



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **TECNOLOGIES WEB**

Coordinació: TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ

Any acadèmic 2021-22

Informació general de l'assignatura

Denominació	TECNOLOGIES WEB			
Codi	102176			
Semestre d'impartició	2N Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Grau en Disseny Digital i Tecnologies Creatives	1	TRONCAL	Presencial
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRALAB	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3	3	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ			
Departament/s	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	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.			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Les classes s'impartiran en català			
Distribució de crèdits	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
LLEO LASO, JOFRE	jofre.lleo@udl.cat	1	
TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ	merce.teixido@udl.cat	5	

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 capacitació 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
 - Estructura de la informació
 - Consulta d'informació
 - Aplicacions de la informació

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 2 hores presencials amb Grup Gran i 2 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
1a	Presentació	
2a	Estructura de la informació en la web	web vs paper, Hipertext i multimedia
3a	Estructura de la informació en la web	web vs paper, Hipertext i multimedia
4a	Estructura de la informació en la web	Interacció, Model client servidor, Sistemes de gestió de projectes en la web
5a	Presentació de la informació en la web	Llenguatge HTML
6a	Presentació de la informació en la web	Fulls d'estil
7a	Presentació de la informació en la web	Fulls d'estil / Aplicació de plantilles web
8a	Dubtes	PRAC
9a	Examen parcial	Examen parcial
10a	Presentació de la informació en la web	Gestió d'informació emmagatzemada
11a	Presentació de la informació en la web	Gestió d'informació emmagatzemada
12a	Model de desenvolupament en la web	Gestió d'informació emmagatzemada
13a	Model de desenvolupament en la web	Sistemes gestors de continguts: Entorn de desenvolupament

14a	Model de desenvolupament en la web	Sistemes gestors de continguts: Entorn de desenvolupament
15a	Dubtes	PRAC
16-17a	Examen final	Examen final
19a-20a	Examen recuperació	Examen recuperació

Sistema d'avaluació

Acrònim	Activitats d'Avaluació	Ponderació	Nota Mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
EX1	Exercici 1	20%		SI(<=4)	SI	NO
PRA1	Pràctica 1	20%		SI(<=2)	SI	NO
P1	Examen 1er Parcial o pràctica	20%	4	NO	SI	SI
PRA2	Pràctica 2	20%		SI(<=2)	SI	NO
P2	Examen 2n Parcial o pràctica	20%	4	NO	SI	SI
Per aprovar l'assignatura és necessari obtenir la nota mínima de 4 a les proves escrites (P1 i P2). A més, la nota final haurà de ser >=5.						
Nota Final = 0,20*EX1 + 0,20*PRA1 + 0,20*P1 + 0,20*PRA2 + 0,20*P2						

Bibliografia i recursos d'informació

Webgrafia:

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

Plantilles: <https://templated.co/>

XPATH Tester: <https://www.freeformatter.com/xpath-tester.html>

XSLT Tester: <https://www.freeformatter.com/xsl-transformer.html>

Bibliografía

- MacDonald, M., Creación y diseño Web. Edición 2016. Editorial ANAYA, 2015
- Gauchat, J.D., El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript 3ª Edición, Ediciones técnicas Marcombo, 2019
- 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