

## GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

### 104311 - PUBLICACIÓ ELECTRÒNICA

#### Informació general

- Tipus d'assignatura : Obligatòria
- Coordinador : Rafael Suárez Gómez
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Crèdits: 4
- Professorat:
  - Marco Antonio Rodríguez Fernàndez <[mrodriguezfe@tecnocampus.cat](mailto:mrodriguezfe@tecnocampus.cat)>

#### Idiomes d'impartició

- Català
- Castellà

Les classes de l'assignatura es faran principalment en català, tot i que la bibliografia i el material de suport podran ser en altres llengües (castellà i anglès)

#### Competències que es treballen

##### Específica

- E1\_Dissenyar i programar les interfícies gràfiques de portals web estàtics o dinàmics, d'aplicacions interactives i de videojocs, seguint criteris d'usabilitat i accessibilitat
- E4\_Dissenyar, planificar, editar, programar i comercialitzar aplicacions multimèdia interactives
- E17\_Redactar peces periodístiques de diferents gèneres amb els seus sistemes de titular i expressar-se correctament tant de forma escrita com oral

##### Bàsiques i Generals

- G4\_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tant especialitzat com no especialitzat

#### Descripció

L'objectiu de l'assignatura es que l'alumne assoleixi les habilitats necessàries per a poder entendre la funció de la publicació electrònica i els seus camps d'aplicació. Aquesta assignatura aprofundeix tant en el camp del disseny de comunicacions web, com en el camp de la producció de suports tecnològics que la recolzen. El primer tema de l'assignatura revisa els conceptes necessaris per a entendre l'estructura que dona suport a Internet així com la història i els aspectes més normatius de la publicació de continguts a la xarxa. El segon tema analitza les possibilitats i limitacions de la tècnica que fa possible la publicació de continguts a la xarxa. El tercer aprofundeix en els conceptes teòrics i pràctics més rellevants a l'hora de desenvolupar continguts interactius. I al mateix temps revisa les teories més rellevants respecte als conceptes de usabilitat, accessibilitat i disseny d'experiències d'usuari dins del àmbit de les publicacions a la xarxa.

#### Resultats d'aprenentatge

Al finalitzar l'assignatura els estudiants han de ser capaços de:

RA1: Fer servir els serveis web, email, ftp i www.

RA2: Conèixer i saber aplicar correctament els llenguatges de representació de la informació al web HTML i CSS.

RA3: Crear, editar, publicar i mantenir llocs web multimèdia bàsics seguint els patrons de disseny actuals.

RA4: Fer us de les estratègies i els processos per a la creació de productes interactius multimèdia.

RA5: Explicar la funció de la publicació electrònica i els seus camps d'aplicació.

RA6: Dissenyar, editar i mantenir llocs web dinàmics: blogs, wikis, publicacions digitals fent servir sistemes gestors de continguts.

RA7: Construir llocs web a partir de l'arquitectura de la informació i un model de publicació adequat.

RA8: Explicar la legislació que afecta i regula la publicació electrònica.

## Metodologia de treball

---

L'assignatura s'estructura en 3h/setmanals de sessions de teoria i 2h/quinzenals de treball pràctic al laboratori.

Classes teòriques: A les classes de teoria el professorat combina les classes magistrals amb resolució de problemes i l'exposició de continguts teòrics necessaris per a la seva resolució. L'alumne disposa del material de suport dins del campus virtual. La solució dels problemes plantejats és publicada passats uns dies i es comentada a classe. Això, permetrà a l'alumne anar a classe havent fet una lectura prèvia dels temes.

Classes pràctiques: Tot i que aquestes classes es realitzaran als laboratoris, es recomana a l'alumne utilitzar el seu propi portàtil per a major comoditat. Algunes de les pràctiques poden ser individuals, tot i que usualment els alumnes s'agrupen en equips de 3 o 4 persones. La dinàmica de les activitats consisteix en una explicació de la tasca que es realitzarà durant les dues següents setmanes i una atenció personalitzada per a la resolució de dubtes.

## Continguts

---

1. Publicació de continguts a Internet
  - 1.1. Estudi del WWW com a llenguatge d'un mitjà
  - 1.2. Conceptes bàsics de la publicació electrònica
  - 1.3. Protocols i aspectes tècnics
2. Eines per a publicació web
  - 2.1. Llenguatges i protocols
  - 2.2. Característiques del HTML5
  - 2.3. Webs dinàmiques i CMS
  - 2.4. Marc Normatiu
  - 2.5. Eines i ajudes per a l'edició de webs estàtiques
  - 2.6. Exemples de CMS
3. Usabilitat, accessibilitat i arquitectura de la informació
  - 3.1. Disseny centrat en l'usuari
  - 3.2. Arquitectura de la informació
  - 3.3. Interacció persona ordinador
  - 3.4. Disseny d'interfícies
  - 3.5. Usabilitat
  - 3.6. Accessibilitat
4. Disseny interactiu i prototipatge d'aplicacions

## Activitats d'aprenentatge

---

Amb l'objectiu de recollir evidència de l'assoliment dels resultats d'aprenentatge esperats es realitzaran les següents activitats de caràcter avaluatiu (relacionades amb totes les competències comunes):

- A1. Exercici a classe: Domini del lèxic (Evidència del resultat d'aprenentatge RA5)
- A2. Exercici a classe: Exercici de HTML+CSS (Evidència del resultat d'aprenentatge RA2 i RA1)
- A3. Exercici a classe: Animacions per al Web (Evidència del resultat d'aprenentatge RA2)
- A4. Exercici a casa: Test heurístic (Evidència del resultat d'aprenentatge RA7)

- A5. Pràctica de laboratori: Construcció web amb HTML i CSS (Evidència del resultat d'aprenentatge RA2 i RA1 )
- A6. Pràctica de laboratori: Prototipat d'aplicació (Evidència del resultat d'aprenentatge RA4 i RA5)
- A7. Pràctica de laboratori: Construcció d'un lloc web fent servir un CMS (Evidència del resultat d'aprenentatge RA3, RA8 i RA7)
- A8. Examen final (Evidència de tots els resultats d'aprenentatge)

#### **Criteris generals de les activitats:**

El professor presentarà un enunciat per cada activitat i els criteris d'avaluació i/o rúbriques.

El professor informarà de les dates i format del lliurament de l'activitat.

## **Sistema d'avaluació**

---

La nota de cada alumne es calcularà seguint els següents percentatges:

- A1. Exercici a classe: Domini del lèxic 3,5%
- A2. Exercici a classe: Exercici de HTML+CSS 3,5%
- A3. Exercici a casa: Animacions al Web 3,5%
- A4. Exercici a classe: Test heurístic 3,5%
- A5. Pràctica de laboratori: Construcció web amb HTML i CSS 12%
- A6. Pràctica de laboratori: Prototipat d'aplicació 12%
- A7. Pràctica de laboratori: Construcció d'un lloc web fent servir un CMS 12%
- A8. Examen final: 50%

Nota final =  $A1 \times 0,035 + A2 \times 0,035 + A3 \times 0,035 + A4 \times 0,035 + A5 \times 0,12 + A6 \times 0,12 + A7 \times 0,12 + A8 \times 0,50$

#### **Consideracions:**

Cal obtenir una nota superior a 5 al examen final per a poder aprovar l'assignatura.

Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.

És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota de 0. A més el professor comunicarà a la cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

L'assistència a les pràctiques de laboratori es obligatòria.

L'examen de recuperació tan sols recupera la nota de teoria. Aquesta nota de teoria ha de ser superior a un 5.

## **Recursos**

---

### **Bàsics**

#### Bibliografies

- Designing Web Usability: The Practice of Simplicity - [Jakob Nielsen](https://www.amazon.com/dp/156205810X?tag=useitcomusablein), 1999 - <https://www.amazon.com/dp/156205810X?tag=useitcomusablein>
- El disseny interactiu a la xarxa Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona - Grané, M. (2012)

#### Enllaços web

- [CSS,HTML,JS Reference - w3 schools](#)
- Nielsen, J. (1999). Designing web usability: The practice of simplicity. New Riders Publishing.

### **Complementaris**

#### Bibliografies

- Elements of user experience - Garrett, J (2010)
- McCarthy, L., Reas, C., & Fry, B. (2015). Getting Started with P5.js: Making Interactive Graphics in JavaScript and Processing. Maker Media, Inc..