

5/6S_OP_Base Interactiva

Titulació: Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic

Matèria: Taller d'aplicacions, tècniques i recursos

Tipus: Optativa

Crèdits: 3 ECTS

Curs: 3

Semestre: 5/6

Idioma en què s'imparteix: Català

Hores totals: 75 h

Hores/setmana: 4,7 h

Hores presencials/setmana: 2 h

Hores treball autònom/setmana: 2,7 h

1. Presentació de l'assignatura

L'assignatura de Base Interactiva introdueix l'alumnat en les bases, estratègies, tècniques i procediments emprats en la concepció, disseny, producció i publicació de diferents tipus de d'interconnexió i interacció entre programes, plataformes, llenguatges de programació i dispositius.

Presenta un enfocament pràctic, combinant càpsules de continguts teòrics, tècniques i procediments, amb la pràctica i realització d'activitats significatives per l'alumnat, deixant oberta la possibilitat d'adaptació en base a nous projectes o variacions dels exemples fets a l'aula.

2. Continguts de l'assignatura

1. Disseny d'interfícies per a entorns web interactius

- Arquitectura de la informació aplicada a sistemes interactius.
- Fluxos de navegació i patrons d'interacció.
- Prototipatge funcional d'interfícies amb eines digitals (Figma).
- Traducció del prototip a interfícies web interactives.

2. Formularis web i interacció amb l'usuari

- Funció dels formularis com a sistema d'entrada de dades.
- Tipus de camps i estructuració de formularis web.
- Disseny de formularis accessibles i orientats a l'usuari.
- Integració de formularis en projectes interactius.

3. Introducció a les bases de dades

- Concepte de base de dades i sistemes de gestió (MySQL).
- Disseny de taules, camps i relacions bàsiques.

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5/6S_OPT_TATR_Base Interactiva

Imprès 2026-06-30

1

Guia Docent del Grau en Disseny

- Estructuració de la informació segons les necessitats del projecte.

4. Programació web amb PHP aplicada a dades

- Fonaments de PHP per a projectes interactius.
- Connexió entre PHP i bases de dades MySQL.
- Escriptura i lectura de dades mitjançant formularis.
- Processament de dades introduïdes per l'usuari.

5. Adaptació de webs HTML a entorns dinàmics amb PHP

- Conversió d'estructures HTML estàtiques a fitxers PHP.
- Separació de contingut, estructura i lògica.
- Reutilització de components i continguts dinàmics.
- Integració de PHP en projectes web existents.

6. Sistemes de recollida i visualització de dades

- Processament i emmagatzematge de dades registrades.
- Visualització de continguts dinàmics en funció de les dades.
- Relació entre dades, interfície i experiència d'usuari.

7. Publicació i gestió de projectes web

- Publicació de projectes en un servidor web amb PHP i MySQL.
- Verificació del funcionament en entorn real.
- Resolució d'incidències bàsiques de producció.

8. Codis QR i estratègies de difusió digital

- El codi QR com a porta d'accés a sistemes interactius.
- Integració del QR en projectes de comunicació digital.
- Introducció a estratègies bàsiques de difusió a xarxes socials.

Guia Docent del Grau en Disseny

3. Competències treballades a l'assignatura (Real Decret 633/2010)

Competències transversals		Matèria	Assignatura
CT-01	Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.	X	X
CT-03	Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza	X	X
CT-16	Usar mitjans i recursos al seu abast amb responsabilitat cap al patrimoni cultural i mediambiental.	X	X

Competències generals		Matèria	Assignatura
CG-02	Dominar els llenguatges i els recursos expressius de la representació i la comunicació.	X	X

Competències específiques de Disseny Gràfic		Matèria	Assignatura
GRA-02	Dominar els recursos formals de l'expressió i la comunicació visual.	X	X

4. Resultats d'aprenentatge de l'assignatura

RA	Descripció del resultat d'aprenentatge	Competències
RA-01	Identificar, conèixer i usar eines i materials per aplicacions tècniques i/o els recursos i processos de fabricació, producció i manufacturats i valorar l'aplicació a les especialitats de disseny.	CT-03, CG-02, GRA-02
RA-02	Analitzar i valorar possibilitats de recursos i tècniques per afavorir la incorporació en processos de treball afí a la seva especialitat.	CT-03, CT-16, CG-02
RA-03	Organitzar, planificar i aplicar tècniques tradicionals i/o actuals, experimentar, crear i formalitzar treballs cercant afinitats i usos a les especialitats del disseny.	CT-01, CT-03, CG-02, GRA-02
RA-04	Dissenyar interfícies interactives per a entorns web mitjançant prototips funcionals alineats amb els objectius del projecte.	CT-01, GRA-02
RA-05	Estructurar les dades d'un projecte interactiu mitjançant el disseny de bases de dades coherents amb la seva funcionalitat.	CT-03
RA-06	Implementar sistemes d'entrada i visualització de dades en entorns web utilitzant PHP i bases de dades MySQL.	CT-03
RA-07	Desenvolupar una aplicació web interactiva integrant interfície, dades i programació en un sistema funcional.	CT-01, CT-03

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5/6S_OPT_TATR_Base Interactiva

Imprès 2026-06-30

3

Guia Docent del Grau en Disseny

RA-08	Dissenyar i aplicar una estratègia bàsica de difusió d'un projecte interactiu mitjançant servidor web, codis QR i xarxes socials.	CT-01, CT-03, CG-02, GRA-02
RA-09	Avaluar críticament el projecte desenvolupat identificant-ne l'eficàcia i les possibles millores.	CT-03, CG-02, GRA-02

5. Metodologies docents aplicades a l'assignatura

Codi	Tipologia	Descripció	S'aplica
MD1	Conferència i/o classe magistral	El docent exposa i transmet el coneixement a tot el grup d'alumnes, l'estudiant té un rol passiu, de receptor.	AF1
MD2	Debat i/o discussió	El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i la participació activa de l'alumnat a l'aula.	AF1 i AF2
MD6	Presentacions i/o defenses	Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.	AF1 i AF2
MD7	Estudi de casos	Anàlisi de situacions o problemàtiques dins de la especialitat amb l'objectiu de reflexionar, analitzar i discutir diferents propostes d'intervenció o solució a través d'exemples o referents.	AF1 i AF2
MD8	Treball per projectes	Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.	AF1 i AF2
MD9	Pràctica guiada	El docent exposa i transmet un coneixement teòric aplicat a activitats pràctiques que es desenvolupen a l'aula. El docent orienta, supervisa i dona feedback actiu durant la pràctica.	AF1 i AF2
MD10	Aula invertida	Traslladar part de l'aprenentatge teòric fora de l'aula, mitjançant materials en línia o recursos preparats pel docent, per dedicar el temps presencial a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement.	AF1 i AF2
MD11	Treball col·laboratiu	Construcció conjunta del coneixement mitjançant la interacció i la col·laboració entre els estudiants. El docent té un rol orientador i dinamitzador.	AF2
MD12	Metodologies àgils	Tipologia de treball en equip en la que la feina es realitza en diversos terminis de temps curts.	AF2

6. Activitats formatives de l'assignatura

Codi	Descripció	Durada	Ponderació
AF1	Projecte formulari interactiu	4 setmanes	30%
AF2	Projecte xarxa social	12 setmanes	70%

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5/6S_OPT_TATR_Base Interactiva

Imprès 2026-06-30

4

Guia Docent del Grau en Disseny

7. Sistemes d'avaluació

Per la seva tipologia i programa educatiu, totes les assignatures dels estudis de grau en disseny de l'ESDAPC tenen prevista l'avaluació contínua com a procediment per a regular i qualificar els aprenentatges assolits per l'alumnat durant el semestre.

En cas de no assolir el nivell de suficiència en les activitats avaluatives dins de les fites de tancament plantejades en la programació de l'assignatura, les activitats no superades es podran corregir i/o completar dins del procediment de recuperació que defineix el professorat en la seva programació.

7.1. Avaluació contínua

Criteris generals d'avaluació

L'ESDAPC fixa uns **criteris generals d'avaluació** que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici dels criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- Qualificació de l'assignatura: Es farà mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en cadascuna de les activitats formatives d'acord amb els percentatges descrits a la guia docent i la programació d'aula. La superació de l'assignatura s'assolirà amb una nota de 5,0 (Aprobat). Totes les activitats avaluatives es poden corregir i/o completar dins del procediment de recuperació dins de l'avaluació contínua que defineix el professorat en la seva programació d'aula.
- L'assistència a classe és imprescindible per tal de poder garantir que l'aprenentatge és progressiu, flexible i permet la retroalimentació i els ajustos en el seu assoliment dins de l'avaluació contínua. Per aquesta raó, l'assistència a classe és obligatòria. El professorat estableix els mecanismes per fer-ne el control. L'estudiant que no assisteix a un mínim del 80% de les hores presencials de l'assignatura perd el dret a l'avaluació contínua i podrà presentar-se a la recuperació fora de l'avaluació contínua que es defineix a la guia docent i la programació d'aula de l'assignatura. En casos d'absentisme greu, amb una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant podrà perdre el dret a ser avaluat i tindrà una qualificació de "No presentat".
- La capacitat per organitzar i planificar les tasques, forma part dels resultats d'aprenentatge que l'estudiant ha d'assolir dins del procés formatiu, per tant les entregues de les activitats avaluatives hauran d'ajustar-se als terminis, el format i els continguts definits en l'enunciat de l'activitat per tal de poder ser qualificades. Les activitats presentades fora de termini, format i/o continguts mínims es consideraran fora del procés d'avaluació contínua, no s'avalua dins d'aquesta i caldrà tornar-la a entregar com a recuperació.
- En cas de coincidència d'un lliurament o examen amb una situació de força major, l'estudiant podrà sol·licitar lliurar una activitat fora de termini o repetir un examen, sense ser considerada fora de l'avaluació continuada. Aquest lliurament o examen es portarà a terme segons les condicions i calendari que determini el professorat.
 - Per causa de força major s'entén: malaltia greu o incapacitat temporal (hospitalització) de l'alumne/a o d'un familiar de primer grau, coincidència amb un examen oficial de nivell d'idioma

Guia Docent del Grau en Disseny

de carnet de conduir, deures inexcusables davant l'administració o defunció d'un familiar de primer o segon grau. S'haurà de sol·licitar de manera argumentada i justificada en forma de [sol·licitud genèrica](#), adreçada a la direcció del campus, i haurà d'incloure necessàriament l'original amb seg del document acreditatiu de la causa major al·legada.

- El procés d'avaluació es fonamenta en el treball personal de l'estudiant i pressuposa l'autenticitat de l'autoria i l'originalitat dels exercicis realitzats. Qualsevol acte de còpia i/o plagi o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat avaluable, sense dret a recuperació.

Tot i això, i sense entrar en contradicció amb aquests criteris generals, cada docent podrà definir altres condicions específiques complementàries, que caldrà informar i publicar per escrit a l'inici de curs a tot l'alumnat matriculat seva assignatura.

Aquestes condicions complementàries no poden suposar en cap cas la penalització o limitació de la qualificació d'una activitat, ni la pèrdua de dret a recuperació d'una activitat.

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Ús d'eines i recursos tècnics (RA1) — 5–10 %

- Identificació adequada d'eines, materials i recursos tècnics aplicables al projecte.
- Correcció en l'ús dels recursos tècnics i tecnològics.
- Adequació de les eines seleccionades a les necessitats del projecte.
- Valoració de l'aplicació dels recursos a l'àmbit del disseny.

Anàlisi i valoració de recursos i tècniques (RA2) — 5–10 %

- Capacitat d'anàlisi de diferents recursos i tècniques aplicables.
- Justificació de les decisions preses en relació als processos de treball.
- Valoració responsable dels recursos utilitzats.
- Coherència entre els recursos escollits i els objectius del projecte.

Organització i aplicació de tècniques (RA3) — 10–15 %

- Planificació adequada del procés de treball.
- Aplicació correcta de tècniques tradicionals i/o actuals.
- Capacitat d'experimentació i formalització de propostes.
- Coherència entre procés, resultat i especialitat de disseny.

Disseny d'interfície i prototipatge (RA4) — 10–20 %

- Adequació del disseny d'interfície als objectius del projecte.
- Claredat dels fluxos d'interacció i de navegació.
- Coherència visual, jerarquia informativa i experiència d'usuari.
- Qualitat i funcionalitat del prototip desenvolupat.

Guia Docent del Grau en Disseny

Estructuració de dades (RA5) — 10–15 %

- Adequació de l'estructura de la base de dades a la funcionalitat del projecte.
- Coherència entre dades, sistema i ús previst.
- Capacitat d'organització i síntesi de la informació.

Implementació tècnica (RA6) — 15–20 %

- Funcionament correcte dels formularis i sistemes d'entrada de dades.
- Correcta connexió entre PHP i la base de dades MySQL.
- Visualització funcional de les dades registrades.
- Resolució de problemes tècnics bàsics.

Desenvolupament del projecte interactiu (RA7) — 20–25 %

- Integració coherent de disseny, dades i programació.
- Funcionalitat global del sistema desenvolupat.
- Adequació tècnica a les condicions del servidor i entorn real.
- Evolució del projecte i capacitat d'iteració i millora.

Publicació i difusió del projecte (RA8) — 15–20 %

- Publicació correcta del projecte en servidor web real.
- Funcionament del sistema en entorn de producció.
- Coherència i adequació de l'estratègia de difusió mitjançant codis QR i xarxes socials.
- Qualitat de la presentació i comunicació del projecte.

Avaluació crítica i reflexió (RA9) — 5–10 %

- Capacitat d'anàlisi crítica del projecte desenvolupat.
- Identificació d'encerts i aspectes de millora.
- Qualitat de la reflexió sobre l'eficàcia comunicativa i funcional del sistema.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

L'avaluació contínua es fonamenta en el seguiment progressiu del treball de l'alumnat al llarg del semestre, mitjançant la recollida sistemàtica d'evidències del procés i dels resultats dels projectes desenvolupats. Els instruments d'avaluació utilitzats permeten valorar tant el procés com el resultat final, així com oferir retroacció constant i orientadora.

Instruments utilitzats

Rúbriques

S'utilitzen rúbriques específiques per avaluar els projectes i les seves diferents fases, alineades amb els resultats d'aprenentatge i els criteris específics d'avaluació. Les rúbriques permeten una qualificació objectiva i transparent, i faciliten la comprensió dels criteris per part de l'alumnat.

Exercicis d'aplicació i pràctiques

Activitats pràctiques desenvolupades a l'aula o com a treball autònom, orientades a verificar l'assoliment de

Guia Docent del Grau en Disseny

continguts tècnics i procedimentals (formularis, PHP, bases de dades, publicació web).

Feedback individual i/o grupal

Retorn continu per part del professorat, de forma oral i/o escrita, durant el desenvolupament de les activitats formatives. El feedback té una funció formativa i orientadora, permetent ajustar i millorar el projecte abans del lliurament final.

Observacions directes i registres d'observació

Seguiment sistemàtic del treball de l'alumnat a l'aula, tenint en compte la implicació, el procés de treball, la capacitat de resolució de problemes i l'evolució del projecte.

Informes de seguiment del projecte

Documents o evidències parcials que permeten valorar l'evolució del projecte, la presa de decisions i la coherència entre els objectius plantejats i el desenvolupament real.

Autoavaluació

Eines d'autoavaluació que permeten a l'alumnat reflexionar críticament sobre el seu procés d'aprenentatge, el resultat obtingut i el grau d'assoliment dels objectius del projecte.

Coavaluació

Avaluació entre iguals en moments puntuals del procés, orientada a fomentar el pensament crític, la capacitat d'anàlisi i la responsabilitat compartida en el treball col·laboratiu.

Qualificació

La qualificació final de l'assignatura s'obté mitjançant la mitjana ponderada de les qualificacions obtingudes en les activitats formatives, d'acord amb els percentatges establerts a la guia docent.

Per ser avaluat és imprescindible que el professorat hagi pogut fer un seguiment continu del procés de treball de l'alumne/a.

7.2. Recuperació

Criteris generals de recuperació

L'ESDAPC fixa uns criteris generals de recuperació que són comuns a totes les guies docents, sense perjudici de criteris d'avaluació i qualificació específics de cada assignatura:

- L'ESDAPC preveu una única recuperació per activitat. La recuperació de les activitats suspeses es farà e els terminis definits per el professorat en la seva guia docent i la programació d'aula dins del mateix semestre. En cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'estudiant podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es mantenen els mateixos criteris específics d'avaluació que a l'avaluació contínua. Si es lliura una activitat per a recuperar o millorar la qualificació obtinguda en el primer lliurament, la nova valoració substituirà la qualificació anterior. Si en la revisió d'aquesta recuperació es detecten mancances, la qualificació es podrà

Guia Docent del Grau en Disseny

veure reduïda, afectant la qualificació final de l'assignatura. Per a ser avaluat és imprescindible que el professorat hagi realitzat un seguiment del procés de treball de l'alumne/a.

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

- L'alumnat que no compleix criteris generals d'avaluació, descrits en el punt 7.1, haurà de recuperar les activitats fora de l'avaluació contínua.
- L'alumnat amb activitats que no compleixen amb les condicions de format, continguts i termini d'entrega, haurà de recuperar les activitats fora de l'avaluació contínua.
- Per optar a recuperar s'hauran d'entregar les activitats pendents en el període de recuperació que indiqui el professorat o, en cas que no s'estableixi, la recuperació es podrà fer durant la setmana de recuperacions.

Instruments de recuperació de l'assignatura fora de l'avaluació contínua

Les evidències es recolliran a través de les activitats de curs no lliurades en el termini establert i l'activitat complementària que pot tenir el caràcter de proves escrites / pràctiques; Qüestionaris; Exercicis complementaris / activitats d'ampliació.

8. Atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu

La present Guia Docent té en consideració l'atenció educativa en el marc d'un sistema educatiu inclusiu que comprèn dos marcs de referència que la sostenen:

- MISU: Mesures i Suports Universals per afavorir el desenvolupament personal i social en equitat i igualtat.
- DUA: Disseny Universal de l'Aprenentatge, que permet crear situacions d'aprenentatge flexibles a partir d'un disseny que detecta i minimitza les barreres del context, des d'un inici, i que considera la variabilitat.

Tanmateix, per assegurar la llibertat de pensament i d'oportunitats en relació amb la perspectiva de gènere, es porta a terme una dinàmica coeducadora que evita la predisposició de tractaments diferencials, atribucions de rols o suposicions d'habilitats determinades per motius de gènere.

Les MISU i DUA s'aplicarà a tot l'alumnat d'ESDAPC. Aquell alumnat amb necessitat d'unes mesures i suports addicionals, es recolliran mitjançant un Pla de Suport Individualitzat.

9. Còpia, plagi i honestat acadèmica

Des del punt de vista legal el plagi és una infracció del dret d'autoria.

Les NOFC de l'ESDAPC descriuen en el seu apartat 5.4 les conductes irregulars en el procediment de l'avaluació, entre les quals hi ha la còpia o el plagi en qualsevol activitat acadèmica.

10. Ús de la Intel·ligència Artificial (IA)

L'ESDAPC reconeix el valor de la Intel·ligència Artificial (IA) en l'àmbit educatiu, alhora que posa de manifest els riscos que comporta si no s'utilitza de manera ètica, crítica i responsable. L'ús de la IA en el context docent i avaluatiu es regeix pels principis, criteris i recomanacions establerts a la Guia d'ús ètic i responsable de la

Guia Docent del Grau en Disseny

Intel·ligència Artificial de l'ESDAPC, que constitueix el document institucional de referència en aquesta matèria.

En aquest sentit, en cada activitat d'avaluació s'informarà l'alumnat sobre les eines i els recursos d'IA que es poden utilitzar i en quines condicions, recomanant-ne l'ús com a eina d'assistència durant el procés de recerca, d'anàlisi o d'exploració conceptual, però no com a substitució del treball propi ni del criteri professional.

Per la seva banda, l'alumnat es compromet a seguir les indicacions de l'ESDAPC a l'hora de dur a terme les activitats d'avaluació, així com els criteris recollits a la Guia d'ús ètic i responsable de la IA. En aquest marc, l'alumnat haurà de citar de manera transparent les eines d'IA utilitzades i identificar explícitament els textos, imatges o altres continguts generats amb sistemes d'IA, que no es podran presentar com a producció pròpia.

Un mal ús de la Intel·ligència Artificial pot afectar greument l'avaluació de les activitats avaluatives. En cas de dubte, es recomana que, abans del lliurament, l'alumnat consulti el professorat responsable de l'assignatura.

La concreció de l'ús de la Intel·ligència Artificial en cada assignatura —incloent-hi les eines autoritzades, les condicions d'ús i els criteris d'avaluació associats— es definirà a la programació d'aula, on el professorat contextualitzarà la Guia docent i la Guia d'ús ètic i responsable de la IA en funció dels objectius, competències i metodologies de l'assignatura.

En tots els casos, l'alumnat és responsable dels possibles errors, omissions o biaixos que pugui generar la Intel·ligència Artificial utilitzada en el procés de treball.

Guia Docent del Grau en Disseny

11. Fonts d'informació i recursos didàctics

Bibliografia bàsica

Llibres

“Diseño gráfico: fundamentos y aplicaciones” – Gavin Ambrose, Paul Harris

Explica principis bàsics del disseny visual, composició i tipografia. Útil per a la targeta de visita i la link page.
Editorial Gustavo Gili.

“HTML y CSS: diseño y construcción de sitios web” – Jon Duckett

Molt visual i fàcil d'entendre, ideal per a qui comença a dissenyar pàgines web.
Editorial Anaya Multimedia.

“PHP y MySQL para Dummies” – Janet Valade

Una introducció clara i progressiva al desenvolupament web amb PHP i bases de dades MySQL.
Editorial Para Dummies.

“Diseño de la información” – Jorge Francara

Ideal per reflexionar sobre com estructurar contingut visualment per fer-lo accessible i eficaç.

Webs i recursos digitals

<https://developer.mozilla.org/es/> (MDN Web Docs): Referència imprescindible per HTML, CSS, JavaScript i accessibilitat web.

<https://php.net/> Documentació oficial de PHP, amb exemples clars.

<https://www.mysql.com/> Portal oficial de MySQL, amb guies per instal·lar i connectar.

<https://www.qrcode-monkey.com/es> Generador de codis QR altament personalitzable per usar a les activitats.

<https://carrrd.co/> o <https://linktr.ee/> Plataformes fàcils per crear una **link page** amb un sol enllaç visual i net.

Guia Docent del Grau en Disseny

12. Fitxes d'activitats formatives

ACTIVITAT 1	Durada: 4 setmanes	Ponderació:30 %
Descripció de l'activitat		
Desenvolupament d'un sistema interactiu basat en un formulari web accessible mitjançant codi QR, que permet la recollida de dades d'usuaris reals, el seu emmagatzematge en una base de dades MySQL i la posterior visualització en un entorn web. L'activitat introdueix l'alumnat en el flux complet d'interacció usuari–formulari–base de dades–interfície, i té com a objectiu adquirir els fonaments tècnics i conceptuals necessaris per al desenvolupament del projecte final.		
Continguts		
• Formularis web i sistemes d'entrada de dades. • Disseny de formularis orientats a l'usuari. • Bases de dades: taules, camps i estructura bàsica. • Programació PHP aplicada a la gestió de dades. • Visualització de dades en entorns web. • Codis QR com a sistema d'accés a continguts interactius.		
Competències		
CT-03, CT-04, CG-20, GRA-11		
Metodologies docents aplicades		
MD1, MD2, MD5, MD8, MD9, MD10		
Resultats d'aprenentatge		
RA-02	Estructurar les dades d'un projecte interactiu mitjançant el disseny de bases de dades coherents amb la seva funcionalitat.	
RA-03	Implementar sistemes d'entrada i visualització de dades en entorns web utilitzant PHP i bases de dades MySQL.	
Avaluació contínua		
Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua		

Les versions no catalanes d'aquest document es tradueixen amb Google Translate, que tradueix automàticament el text publicat. La traducció no es revisa, per la qual cosa pot contenir errors.

Aquest document pot quedar obsolet un cop imprès

5/6S_OPT_TATR_Base Interactiva

Imprès 2026-06-30

12

Guia Docent del Grau en Disseny

- Adequació del formulari als objectius del projecte.
- Correcció i coherència de l'estructura de la base de dades.
- Funcionament correcte del sistema d'entrada i visualització de dades.
- Integració coherent entre interfície, dades i programació.
- Capacitat de resolució de problemes tècnics.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques específiques del projecte.
- Exercicis d'aplicació i pràctiques tècniques.
- Observacions directes i registres d'observació.
- Feedback individual i/o grupal, oral i/o escrit.
- Autoavaluació del procés de treball.

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es mantenen els mateixos criteris específics d'avaluació.

L'alumnat haurà de corregir o completar els aspectes no assolits del projecte segons les indicacions del professorat.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat haurà de lliurar el projecte corregit complint tots els requisits funcionals i tècnics establerts, dins el període de recuperació definit pel professorat.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Projecte pràctic corregit i completat.

Prova pràctica complementària, si s'escau.

Guia Docent del Grau en Disseny

ACTIVITAT 2	Durada: 12 setmanes	Ponderació: 70 %
--------------------	---------------------	------------------

Descripció de l'activitat

Disseny i desenvolupament d'una aplicació web interactiva de tipus xarxa social, acotada a la comunitat ESDAPC, utilitzant PHP i MySQL.

El projecte integra el disseny d'interfície, la gestió de dades, la programació, la publicació en servidor real i el plantejament d'una estratègia bàsica de difusió mitjançant codis QR i xarxes socials.

L'activitat es planteja com un projecte global que simula un encàrrec professional real.

Continguts

- Disseny d'interfícies per a sistemes interactius.
- Adaptació de webs HTML a entorns dinàmics amb PHP.
- Bases de dades aplicades a sistemes amb usuaris i continguts.
- Programació PHP per a aplicacions web interactives.
- Integració de dades, interfície i sistema.
- Publicació web en servidor real.
- Estratègies bàsiques de difusió digital amb QR i xarxes socials.

Competències

CT-01, CT-03,
CG-01, GRA-01

Metodologies docents aplicades

MD1, MD2, MD5,
MD6, MD7, MD8,
MD9, MD10,
MD11, MD12

Resultats d'aprenentatge

RA-01	Dissenyar interfícies interactives per a entorns web mitjançant prototips funcionals alineats amb els objectius del projecte.
RA-04	Desenvolupar una aplicació web interactiva integrant interfície, dades i programació en un sistema funcional.

Guia Docent del Grau en Disseny

RA-05	Publicar i gestionar projectes interactius en un servidor web real verificant-ne el funcionament.
RA-06	Dissenyar i aplicar una estratègia bàsica de difusió d'un projecte interactiu mitjançant codis QR i xarxes socials.
RA-07	Avaluar críticament el projecte desenvolupat identificant-ne l'eficàcia i les possibles millores.

Avaluació contínua

Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Qualitat del disseny d'interfície i de l'experiència d'usuari.
- Funcionalitat global de l'aplicació web desenvolupada.
- Integració coherent de dades, interfície i programació.
- Correcta publicació i funcionament en servidor real.
- Adequació de l'estratègia de difusió.
- Capacitat d'anàlisi crítica i millora del projecte.

Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

- Rúbriques específiques del projecte.
- Seguiment continu del procés de treball.
- Observacions directes i registres d'observació.
- Feedback individual i/o grupal, oral i/o escrit.
- Presentació i defensa del projecte.
- Autoavaluació i coavaluació (si el projecte és en grup).

Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es mantenen els mateixos criteris específics d'avaluació.

L'alumnat haurà de corregir o completar els aspectes no assolits del projecte segons les indicacions del professorat.

Recuperació fora de l'avaluació contínua

Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

L'alumnat haurà de lliurar el projecte corregit complint tots els requisits funcionals i tècnics establerts, dins el període de recuperació definit pel professorat.

Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua

Projecte pràctic corregit i completat.

Prova pràctica complementària, si s'escau.