T1. Principios UX	Conceptos de usabilidad (1.3)	Observación de usabilidad
4	T2. Evaluación diseños UX	Evaluación usabilidad (2.1)	Evaluación usabilidad
5	T2. Evaluación diseños UX	Evaluación accesibilidad (2.2)	Evaluación accesibilidad
6	T2. Evaluación diseños UX	Informes de resultados u+a (2.3)	Informes de resultados u+a
7	T2. Evaluación diseños UX	Informes de resultados u+a (2.3)	Fiesta estudiantes
8	Exámenes		Entrega práctica 1

	Semana santa	Semana santa	Semana santa
9	Semana santa	Semana santa	Elementos de interfaz usables
10	T3. Diseño de interfaces UX	Diseño de interfaces usables (3.1)	Elementos de interfaces accesibles
11	T3. Diseño de interfaces UX	Diseño de interfaces accesibles (3.2)	Festa EPS
12	T4. Diseño de interacción UX	1 Mayo	Elementos de interacción usables
13	T4. Diseño de interacción UX	Diseño de interacción usable (4.1)	Festes Lleida
14	T4. Diseño de interacción UX	Diseño de interacción accesible (4.2)	Elementos de interacción accesibles
15	T4. Diseño de interacción UX	Diseño de interacción u+a (4.3)	Elementos de interacción u+a
16	Examen parciais	Examen parcial	Entrega Práctica 2
17	Examen parciais		
18	Tutorias		
19	Examen recuperación	Examen recuperación	
20	Examen recuperación		

Sistema de evaluación

Acrónimo	Tipo	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota Mínima	Obligatoria	Recuperable
S1	IN	Sesión invitada	10%	No	Si	No
Pr1	GR	Práctica 1	25%	4	Si	Si
Pr2	GR	Práctica 2	30%	4	Si	Si
Ex1	IN	Examen	30%	5	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

Para aprobar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 4 en las prácticas que ponderen un 30%

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

Las actividades entregadas fuera de plazo, tendrán una penalización del 30%.

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

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5 y tener todas las actividades obligatorias entregadas.

Bibliografía y recursos de información

Webgrafía:

- 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>

Bibliografía:

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