



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT **TECNOLOGIES WEB**

Coordinació: TEIXIDO CAIROL, MERCE

Any acadèmic 2023-24

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/BÀSICA	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	2	1	
Coordinació	TEIXIDO CAIROL, MERCE			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
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, un examen i un exercici puntuable. 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	4	
TEIXIDO CAIROL, MERCE	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 web dinàmiques.
- Utilitzar correctament les estructures de programació bàsiques d'un llenguatge de programació d'alt nivell per aplicacions web dinàmiques.
- Aprendre les tècniques bàsiques de desenvolupament de petites aplicacions web dinàmiques.
- Identificar i analitzar els aspectes relacionats amb l'anàlisi i disseny de petites aplicacions web dinàmiques.

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 d'avantguarda 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

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)
7. Gestors de continguts

TEMA 2: Presentació de la informació en la web:

1. Web semàntica
2. Llenguatge HTML5 i CSS3
 - Característiques del llenguatge
 - Etiquetes HTML
 - Accessibilitat
 - Estàndards HTML
 - Fulls d'estil (CSS)
 - Ús de plantilles

TEMA 3: Animacions digitals en la web:

1. Animacions bàsiques
 - Principis d'animació digital
 - Animacions amb HTML5 + CSS3
 - Animacions bàsiques amb interactivitat
2. Animacions avançades
 - Llenguatge Javascript
 - Animacions HTML5 + CSS3 + javascript
 - Animacions avançades amb interactivitat

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	Activitat presencial GG	Activitat presencial GM
1a	Presentació	Eines
2a	Introducció + CMSs	Exercici de wordpress
3a	Prototipat	Definició de requeriments + exercici puntuable
4a	Web semàntica	Web semàntica
5a	CSS formats + CSS efectes	Allotjament web / Instal·lació VSCode

6a	Animacions HTML + CSS	No lectiu
7a	Exercicis	No lectiu
8a	Exercicis	Realització de la Pràctica 1
9a	Examen parcial	Examen parcial
10a	Animacions amb Javascript	Exercicis exemple
11a	Animacions amb Javascript	No lectiu
12a	No lectiu	Exercicis
13a	Exercicis (No Interacció)	Exercicis (Interacció)
14a	Realització de la Pràctica 2	Realització de la Pràctica 2
15a	Realització de la Pràctica 2	Realització de la Pràctica 2
16-19a	Lliurament PRA2 +. examen parcial 2	
20a	Examen recuperació	Examen recuperació

Sistema d'avaluació

Bloc d'avaluació	%Nota Final	Activitats d'avaluació	Ponderació	Nota mínima	En grup	Obligatòria	Recuperable
Exercicis (EX)	20%	Exercici 1	20%	-	Sí (<=4)	No	No
Pràctiques (PRA)	50%	Pràctica 1	25%	-	Sí (<=2)	No	Sí
		Pràctica 2	25%	-	Sí (<=2)		
Teoria (TEO)	30%	Parcial 1	15%	-	No	No	No
		Parcial 2	15%	-	No		
NOTA FINAL = EX * 0.20 + PRA * 0.50 + TEO * 0.30							

IMPORTANT:

- La **NOTA FINAL mínima** per aprovar l'assignatura ha de ser **igual a 5**.
- La no-presentació d'una activitat s'avaluarà amb un 0 (zero)
- Les activitats que es recuperin no s'avaluaran sobre 10 punts, s'avaluaran sobre 8 punts.

AVALUACIÓ ALTERNATIVA:

- L'estudiantat que compti amb el vistiplau per ser avaluat mitjançant avaluació alternativa (veure requisits i procediment a la normativa d'avaluació) haurà de realitzar una prova pràctica que englobarà el contingut de les dues pràctiques.

Bibliografia i recursos d'informació

Webgrafia:

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

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

Bibliografia

- Gauchat, J.D., El gran libro de HTML5, CSS3 y JavaScript 3ª Edición, Ediciones técnicas Marcombo, 2019
- Lopez, M., Programación Web en Entorno Servidor. Editorial Ra-Ma, 2016
- Lopez, M., Sanchez, D., Programación Web en Entorno Cliente. Editorial Ra-Ma, 2016
- Fernandez, P. E., Creación, programación y diseño de páginas web. Editorial Ra-Ma, 2021
- Fernandez, P. E., Diseño y construcción de páginas web. Editorial Ra-Ma, 2020
- Escarcena, M., Programación páginas web, Javascript y PHP. Editorial Ra-Ma, 2020
- Aubry, C., HTML5 Y CSS3. Editorial ENI, 2021