



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **DISEÑO WEB**

Coordinación: PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA

Año académico 2023-24

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 MARIA | | | |
| Departamento/s | INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL | | | |
| 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 día 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
- 3.3. Diseño de interfaces usables y 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 (I)

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 Practicas |
|-----|---------------------------|----------------------------------|------------------------------|
| 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) | Informes de resultados u+a |

| | | | |
|----|------------------------------|--|-------------------------------------|
| | Semana santa | Semana santa | Semana santa |
| 8 | T2. Evaluación diseños UX | Semana Santa | Informes de resultados u+a |
| 9 | Exámenes parciales | | |
| 10 | T3. Diseño de interfaces UX | Diseño de interfaces usables (3.1) | Elementos de interfaces usables |
| 11 | T3. Diseño de interfaces UX | Diseño de interfaces accesibles (3.2) | -- |
| 12 | T3. Diseño de interfaces UX | Diseño de interfaces usable y accesibles (3.3) | Elementos de interfaces accesibles |
| 13 | T4. Diseño de interacción UX | Diseño de interacción usable (4.1) | Elementos de interacción usables |
| 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 parciales | | |
| 17 | Examen parciales | | |
| 18 | Tutorias | | |
| 19 | Examen recuperación | | |
| 20 | Examen recuperación | | |

Sistema de evaluación

EVALUACIÓN CONTINUA

| 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 |
| Ent | IN/GR | Entregables | 5% | No | No | No |

IN: Individual - GR: Grup

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

La actividad de evaluación "entregables" son actividades entregables en la sesión de prácticas

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%, y una nota mínima de 5 en el examen.

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%.

$Nota_Final = 0,10 * S1 + 0,25 * Pr1 + 0,30 * Pr2 + 0,30 * Ex1 + 0,05 * Ent$

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

EVALUACIÓN ALTERNATIVA

Siempre que sea justificado, se puede optar a una evaluación alternativa.

| Acrónimo | Tipo | Actividad de evaluación | Ponderación | Nota Mínima | Obligatoria | Recuperable |
|-----------------|-------------|--------------------------------|--------------------|--------------------|--------------------|--------------------|
| Pr1 | GR | Práctica 1 | 25% | 4 | Si | Si |
| Pr2 | GR | Práctica 2 | 30% | 4 | Si | Si |
| Ex1 | IN | Examen | 45% | 5 | Si | SI |

IN: Individual - GR: Grupo

Las prácticas y examen son OBLIGATORIAS

Nota mínima para aprobar la asignatura NOTA FINAL \geq 5

Las personas que realicen la evaluación alternativa realizarán una evaluación completa de la asignatura en un solo examen en el periodo del parcial 2.

La entrega de las prácticas obligatorias se realizará antes del examen final.

Si no se superan las prácticas i/o examen, es posible volver a presentarlas, así como realizar un examen de recuperación, en la semana de recuperaciones.

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