

# 7S\_OPT\_GRA\_Disseny d'espais web i gestió digital

**Titulació:** Grau en Ensenyaments Artístics Superiors en Disseny en les especialitats de disseny gràfic, disseny d'interiors, disseny de moda i disseny de producte.

**Matèria:** Projectes monogràfics de disseny gràfic

**Tipus:** Formació Optativa

**Crèdits:** 6 ECTS

**Hores totals:** 150 h

**Curs:** 4

**Hores/setmana:** 9,4 h

**Semestre:** 7è

**Hores presencials/setmana:** 4 h

**Idioma en què s'imparteix:** Català / castellà

**Hores treball autònom/setmana:** 5,4 h

**Prerequisits:** És recomanable haver aprovat l'assignatura de Tecnologia de les xarxes informàtiques

## 1. Presentació de l'assignatura

La majoria dels projectes web en què actualment participen professionals de les tecnologies de la informació i de la comunicació no són estrictament tècnics, sinó que impliquen diferents departaments i habilitats. Entre aquests perfils professionals hi trobem l'encarregat de dissenyar els aspectes comunicatius de l'entorn web, centrant-se sobretot en els aspectes funcionals amb l'objectiu principal de dissenyar una interfície atractiva i fàcil d'utilitzar.

Aquesta optativa pretén complementar els coneixements adquirits dins l'assignatura de Tecnologia de les xarxes informàtiques, tenint en compte el punt de vista i la metodologia de treball del dissenyador gràfic. El contingut de l'assignatura proporcionarà a l'alumnat els coneixements bàsics i les capacitats de gestió de projectes web perquè sigui un membre actiu d'un equip de treball que està en canvi i evolució constants.

L'assignatura explora els llenguatges i les habilitats inclosos en els àmbits de creació de continguts, comunicació i disseny d'espais web i gestió digital en la seva doble dimensió: pràctica i teòrica.

S'aprofundeix en els diferents sistemes de publicació web, en els entorns dels CMS i s'introdueix l'alumnat en el disseny i plantejament d'aplicacions per a dispositius mòbils, fent ús de les eines de prototipatge més adequades al sector. En acabar l'assignatura, l'alumnat ha de poder plantejar i resoldre un projecte web amb una perspectiva doble: l'estratègica i la creativa.

## 2. Continguts de l'assignatura

Evolució històrica del disseny d'espais web i del context actual. Tendències en el disseny web.

Recerca i documentació en disseny d'espais web i gestió digital.

Anàlisi i diferències entre les diferents tipologies d'espais webs (temàtica, comerç electrònic, corporativa,

## Guia Docent del Grau en Disseny

social, col·laborativa, bloc, cercador...)

Anàlisi i estudi de les estructures, dels condicionaments funcionals i tècnics generals i específics que s'associen a cada tipologia de projecte web. Fonaments teòrics d'usabilitat i d'arquitectura de la informació.

Desenvolupament creatiu. Fase d'hipòtesis.

Metodologia de disseny centrada en l'usuari UX/UI:

1. Recerca i anàlisi. Antecedents.
2. Estructura
3. Esbossos
4. Esquema UI - Wireframes
5. Esquema UX - Usabilitat
6. Disseny responsiu
7. Prototipatge amb els *softwares* tipus: Adobe XD , Figma, Marvel.
8. Entrega d'una memòria i presentació oral a classe.

Desenvolupament creatiu.

Sistema que s'utilitzarà.

### 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-06                     | Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.                       | X       | X           |

| Competències generals |                                                                                                                                                    | Matèria | Assignatura |
|-----------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| CG-01                 | Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius. | X       | X           |
| CG-11                 | Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.                               | X       | X           |

| Competències específiques de Disseny Gràfic |                                                                                                          | Matèria | Assignatura |
|---------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------|
| GRA-01                                      | Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos. | X       | X           |
| GRA-03                                      | Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.                               | X       | X           |
| GRA-04                                      | Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.                                               | X       | X           |
| GRA-05                                      | Establir estructures organitzatives de la informació.                                                    | X       | X           |
| GRA-06                                      | Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.                       | X       | X           |
| GRA-10                                      | Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.                                               | X       | X           |

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

Imprès 2025-11-20

75\_OPT\_GRA\_Disseny d'espais web i gestió digital

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 4. Resultats d'aprenentatge

| RA  | Descripció del resultat d'aprenentatge                                                                             | Competències                        |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| RA1 | Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.                                         | CT-01, CT-03, CG-01, GRA-01, GRA-05 |
| RA2 | Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.                                    | CT-01, CG-01, GRA-01, GRA-05        |
| RA3 | Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.                                                | CT-06, CG-01, GRA-03, GRA-04        |
| RA4 | Sintetitzar requeriments creatius amb eficàcia.                                                                    | CT-03, CG-11, GRA-06                |
| RA5 | Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.                                                                 | CT-01, CG-01, GRA-10                |
| RA6 | Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte         | CT-01, CG-01, GRA-05                |
| RA7 | Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte. | CT-01, CG-11, GRA-04                |
| RA8 | Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.                                                         | CT-06, GRA-10                       |

### 5. Metodologies docents de 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.                                                                                   | X        |
| 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.                                                   | X        |
| MD5  | Tallers i/o pràctiques           | Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades. | X        |
| MD6  | Presentacions i/o defenses       | Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                    | X        |
| 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.  | X        |
| MD8  | Treball per projectes            | Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                            | X        |
| 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 <i>feedback</i> actiu durant la pràctica.    | X        |

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

Imprès 2025-11-20

7S\_OPT\_GRA\_Disseny d'espais web i gestió digital

3

## Guia Docent del Grau en Disseny

|      |                       |                                                                                                                                                                                                                     |   |
|------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 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 a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement. | X |
| 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.                                                               | X |

### 6. Activitats formatives de l'assignatura

| Codi | Descripció                                                                             | Durada     | Percentatge |
|------|----------------------------------------------------------------------------------------|------------|-------------|
| AF1  | Classificació web. Anàlisi de llocs web de diferents tipologies, serveis o temàtiques. | 2 setmana  | 20%         |
| AF2  | Creació d'una app (temàtica semilliere).                                               | 7 setmanes | 40%         |
| AF3  | Creació d'un lloc web amb Wordpress (temàtica semilliere)                              | 7 setmanes | 40%         |

### 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

## Guia Docent del Grau en Disseny

una assistència inferior al 60% de les hores presencials de l'assignatura, l'estudiant perdrà 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 podrà 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 o 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 segell 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 plagiat o ús irregular de la Intel·ligència Artificial (IA) suposarà el suspens immediat i irrevocable de l'activitat evaluable, 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 es recullen en aquesta guia docent.

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

#### Activitat 1 - 20%

Pertinença de les fonts consultades (RA1) 20%

Estructura de l'anàlisi (RA2) 30%

Capacitat d'observació i anàlisi crític dels exemples (RA3) 40%

Ortografia i presentació (RA1, RA7) 10%

#### Activitat 2 - 40%

Síntesi de la informació (RA1, RA2) 5%

Definició del problema (RA4) 5%

## Guia Docent del Grau en Disseny

Recull del procés d'ideació (RA2) 5%  
Qualitat de les propostes (RA3) 15%  
Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball (RA3, RA4) 15%  
Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals (RA5, RA6) 5%  
Qualitat conceptual (RA1, RA2, RA3, RA4) 10%  
Capacitat d'utilitzar la metodologia del disseny centrada en l'usuari (UX/UI), a l'hora definir l'estructura de l'app i el disseny de pantalles (RA3, RA4) 10%  
Qualitat formal de la solució amb aplicació d'una gràfica personal i coherent amb l'encàrrec (RA3, RA4) 5%  
Viabilitat del projecte (RA8) 5%  
Optimització dels elements a les dimensions del mòbil (tipografia, pictogrames...) (RA3, RA5) 10%  
Qualitat de presentació (RA5, RA6, RA7) 5%  
Prototipatge amb Figma (RA5, RA6) 5%

### Activitat 3 - 40%

Síntesi de la informació (RA1, RA2) 5%  
Definició del problema (RA4) 5%  
Recull del procés d'ideació. (RA2) 5%  
Qualitat de les propostes (RA3) 15%  
Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball (RA3, RA4) 15%  
Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals (RA5, RA6) 5%  
Qualitat conceptual (RA1, RA2, RA3, RA4) 10%  
Capacitat d'utilitzar la metodologia del disseny centrada en l'usuari (UX/UI), a l'hora definir l'estructura del lloc web i el disseny de pantalles: mapa web, esquema de les pantalles principals (*wireframes*), etiquetes del sistema de navegació global (menú principal) i de la navegació local (secundària), maqueta gràfica... (RA3, RA4) 10%  
Qualitat formal de la solució amb aplicació d'una gràfica personal i coherent amb l'encàrrec (RA3, RA4) 10%  
Viabilitat del projecte (RA8) 5%  
Optimització dels elements a les dimensions dels del mòbil (tipografia, pictogrames...) (RA3, RA5) 10%  
Responsivitat correcta (RA5) 5%

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Exercicis d'aplicació. *Feedback* individual i/o grupal: escrits o orals. Informes de seguiment. Observacions directes.

## 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 dels 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 en els terminis definits per el professorat en la seva programació d'aula dins del mateix semestre. En

## Guia Docent del Grau en Disseny

cas que el professorat no hagi establert cap calendari de recuperació, l'alumnat podrà lliurar les activitats de recuperació durant la darrera setmana lectiva del semestre.

### **Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua**

Es pot recuperar l'activitat durant l'avaluació contínua, s'insistirà que la recuperació no ha de ser de cap manera en perjudici del ritme de les sessions de les activitats següents. Es podrà refer, completar o millorar per apujar nota l'activitat, tant si és aprovada com suspesa o no presentada.

### **Recuperació fora de l'avaluació contínua**

#### **Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua**

Seguir els criteris establerts a les activitats formatives.

### **Instruments de recuperació fora de l'avaluació contínua**

Es recullen els treballs de recuperació en una tasca al Moodle creada específicament oberta fins a l'últim dia de la setmana de recuperació. Es qualifiquen i es comunica el resultat a l'alumnat corresponent. Lliurar tots els elements de l'activitat + treball de recuperació (en un únic lliurament i sense retorn de correccions). La ponderació serà de 70% Activitat + 30% Treball de recuperació.

## **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.



## Guia Docent del Grau en Disseny

### 9. Còpia, plagi i honestedat 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 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

#### Bibliografia de consulta i altres recursos

- GRANÉ, M. (2012). *El disseny interactiu a la xarxa*. Barcelona: Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- KRUG, S. (2014). *No me hagas pensar. Una aproximación a la usabilidad en la Web y los móviles*. Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.
- LYNCH, P.J. i HORTON, S. (2002). *Principios de diseño básico para la creación de sitios web*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- NIELSEN, J. i TAHIR, M. (2002). *Usabilidad de páginas de inicio: Análisis de 50 sitios web*. Madrid: Pearson educación.
- PIPES, A. (2011). *Diseño de sitios web*. Barcelona: Promopress.
- VV.AA. (2001). *Diccionari d'Internet*. Barcelona. Enciclopèdia Catalana.
- WOOD, D. (2015). *Diseño de interfaces*. Barcelona. Editorial Parramon.

Recursos sobre codi i o tecnologia web:

- Sobre estàndards i normalització de codi: <https://www.w3schools.com/>
- *Hosting*: <https://www.hostgator.com/>
- Temes i *plug-in* per a l'alumnat: <https://mvkoen.com/>
- *Newsletters*: <https://mailchimp.com/es/>

Diferent tipus de material digital:

- Tipografies de servidor:
- <https://fonts.google.com/>
- <https://www.fontsquirrel.com/>
- Exemples i recursos CSS: <http://www.csszengarden.com/tr/espanol/>
- Llibreries JQuery: Google Content Delivery Network (CDN):  
<https://developers.google.com/speed/libraries/#jquery>
- Figma: <https://www.figma.com/>

#### Audiovisuals

## Guia Docent del Grau en Disseny

### 12. Blocs de continguts

|                    |                    |                  |
|--------------------|--------------------|------------------|
| <b>ACTIVITAT 1</b> | Durada: 2 setmanes | Ponderació: 20 % |
|--------------------|--------------------|------------------|

#### Descripció de l'activitat

Classificació web. Anàlisi de llocs web de diferents tipologies, serveis o temàtiques.

Fase 1: cerca documental i anàlisi de la xarxa

Fase 2: diagrama

Fase 3: presentació i lliurament: diagrama en PDF i presentació oral.

#### Continguts

Pertinència de les fonts consultades.

Estructura de l'anàlisi.

Capacitat d'observació i anàlisi crític dels exemples.

Aprofundiment i descobriments.

Ortografia i presentació.

#### Competències

|        |                                                                                                                      |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT-01  | Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.                                                   |
| CG-11  | Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg. |
| GRA-05 | Establir estructures organitzatives de la informació.                                                                |

#### Metodologies docents aplicades

|      |                                                                                                                                                                                                                  |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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.                                                                 |
| 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.                                              |
| MD6  | Presentacions i/o defenses. Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                        |
| 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. |
| 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.                                     |

#### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.                                         |
| RA2 | Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.                                    |
| RA3 | Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.                                                |
| RA7 | Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte. |

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Pertinença de les fonts consultades (RA1) 20%  
Estructura de l'anàlisi (RA2) 30%  
Capacitat d'observació i anàlisi crític dels exemples (RA3) 40%  
Ortografia i presentació (RA1, RA7) 10%

Es pot utilitzar IA en la creació d'imatges i textos de documentació i consulta (La justificació del treball ha d'estar redactat per al propi alumne/a). Tot i això, s'ha d'especificar els prompts i també la font consultada de la IA corresponent.

#### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Exercicis d'aplicació. *Feedback* individual i/o grupal: escrits o orals. Informes de seguiment. Observacions directes.

#### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es pot recuperar l'activitat durant l'avaluació contínua, s'insistirà que la recuperació no ha de ser de cap manera en perjudici del ritme de les sessions de les activitats següents. Es podrà refer, completar o millorar per apujar nota l'activitat, tant si és aprovada com suspesa o no presentada.

#### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Seguir els criteris establerts a les activitats formatives.

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

Es recullen els treballs de recuperació en una tasca al Moodle creada específicament oberta fins a l'últim dia de la setmana de recuperació. Es qualifiquen i es comunica el resultat a l'alumnat corresponent. Lliurar tots els elements de l'activitat + treball de recuperació (en un únic lliurament i sense retorn de correccions). La ponderació serà de 70% Activitat + 30% Treball de recuperació.

## Guia Docent del Grau en Disseny

|                    |                    |                 |
|--------------------|--------------------|-----------------|
| <b>ACTIVITAT 2</b> | Durada: 7 setmanes | Ponderació: 40% |
|--------------------|--------------------|-----------------|

### Descripció de l'activitat

Creació d'una app (temàtica semilliere).

### Continguts

Fase 1: cerca documental i anàlisi d'apps

Cercar apps que serveixin de referents per al disseny de la pròpia app. Els referents han de ser temàtics, estructurals, formals i simbòlics.

Lliurament de PDF amb les apps classificades pels 4 tipus de referents, comentades, amb dades tècniques, valorades (incloure un gràfic de valoració comparativa) i amb referències bibliogràfiques (enllaç de compra/descàrrega, adreça web del desenvolupador, adreça a pàgina amb crítica o comentari...).

Fase 2: arquitectura d'informació i disseny d'usabilitat

Crear i desenvolupar l'organització dels continguts, de les opcions i de la interacció. Disseny de pantalla i de successió de pantalles. Crear les pantalles esquemàtiques (*wireframes*) que permetin navegar un prototip esquemàtic per analitzar el disseny de la idoneïtat de la interfície (UI: *user interface*) i la usabilitat (UX: *user experience*).

Fase 3: disseny visual

Disseny d'identitat del producte (*naming*, isotip, icona, *baseline*...) i el disseny gràfic visual de les pantalles (*look & feel*) adaptant els esquemes a les necessitats visuals i d'interacció. Es crearà un prototip final simulant al màxim el resultat visual final.

Fase 4: presentació oral i accés al prototip final.

### Competències

|        |                                                                                                                                                    |
|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT-01  | Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.                                                                                 |
| CT-03  | Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.                                                 |
| CT-06  | Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal.                                                                       |
| CG-01  | Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius. |
| CG-11  | Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.                               |
| GRA-01 | Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.                                           |
| GRA-03 | Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.                                                                         |
| GRA-04 | Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.                                                                                         |
| GRA-05 | Establir estructures organitzatives de la informació.                                                                                              |
| GRA-06 | Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.                                                                 |

### Metodologies docents aplicades

|     |                                                                                                                                                  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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. |
| MD2 | Debat i/o discussió. El docent incentiva i modera debats i/o discussions que promouen la reflexió, el sentit crític i                            |

## Guia Docent del Grau en Disseny

|      |                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|      | la participació activa de l'alumnat a l'aula.                                                                                                                                                                                       |
| MD5  | Tallers i/o pràctiques. Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.            |
| MD6  | Presentacions i/o defenses. Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                           |
| 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.                    |
| MD8  | Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                                        |
| 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.                             |
| 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 a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement. |

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.                                         |
| RA2 | Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.                                    |
| RA3 | Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.                                                |
| RA4 | Sintetitzar requeriments creatius amb eficàcia.                                                                    |
| RA5 | Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.                                                                 |
| RA6 | Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte.        |
| RA7 | Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte. |
| RA8 | Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.                                                         |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Síntesi de la informació (RA1, RA2) 5%  
Definició del problema (RA4) 5%  
Recull del procés d'ideació (RA2) 5%  
Qualitat de les propostes (RA3) 15%  
Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball (RA3, RA4) 15%  
Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals (RA5, RA6) 5%  
Qualitat conceptual (RA1, RA2, RA3, RA4) 10%  
Capacitat d'utilitzar la metodologia del disseny centrada en l'usuari (UX/UI), a l'hora definir l'estructura de l'app i el disseny de pantalles (RA3, RA4) 10%  
Qualitat formal de la solució amb aplicació d'una gràfica personal i coherent amb l'encàrrec (RA3, RA4) 5%  
Viabilitat del projecte (RA8) 5%  
Optimització dels elements a les dimensions del mòbil (tipografia, pictogrames...) (RA3, RA5) 10%  
Qualitat de presentació (RA5, RA6, RA7) 5%  
Prototipatge amb Figma (RA5, RA6) 5%

Es pot utilitzar IA en la creació d'imatges i textos de documentació i consulta (La justificació del treball ha d'estar redactat per al propi alumne/a). Tot i això, s'ha d'especificar els prompts i també la font consultada de la IA corresponent.

## Guia Docent del Grau en Disseny

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Exercicis d'aplicació. *Feedback* individual i/o grupal: escrits o orals. Informes de seguiment. Observacions directes.

### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es pot recuperar l'activitat durant l'avaluació contínua, s'insistirà que la recuperació no ha de ser de cap manera en perjudici del ritme de les sessions de les activitats següents. Es podrà refer, completar o millorar per pujar nota l'activitat, tant si és aprovada com suspesa o no presentada.

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Seguir els criteris establerts a les activitats formatives.

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

Es recullen els treballs de recuperació en una tasca al Moodle creada específicament oberta fins a l'últim dia de la setmana de recuperació. Es qualifiquen i es comunica el resultat a l'alumnat corresponent. Lliurar tots els elements de l'activitat + treball de recuperació (en un únic lliurament i sense retorn de correccions). La ponderació serà de 70% Activitat + 30% Treball de recuperació.

## Guia Docent del Grau en Disseny

**ACTIVITAT 3**

Durada: 7 setmanes

Ponderació: 40%

**Descripció de l'activitat**

Creació d'un lloc web amb Wordpress (temàtica semilliere)

Coneixement i aplicació dels gestors de continguts

Estimació econòmica.

**Continguts**

Fase 1: cerca documental i anàlisi de llocs web.

Cercar llocs web que serveixin de referents per al disseny del propi lloc. Els referents han de ser temàtics, estructurals, formals i simbòlics.

Lliurament de PDF amb dels llocs classificats pels 4 tipus de referents, comentats, amb dades tècniques, valorats (incloure un gràfic de valoració comparativa) i amb referències bibliogràfiques (URL, adreça web del desenvolupador, adreça a pàgina amb crítica o comentari...).

Fase 2: arquitectura d'informació i disseny d'usabilitat

Crear i desenvolupar l'organització dels continguts, de les opcions i de la interacció. Disseny de pantalla i de successió de pantalles. Crear les pantalles esquemàtiques (*wireframes*) que permetin navegar un prototip esquemàtic per analitzar el disseny de la idoneïtat de la interfície (UI: *user interface*) i la usabilitat (UX: *user experience*).

Fase 3: disseny visual

Disseny d'identitat del producte (*naming*, isotip, icona, *baseline*...) i el disseny gràfic visual de les pantalles (*look & feel*) adaptant els esquemes a les necessitats visuals i d'interacció. Es crearà un prototip final simulant al màxim el resultat visual final.

Fase 4: presentació oral i accés al prototip final.

**Competències**

|        |                                                                                                                                                                                    |
|--------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CT-01  | Organitzar i planificar el treball de forma eficient i motivadora.                                                                                                                 |
| CT-03  | Solucionar problemes i prendre decisions que responguin als objectius del treball que es realitza.<br>Realitzar autocrítica cap al propi acompliment professional i interpersonal. |
| CT-06  | Concebre, planificar i desenvolupar projectes de disseny d'acord amb els requisits i condicionaments tècnics, funcionals, estètics i comunicatius.                                 |
| CG-01  | Comunicar idees i projectes als clients, argumentar raonadament, saber avaluar les propostes i canalitzar el diàleg.                                                               |
| CG-11  | Generar, desenvolupar i materialitzar idees, conceptes i imatges per a programes comunicatius complexos.                                                                           |
| GRA-01 | Comprendre i utilitzar la capacitat de significació del llenguatge gràfic.                                                                                                         |
| GRA-03 | Dominar els procediments de creació de codis comunicatius.                                                                                                                         |
| GRA-04 | Establir estructures organitzatives de la informació.                                                                                                                              |
| GRA-05 | Interrelacionar els llenguatges formal i simbòlic amb la funcionalitat específica.                                                                                                 |
| GRA-06 | Aplicar mètodes de verificació de l'eficàcia comunicativa.                                                                                                                         |
| GRA-10 |                                                                                                                                                                                    |



## Guia Docent del Grau en Disseny

### Metodologies docents aplicades

|      |                                                                                                                                                                                                                                     |
|------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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.                                                                                    |
| 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.                                                                 |
| MD5  | Tallers i/o pràctiques. Realització d'activitats pràctiques aplicades en un entorn controlat, orientades a l'aprenentatge per experiència i/o a la transferència de coneixements teòrics a situacions reals o simulades.            |
| MD6  | Presentacions i/o defenses. Exposar públicament els resultats d'un treball, projecte o investigació davant d'un auditori.                                                                                                           |
| 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.                    |
| MD8  | Treball per projectes. Projecte o problema basat en el món real o professional que cal resoldre de manera autònoma o grupal.                                                                                                        |
| 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 <i>feedback</i> actiu durant la pràctica.                      |
| 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 a activitats pràctiques, participatives i d'aplicació del coneixement. |

### Resultats d'aprenentatge

|     |                                                                                                                    |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| RA1 | Seguir un procés metodològic ordenat i lògic en la finalitat del projecte.                                         |
| RA2 | Planificar, gestionar i desenvolupar idees per aconseguir una síntesi eficient.                                    |
| RA3 | Aplicar i transferir al projecte coneixements globals i específics.                                                |
| RA4 | Sintetitzar requeriments creatius amb eficàcia.                                                                    |
| RA5 | Conèixer i usar materials i tecnologies adequades.                                                                 |
| RA6 | Aplicar amb rigor les tècniques de representació en suport material i digital en la definició del projecte         |
| RA7 | Aplicar tècniques de presentació amb claredat comunicativa per a l'explicació, acceptació i promoció del projecte. |
| RA8 | Realitzar estudis de viabilitat i previsió pressupostària.                                                         |

### Avaluació contínua

#### Criteris específics d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Síntesi de la informació (RA1, RA2) 5%

Definició del problema (RA4) 5%

Recull del procés d'ideació. (RA2) 5%

Qualitat de les propostes (RA3) 15%

Grau de relació d'idees i conceptes que el portin a desenvolupar hipòtesis de treball (RA3, RA4) 15%

Riquesa d'utilització d'eines i recursos manuals i digitals (RA5, RA6) 5%

Qualitat conceptual (RA1, RA2, RA3, RA4) 10%

Capacitat d'utilitzar la metodologia del disseny centrada en l'usuari (UX/UI), a l'hora definir l'estructura del lloc web i el disseny de pantalles: mapa web, esquema de les pantalles principals (*wireframes*), etiquetes del sistema de navegació global (menú principal) i de la navegació local (secundària), maqueta gràfica... (RA3, RA4) 10%

Qualitat formal de la solució amb aplicació d'una gràfica personal i coherent amb l'encàrrec (RA3, RA4) 10%

Viabilitat del projecte (RA8) 5%

Optimització dels elements a les dimensions dels del mòbil (tipografia, pictogrames...) (RA3, RA5) 10%

Responsivitat correcta (RA5) 5%

## Guia Docent del Grau en Disseny

Es pot utilitzar IA en la creació d'imatges i textos de documentació i consulta (La justificació del treball ha d'estar redactat per al propi alumne/a). Tot i això, s'ha d'especificar els prompts i també la font consultada de la IA corresponent.

### Instruments d'avaluació dins de l'avaluació contínua

Exercicis d'aplicació. *Feedback* individual i/o grupal: escrits o orals. Informes de seguiment. Observacions directes.

### Criteris específics de recuperació dins de l'avaluació contínua

Es pot recuperar l'activitat durant l'avaluació contínua, s'insistirà que la recuperació no ha de ser de cap manera en perjudici del ritme de les sessions de les activitats següents. Es podrà refer, completar o millorar per apujar nota l'activitat, tant si és aprovada com suspesa o no presentada.

### Recuperació fora de l'avaluació contínua

#### Criteris específics de recuperació fora de l'avaluació contínua

Seguir els criteris establerts a les activitats formatives.

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

Es recullen els treballs de recuperació en una tasca al Moodle creada específicament oberta fins a l'últim dia de la setmana de recuperació. Es qualifiquen i es comunica el resultat a l'alumnat corresponent. Lliurar tots els elements de l'activitat + treball de recuperació (en un únic lliurament i sense retorn de correccions). La ponderació serà de 70% Activitat + 30% Treball de recuperació.