

GRAU EN MITJANS AUDIOVISUALS

104311 - PUBLICACIÓ ELECTRÒNICA

Informació general

- Curs acadèmic 2026/27
- Departament: Indústries culturals
- Tipus d'assignatura: Obligatòria
- Curs: Tercer
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Oscar Garcia Subirana [<ogarcia@tecnocampus.cat>](mailto:ogarcia@tecnocampus.cat)

Llengües de docència

- Castellà

Les classes presencials i la comunicació a través del fòrum i del correu electrònic es duran a terme en castellà o català. Les diapositives i els materials de l'aula virtual es proporcionaran principalment en català, tot i que també es farà servir l'anglès.

Presentació de l'assignatura

L'objectiu de l'assignatura és que l'alumne assoleixi les habilitats necessàries per a 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. Els temes inclouen l'estructura d'Internet, la història i normativa de la publicació de continguts a la xarxa, així com les tècniques i tecnologies necessàries per desenvolupar continguts interactius, tenint en compte la usabilitat, l'accessibilitat i el disseny d'experiències d'usuari.

La metodologia d'ensenyament inclou classes magistrals per introduir els conceptes clau, tallers pràctics per aplicar els coneixements en situacions reals i aprenentatge basat en projectes per fomentar la col·laboració i la creativitat.

Espais segurs:

L'aula (física o virtual) és un espai segur, lliure d'actituds masclistes, racistes, homòfobes, trànsfobes i discriminatòries, ja sigui cap a l'alumnat o cap al professorat. Confiam que entre totes i tots puguem crear un espai segur on ens puguem equivocar i aprendre sense haver de patir prejudicis d'altres.

Competències/Resultats d'aprenentatge

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
- E13_Aplicar els principis de disseny visual i sonor per a la creació dels elements de presentació que s'utilitzen en productes sonors, audiovisuals, televisió i espectacles
- 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

Transversal

- T2_ Que els estudiants tinguin capacitat per treballar com a membres d'un equip interdisciplinar ja sigui com a un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

Unitat 1: Publicació de continguts a Internet

1. Estudi del WWW com a llenguatge d'un mitjà
2. Conceptes bàsics de la publicació electrònica
3. Protocols i aspectes tècnics
4. Marc normatiu
5. Història i evolució d'Internet i la Web

Unitat 2: Eines per a publicació web

1. Llenguatges i protocols
2. Característiques de l'HTML
3. Característiques del CSS
4. Webs dinàmiques i CMS
5. Eines i ajudes per a l'edició de webs estàtiques

Unitat 3: Usabilitat, accessibilitat i arquitectura de la informació

1. Disseny centrat en l'usuari
2. Arquitectura de la informació
3. Interacció persona-ordinador
4. Disseny d'interfícies
5. Usabilitat
6. Accessibilitat
7. Disseny responsiu i adaptatiu

Unitat 4: Desenvolupament interactiu

1. Introducció al desenvolupament interactiu
2. Distribució, atenció i simplicitat
3. Models mentals
4. Aprenentatge, predicció i retroacció

Objectius de Desenvolupament Sostenible

- 12 - Consum i producció responsables
- 05 - Igualtat de gènere
- 10 - Reducció de les desigualtats
- 17 - Aliança pels objectius
- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

Activitats i Sistema d'avaluació

L'avaluació de l'assignatura es divideix en activitats pràctiques i un examen final teòric-pràctic. L'avaluació contínua implica la realització de les activitats descrites a continuació.

L'avaluació contínua de les activitats pràctiques representa el 50% de la nota final de l'assignatura i es distribueix de la següent manera:

- Activitat 1: Construcció d'una pàgina web utilitzant HTML i CSS (12% de la nota final).
- Activitat 2: Creació d'un lloc web fent servir un CMS (12% de la nota final).
- Activitat 3: Disseny i prototip d'una interfície mòbil (12% de la nota final).

A més, es realitzaran diversos exercicis a classe i a casa que contribuïran a la nota amb el següent pes:

- Activitat 4: Domini del lèxic (3,5% de la nota final).

- Activitat 5: Exercici pràctic relacionat amb HTML i CSS (3,5% de la nota final).
- Activitat 6: Test heurístic d'una interfície (3,5% de la nota final).
- Activitat 7: Prototipatge d'aplicació (3,5% de la nota final).

L'activitat teòrica-pràctica es valora mitjançant un examen final, que suposa el 50% de la nota final. Per superar l'assignatura, és imprescindible obtenir una nota mínima de 5 en l'examen final. Si l'estudiant no assoleix aquesta nota mínima, no podrà aprovar l'assignatura encara que la mitjana de les activitats pràctiques sigui suficient.

En cas que l'examen inclogui preguntes tipus test, aquestes no podran representar més d'un terç de la qualificació de l'examen.

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

Bonificació:

- Durant el curs es farà una activitat addicional amb caràcter de bonificació. Aquesta activitat no forma part del percentatge ordinari de l'avaluació contínua, sinó que aporta una bonificació a la nota de l'examen final, fins a un màxim de +0,5 punts sobre 10, en funció de la qualificació obtinguda. Aquesta bonificació només s'aplicarà si l'estudiant obté una nota igual o superior a 5 a l'examen final abans d'aplicar la bonificació, i en cap cas podrà fer que la qualificació de l'examen superi el 10.

Consideracions:

- Cal obtenir una nota igual o superior a 5 a l'examen final A8 per poder aprovar l'assignatura.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard compta com un 0.
- La identificació de plagi es considera una circumstància greu que pot comportar una qualificació de suspens a una activitat. En cas de detecció de plagi s'informarà a la coordinació del grau per tal que es puguin prendre les mesures disciplinàries corresponents.
- Qualsevol forma de frau acadèmic serà sancionada d'acord amb la normativa d'avaluació del centre. En cas que es detectin indicis de frau, inclòs l'ús indegut d'eines d'intel·ligència artificial generativa, el professorat de l'assignatura podrà convocar l'estudiant a una entrevista individual amb l'objectiu de verificar-ne l'autoria.

Recuperació:

- Només es podran presentar a la recuperació els estudiants que s'hagin presentat a l'examen final i no hagin superat la qualificació mínima de 5 a la nota final o a l'examen.
- Les activitats A1, A2, A3, A4, A5, A6 i A7 no es poden recuperar.
- La nota de l'examen de recuperació substitueix només la nota de l'activitat A8. Per superar l'assignatura, aquesta nota ha de ser igual o superior a 5.

Bibliografia i Recursos

- [Get started with Bootstrap](#)
- [Learn Design & Design Basics with Figma](#)
- [Stack Overflow](#)
- [w3Schools API \(Application Programming Interface\)](#)
- Garrett, Jesse James (2010). The elements of user experience: User-centered design for the web and beyond (2nd ed.). New Riders.
- Grané, Mariona (2012). El disseny interactiu a la xarxa. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Nielsen, Jakob (1999). Designing Web Usability: The Practice of Simplicity. New Riders.