



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**TECNOLOGIES WEB**

Coordinació: TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ

Any acadèmic 2019-20

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	TECNOLOGIES WEB			
<b>Codi</b>	102176			
<b>Semestre d'impartició</b>	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
<b>Caràcter</b>	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	1	TRONCAL	Presencial
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<b>Tipus d'activitat</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Nombre de crèdits</b>	3	3	
	<b>Nombre de grups</b>	2	1	
<b>Coordinació</b>	TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ			
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	Durant el curs es combinaran les classes magistrals amb les classes pràctiques. A les primeres, els alumnes assoliran les competències teòriques que aplicaran posteriorment a les classes pràctiques. Hi haurà dos treballs pràctics i dos exàmens. L'alumne realitzarà el treball autònom en hores no presencials.			
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.			
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Les classes s'impartiran en català			
<b>Distribució de crèdits</b>	1 crèdit equival a 25 hores de treball de l'estudiant 6 crèdits són 150 hores			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ	merce.teixido@udl.cat	9	

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Els objectius d'aprenentatge d'aquesta assignatura es basen en:

- Conèixer els principis de la web, des de la web 1.0, passant per la 2.0, i les futures tendències del 3.0.
- Conèixer els elements bàsics relacionats amb el model client-servidor.
- Aprendre i comprendre la sintaxis i semàntica d'un llenguatge marcat i les fulles d'estil.
- Utilitzar correctament les estructures de programació bàsiques d'un llenguatge marcat.
- Aprendre i comprendre la sintaxis i la semàntica de llenguatges d'alt nivell per aplicacions hipermedia.
- Utilitzar correctament les estructures de programació bàsiques d'un llenguatge de programació d'alt nivell per aplicacions hipermedia.
- Aprendre les tècniques bàsiques de desenvolupament de petites aplicacions hipermedia.
- Identificar i analitzar els aspectes relacionats amb l'anàlisi i disseny de petites aplicacions hipermedia.

## Competències

### Competències bàsiques i transversals:

- CB1. Capacitat per comprendre i dominar els conceptes en la seva àrea d'estudi que parteix de l'educació secundària general, i que s'acostuma a trobar a un nivell que, si bé es basa en llibres de text avançat, inclou també alguns aspectes que impliquen coneixements de la vanguardia del seu camp d'estudi.
- CT3. Adquirir capacitat en l'ús de les noves tecnologies i de les tecnologies de la informació i comunicació.

### Competències generals:

- CG1. Habilitat per crear i desenvolupar respostes a problemes de comunicació pels diferents continguts digitals.
- CG4. Aplicar els conceptes i mètodes propis de les tecnologies digitals.
- CG10. Fer ús d'eines i mitjans digitals en el seu desenvolupament professional.

### Competències específiques:

- CE9. Conèixer les metodologies, programes, tècniques, normes i estàndards, i ser capaç d'utilitzar la base de coneixement adquirida amb elements específics de desenvolupament web.

## Continguts fonamentals de l'assignatura

## PART 1: INFORMACIÓ EN LA WEB

### TEMA 1: Estructura de la informació en la web

1. Informació i continguts en la web vs en paper
  - avantatges i inconvenients de cada suport
2. Hipertext
3. Multimèdia
4. Interacció
5. Model client - servidor
6. Sistemes de gestió de projectes en la web (Trello, Sharepoint, Google Drive, Dropbox)

### TEMA 2: Presentació de la informació en la web:

1. Web semàntica
2. Llenguatge HTML
  - Característiques del llenguatge
  - Etiquetes HTML
  - Accessibilitat
  - Estàndards HTML
  - Fulls d'estil (CSS)
  - Ús de plantilles
3. Gestors d'informació emmagatzemada
  - Informació en fitxers XML
  - Consulta d'informació (xpath)
  - Transformacions (xslt)

## PART 2: DISSENY WEB

### TEMA 3: Model de desenvolupament en la web

1. Gestors de continguts
  - Utilitat dels gestors de continguts
  - Diferents gestos de continguts del mercat
  - Instal·lació i utilització d'un gestor de continguts (Wordpress)

## Eixos metodològics de l'assignatura

Cada setmana l'estudiant assisteix a 3 hores presencials amb Grup Gran i 3 hores presencials amb Grup Mitjà. Les sessions amb Grup Mitjà s'imparteixen a l'aula / laboratori.

### Grups Grans: Classes Teoria i Problemes (3 crèdits)

- Part teòrica: classes suportades amb transparències i/o apunts.
- Part d'aplicació pràctica: treball d'aplicació de conceptes més pràctics.

**Grups Mitjans: Classes Laboratori (3 crèdits)**

- Classes dirigides i seguiment personalitzat per grups de pràctiques.

**Pla de desenvolupament de l'assignatura**

Sem	Descripció	Activitat presencial GG	Activitat presencial GM
1a	Estructura de la informació en la web	web vs paper, Hipertext i multimedia	Prototipat (diagrama de transició de finestres)
3a	Estructura de la informació en la web	Interacció, Model client servidor, Sistemes de gestió de projectes en la web	Disseny interacció / regles de disseny
4a	Presentació de la informació en la web	Llenguatge HTML	Modificació de plantilla HTML5 i CSS
5a	Presentació de la informació en la web	Fulls d'estil	Modificació de plantilla HTML5 i CSS
6a	Presentació de la informació en la web	Fulls d'estil	Modificació de plantilla HTML5 i CSS
8a	Presentació de la informació en la web	Aplicació de plantilles web	Modificació de plantilla HTML5 i CSS i ftp
9a		Examen parcial	Lliurament de la Pràctica 1
10a	Presentació de la informació en la web	Gestió d'informació emmagatzemada (xslt i xpath)	Consultes Xpath i representació Xslt
12a	Model de desenvolupament en la web	Sistemes gestors de continguts, Explicació i instal·lació	Realització del seu portfoli
13a	Model de desenvolupament en la web	Sistemes gestors de continguts: Entorn de desenvolupament	Realització del seu portfoli
14a	Model de desenvolupament en la web	Sistemes gestors de continguts: Entorn de desenvolupament	Realització del seu portfoli
16-17a	Examen final	Examen final	Lliurament de la Pràctica 2
19a	Examen recuperació	Examen recuperació	Recuperació de les pràctiques

**Sistema d'avaluació**

Acrònim	Activitats d'Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable

<b>EX1</b>	Exercici 1	10%	NO	SI(<=4)	SI	NO
<b>PRA1</b>	Pràctica 1	15%	NO	SI(<=2)	SI	NO
<b>P1</b>	Examen 1er Parcial	20%	4	NO	SI	SI
<b>EX2</b>	Exercici 2	10%	NO	NO	SI	NO
<b>PRA2</b>	Pràctica 2	15%	NO	SI(<=2)	SI	NO
<b>P2</b>	Examen 2n Parcial	30%	4	NO	SI	SI
All students are expected to sit for and have a grade above 4 in the exams (P1 and P2) in order to be able to pass the course. However, the final grade must be >=5.						
<b>Nota Final = 0,10*EX1 + 0,15*PRA1 + 0,20*P1 + 0,10*EX2 + 0,15*PRA2 + 0,30*P2</b>						

## Bibliografia i recursos d'informació

### Webgrafia:

W3C: <https://www.w3c.es>

### Bibliografia

- MacDonald, M., Creación y diseño Web. Edición 2016. Editorial ANAYA 2015
- Aubry, C., HTML5 Y CSS3: PARA SITIOS CON DISEÑO WEB RESPONSIVE.

Editorial ENI, 2014

- Lopez, M., Programación Web en Entorno Servidor. Editorial Ra-Ma, 2016
- Lopez, M., Sanchez, D., Programación Web en Entorno Cliente. Editorial Ra-Ma, 2016

## Adaptacions a la metodologia degudes al COVID-19

Donada la situació del COVID-19, per la realització de les classes s'afegeix l'ús de:

- Apertura de fòrums, per resolució de dubtes i generar fils de continguts.
- Videoconferències per impartir coneixements i resoldre dubtes.
- Lliurament de material en format electrònic de tots els continguts que s'explicarien de forma oral a classe.

## Adaptacions a l'avaluació degudes al COVID-19

Es manté el mateix nombre i percentatge d'activitats avaluable, amb la característica que aquestes es realitzen de forma virtual.