

Disseny Web

Josep Ortega

Codi: 105736
Crèdits. 6 ECTS
Curs 3 Curs
Semestre 2 Semestre
Tipologia OPTATIVAI
Matèria Processos de disseny
Data 6/9/2023 16:22

Aquesta assignatura s'imparteix en: Català
Les tutories es podran realitzar en: Català, Castellà i Anglès

Índex de la Guia Docent

Presentació de l'assignatura

Recomanacions

Continguts

Metodologia

Avaluació

Bibliografia i Recursos

Competències i Resultats d'Aprenentatge

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Presentació de l'assignatura

Breu descripció

En un món cada cop més digitalitzat, és fonamental mantenir-nos constantment actualitzats sobre les noves formes d'assolir els milions d'usuaris que estan al nostre abast, a només un clic o toc de les pantalles. Des de l'arribada d'Internet fa més de tres dècades, i amb l'accés pràcticament permanent a la xarxa per part de la gran majoria d'usuaris a nivell mundial, els dissenyadors hem de dominar i adaptar-nos a les noves vies d'expressió i treball que no deixen de evolucionar.

Al segle XXI, dissenyar amb i per a la tecnologia s'ha tornat imprescindible per a qualsevol dissenyador/a, igual que per a altres disciplines i solucions que ofereix el disseny. La disciplina del disseny web ens ofereix l'oportunitat de portar la nostra creativitat a nivells inimaginables gràcies a la tecnologia, veient cada avenç tecnològic com una oportunitat tant creativa com de negoci.

En treballar als fonaments del disseny digital i en plantejar els projectes que es desenvoluparan al llarg d'aquesta assignatura, conceptes com la definició de l'arquitectura de continguts, el disseny de wireframes, la interfície de disseny (UI), l'experiència d'usuari (UX), el disseny web responsive i la usabilitat, aviat s'incorporaran al nostre vocabulari professional

Objectius Formatius

Els objectius formatius de l'assignatura de disseny web són els següents:

1. Comprendre els fonaments del disseny web: Els estudiants han d'adquirir coneixements sòlids sobre els principis i els elements fonamentals del disseny web, com la tipografia, el color, la composició i la jerarquia visual. Heu d'entendre com aquests elements s'apliquen en el context de la web i com afecten l'experiència de l'usuari.
2. Dominar les eines i tecnologies del disseny web: Els estudiants han de familiaritzar-se amb les eines i tecnologies utilitzades en el disseny web, com ara Figma. Han de ser capaços d'utilitzar aquestes eines de manera efectiva per crear llocs web.
3. Dissenyar interfícies d'usuari atractives i funcionals: Els estudiants han d'aprendre a dissenyar interfícies d'usuari intuïtives i atractives que satisfacin les necessitats i les expectatives dels usuaris. Han de ser capaços de crear wireframes i prototips, i aplicar principis d'usabilitat i accessibilitat en el disseny d'interfícies web.
4. Optimitzar el rendiment i la velocitat de càrrega: Els estudiants han d'aprendre tècniques d'optimització, com ara la compressió d'imatges, la minimització d'arxius i l'ús eficient dels recursos per garantir que els llocs web siguin ràpids i eficients.
5. Aplicar conceptes de responsive design: Els estudiants han de comprendre la importància del disseny web responsive i ser capaços de crear llocs web que s'adaptin i funcionin correctament en diferents dispositius i mides de pantalla. Han de dominar les tècniques de disseny i desenvolupament responsive, com l'ús de mitja queries i grids.
6. Integrar contingut multimèdia i interactiu: Els estudiants han d'aprendre a incorporar contingut multimèdia, com ara imatges, vídeos i àudio, de manera efectiva als llocs web. També han de ser capaços d'implementar elements interactius, com ara formularis i animacions, per millorar l'experiència de l'usuari.

7. Comprendre els conceptes de SEO i optimització per a motors de cerca: Els estudiants han d'adquirir coneixements bàsics sobre SEO (Search Engine Optimization) i aprendre a aplicar tècniques d'optimització per millorar la visibilitat i el posicionament dels llocs web als motors de cerca .

8. Treballar en equip i gestionar projectes de disseny web: Els estudiants han de desenvolupar habilitats de treball en equip i aprendre a col·laborar amb altres dissenyadors, desenvolupadors i professionals relacionats per dur a terme projectes de disseny web. Han de comprendre els processos de gestió de projectes, incloent-hi la planificació, l'organització i la comunicació efectiva.

Aquests objectius formatius busquen proporcionar als estudiants els coneixements i habilitats necessaris per dissenyar i desenvolupar llocs web atractius, funcionals i eficients, tenint en compte les millors pràctiques i les darreres tendències en el camp del disseny web.

Recomanacions

Se suggereix haver completat alguna de les següents assignatures abans de prendre aquesta:

- Usuari i interacció
- Recursos informàtics per a text i imatge
- Recursos audiovisuals per al disseny
- Gràfica en moviment
- Disseny d'apps

No és imprescindible tenir coneixements de programació o codi HTML i/o CSS.
Es recomana tenir nocions bàsiques de Figma.

Continguts

L'assignatura es desenvoluparà en un enfocament dual combinant sessions teòriques i sessions pràctiques tipus taller.

El temari constarà de classes on analitzarem les noves variables i el seu impacte en l'experiència de l'usuari i la interfície, així com altres classes enfocades a la producció gràfica digital de diversos projectes web.

BLOC 1: INTRODUCCIÓ AL DISSENY WEB

- Introducció al Disseny Web.
- Panorama actual i referències.
- Tecnologia i metodologies de treball.
- Principis i heurística del Disseny Web.
- Figma com a eina de treball.

BLOC 2: EXPERIÈNCIA D'USUARI

- L'experiència d'usuari.
- UX Research: enquestes i definició de User Persones
- Arquitectura de la informació i fluxos de navegació.
- Wireframing: disseny d'estructures base de les diferents pantalles del projecte en format responsive.
- Prototipat de baix nivell.

BLOC 3: IDENTITAT GRÀFICA DIGITAL

- Disseny d'identitats per a l'àmbit digital.
- Disseny Atòmic.
- Sistemes de disseny.

BLOC 4: USER INTERFACE

- Fonaments del disseny d'interacció.
- Disseny web responsive.
- Prototipat avançat

Metodologia

Metodologia docent

Es farà una combinació d'explicació de procediments tècnics amb la realització d'exercicis pràctics per consolidar la comprensió de cada bloc de treball.

Al llarg del semestre, s'alternaran classes dedicades a l'anàlisi de la usabilitat, a la producció gràfica i a les sessions de treball supervisat i consultes, tant individuals com grupals. Cada tema tractat es recolzarà amb exercicis pràctics i estudis de cas que n'exemplifiquin l'aplicació.

El següent esquema se seguirà:

1. Contextualització de l'entorn de treball: Documentació i anàlisi de les característiques específiques de l'entorn. (Estudi de cas)
2. Explicació teòrica de les eines de producció: Es proporcionarà una explicació teòrica de les eines utilitzades al procés de producció. Posteriorment, es duran a terme exercicis pràctics per consolidar els conceptes apresos.
3. Projectes amb sessions tutoritzades de control: Els estudiants treballaran en diferents projectes que seran supervisats en sessions de tutoria.

D'aquesta manera, es busca combinar la teoria i la pràctica per brindar als estudiants una comprensió sòlida dels conceptes i les habilitats necessaris en l'entorn de treball específic.

Activitats formatives

L'avaluació es durà a terme de manera contínua, tenint en compte l'evolució de l'alumne a partir dels exercicis lliurats al llarg del curs. Per obtenir la qualificació final, caldrà lliurar tots els exercicis proposats durant el curs.

L'assistència a classe i la puntualitat són aspectes importants per al bon desenvolupament de les dinàmiques d'ensenyament i es tindran en compte a l'avaluació final.

Es lliuraran diferents exercicis que seran avaluats amb els percentatges següents:

Treball individual

- Definició del projecte i exercicis de User Experience (40%)
- Identitat, sistema de disseny, disseny UI i prototip (60%)

Treball en grup

- Definició del projecte i exercicis de User Experience (40%)
- Identitat, sistema de disseny, disseny UI i prototip (60%)

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats realitzades a l'aula, així com la revisió dels lliuraments parcials durant les tutories de seguiment. També cal tenir en compte l'assistència a les sessions.

D'aquesta manera, s'avaluarà tant l'exercici en els exercicis lliurats com la implicació i el seguiment actiu en les activitats i les tutories, amb l'objectiu d'obtenir una avaluació integral de l'alumne.

Passeig Santa Eulàlia 25
08017 Barcelona T+34 932 030 923
info@eina.cat / www.eina.cat

EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona
Adscrit a la UAB

Avaluació

Sistema Avaluació

L'Objectiu de l'avaluació continuada és que l'estudiant pugui conèixer el seu progrés acadèmic al llarg del seu procés formatiu per tal de permetre-li millorar-lo.

A partir de la segona matrícula, l'avaluació de l'assignatura podrà consistir, a decisió del professor(s), en una prova de síntesi, que permet l'avaluació dels resultats d'aprenentatge previstos en la guia docent de l'assignatura. En aquest cas, la qualificació de l'assignatura correspondrà a la qualificació de la prova de síntesi.

L'avaluació es durà a terme de manera contínua, valorant l'evolució de l'alumne en base als exercicis lliurats al llarg del curs. Serà requisit lliurar tots els exercicis proposats per tenir dret a la nota final.

L'assistència a classe i la puntualitat són aspectes importants per al desenvolupament correcte de la dinàmica educativa i seran considerats en l'avaluació final.

Es valorarà la participació i el seguiment a les activitats planificades dins de l'aula. A més, es faran revisions dels lliuraments parcials a través de tutories de seguiment, juntament amb tenir en compte l'assistència a les sessions.

D'aquesta manera, s'avaluarà l'exercici de l'alumne de manera contínua, tenint en compte la participació, el seguiment i el lliurament dels exercicis proposats, així com l'assistència i la puntualitat a classe.

La nota final sortirà de la mitjana dels diferents treballs realitzats (individual – 60% i grupal – 40%).

Normativa General d'Avaluació

// Per considerar superada una assignatura, caldrà que s'obtingui una qualificació mínima de 5,0.

// Una vegada superada l'assignatura, aquesta no podran ser objecte d'una nova avaluació.

// Es considerarà "No Avaluable" (NA) l'estudiant que no hagi lliurat totes les evidències d'aprenentatge o no hagi assistit al 80% de les classes sense haver justificat les absències. En cas d'absència justificada, l'estudiant s'ha de posar en contacte amb el professor en el moment de la reincorporació per determinar la recuperació de les activitats a les quals no hagi assistit.

// En cas que l'estudiant realitzi qualsevol irregularitat que pugui conduir a una variació significativa de la qualificació d'un acte d'avaluació, es qualificarà amb 0 aquest acte d'avaluació, amb independència del procés disciplinari que s'hi pugui instruir. En cas que es produeixin diverses irregularitats en els actes d'avaluació d'una mateixa assignatura, la qualificació final d'aquesta assignatura serà 0.

Procés de Revisió

La revisió es pot sol·licitar al professorat es realitzarà segons calendari lectiu.

Procés de Revaluació

Normativa general

No es contemplen sistemes de revaluació en els casos de les pràctiques externes, els TFG, i les assignatures / activitats formatives que, pel seu caràcter eminentment pràctic, no ho permeten.

Per participar a la revaluació l'alumnat ha d'haver estat prèviament avaluat en un conjunt d'activitats el pes de les quals equivalgui a un mínim de dues terceres parts de la qualificació total de l'assignatura o mòdul.

Criteris d'Avaluació

Treball individual

- Definició del projecte i exercicis de User Experience (40%)
- Identitat, sistema de disseny, disseny UI i prototip (60%)

Treball en grup

- Definició del projecte i exercicis de User Experience (40%)
- Identitat, sistema de disseny, disseny UI i prototip (60%)

Bibliografia i Recursos

Actualitat

<http://www.theverge.com/>
<https://techcrunch.com/>
<https://www.engadget.com/>
<https://www.smashingmagazine.com/>
<https://www.designernews.co/>
<http://usepanda.com/>
<https://muz.li/>
<https://uifrommars.com/>

Inspiració

<http://www.awwwards.com/>
<https://thefwa.com/>
<http://collectui.com/>
<http://dribbble.com>
<http://mobbin.com>

Producte

<https://www.kickstarter.com/>
<https://www.producthunt.com/>

Eines

<https://www.figma.com>
<https://www.youtube.com/channel/UCQsVmhsa4X-G3lHlUtejzLA>

Competències i Resultats d'Aprenentatge

G1. Desenvolupar un pensament i un raonament crític i saber comunicar-los de manera efectiva, tant en les llengües pròpies com en una tercera llengua

G2. Desenvolupar estratègies d'aprenentatge autònom

—

CE2 Avaluar usos i programar funcions orientades a la concepció i formalització de projectes de disseny.

CE2.1. Realitzar un programa d'usos i funcions conduent al desenvolupament d'un projecte a partir de les característiques pròpies d'un sector professional de disseny.

CE3. Sintetitzar aquells coneixements i habilitats d'expressió plàstica, de tècniques de representació i de materials i tecnologies productives que permetin plantejar i desenvolupar projectes de disseny.

CE3.14. Aplicar els recursos de disseny assistit per ordinador a les diferents fases del projecte: conceptualització, formalització i presentació.

CE6. Utilitzar amb criteris especialitzats l'arquitectura de la lletra i les diferents famílies tipogràfiques dels alfabetos llatins.

CE6.1. Usar els recursos tipogràfics i maquetació de pàgina adaptats a funcions de lectura, comunicació i expressió del projecte.

CE6.2. Dominar l'arquitectura de la lletra i dissenyar alfabetos.

CE6.4. Gestionar els alfabetos digitals i les aplicacions informàtiques relacionades amb la tipografia.

CE8. Demostrar coneixements bàsics de les ciències i disciplines auxiliars del projecte de disseny, com ara antropometria i fisiologia de la percepció visual, ergonomia i mètodes d'avaluació d'ús, màrqueting, tècnica de prospecció, etc.

CE9. Demostrar que coneix l'ús del medi audiovisual, l'entorn digital i les eines de creació i producció del mateix.

CE9.1. Desenvolupar projectes específicament dirigits a la recepció en pantalla.

CE9.2. Aplicar els criteris i els recursos gràfics i tipogràfics propis del medi audiovisual i digital.

CE10. Estructurar i jerarquitzar gràficament la informació verbal

CE10.1. Dominar recursos infogràfics bàsics per presentar sectors i marcs d'actuació en què s'inscriu el projecte.

CE17. Exposar i raonar, de manera oral i escrita, els resultats i els processos de treball dels objectes de disseny propis.

CE17.1. Elaborar una memòria escrita del projecte i defensar-la oralment d'acord amb les convencions i les característiques específiques del sector del disseny al qual va dirigit.

CE18. Interpretar i valorar críticament productes finals i projectes de disseny tant propis com aliens.

CE20. Aplicar amb eficàcia els principis físics elementals i les eines matemàtiques bàsiques per a la conceptualització i la formalització de projectes de disseny.

CE22. Dominar els llenguatges plàstics per adequar les intencions comunicatives i expressives a l'ús dels mitjans i les tècniques artístiques

—

CT5- Dominar el medi informàtic i les tecnologies digitals.

CT6 - Capacitat per treballar en equip i aptituds per al diàleg amb els diferents agents i disciplines que puguin intervenir en el desenvolupament del projecte de disseny.

CT7- Capacitat per coordinar, dirigir i liderar grups de treball al voltant d'un projecte de disseny, o bé on el disseny ocupi un lloc rellevant.

CT8 - Capacitat d'iniciativa i esperit emprenedor

CT9 - Capacitat resolutiva i de presa de decisions.

CT10- Motivació per la qualitat, tant als plantejaments conceptuals i argumentals, com a la resolució formal i als detalls de l'acabat final d'un projecte de disseny.

CT12 - Capacitat per a la integració i síntesi de coneixements adquirits en contextos i situacions diferents, amb flexibilitat i creativitat.

CT13 - Orientar l'acció del disseny a partir de valors de respecte a l'entorn mediambiental i amb criteris de sostenibilitat.

CT14 – Valorar i fomentar l'ús social de l'entorn i de la comunicació amb atenció especial perquè sigui accessible a grups d'usuaris i receptors diferents.

CT16 - Demostrar que posseeix valors i principis deontològics propis de la professió.

CT17- Demostrar que coneix els fenòmens innovadors i els nous llenguatges i propostes culturals.

CT18 - Capacitat d'autogestionar el desenvolupament d'un itinerari professional.

CT19 - Demostrar una disposició afectiva positiva cap als valors estètics i les qualitats formals de l'entorn material i visual.