



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT  
**RECURSOS WEB I  
TECNOLOGIES MÒBIL**

Coordinació: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Any acadèmic 2020-21

## Informació general de l'assignatura

<b>Denominació</b>	RECURSOS WEB I TECNOLOGIES MÒBIL												
<b>Codi</b>	14286												
<b>Semestre d'impartició</b>	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA												
<b>Caràcter</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Grau/Màster</th> <th>Curs</th> <th>Caràcter</th> <th>Modalitat</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Màster Universitari en Màrqueting de Mitjans Socials</td> <td>1</td> <td>OBLIGATÒRIA</td> <td>Semipresencial</td> </tr> </tbody> </table>				Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat	Màster Universitari en Màrqueting de Mitjans Socials	1	OBLIGATÒRIA	Semipresencial	
Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat										
Màster Universitari en Màrqueting de Mitjans Socials	1	OBLIGATÒRIA	Semipresencial										
<b>Nombre de crèdits assignatura (ECTS)</b>	6												
<b>Tipus d'activitat, crèdits i grups</b>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipus d'activitat</th> <th>PRAULA</th> <th>TEORIA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>Nombre de crèdits</b></td> <td>3.5</td> <td>2.5</td> </tr> <tr> <td><b>Nombre de grups</b></td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>				Tipus d'activitat	PRAULA	TEORIA	<b>Nombre de crèdits</b>	3.5	2.5	<b>Nombre de grups</b>	1	1
Tipus d'activitat	PRAULA	TEORIA											
<b>Nombre de crèdits</b>	3.5	2.5											
<b>Nombre de grups</b>	1	1											
<b>Coordinació</b>	GIL IRANZO, ROSA MARÍA												
<b>Departament/s</b>	INFORMÀTICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL												
<b>Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant</b>	3 sessions presencials, 1 avaluació La resta és treball autònom de l'estudiant												
<b>Informació important sobre tractament de dades</b>	Consulteu <a href="#">aquest enllaç</a> per a més informació.												
<b>Idioma/es d'impartició</b>	Anglès												

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rosamaria.gil@udl.cat	6	

## Objectius acadèmics de l'assignatura

Con la asignatura **Recursos Web y Tecnologías Móviles** se pretende que el estudiantado alcance los objetivos siguientes:

- Diferenciar entre WWW e Internet
- Entender la evolución de la WWW y qué significan tecnológicamente sus evoluciones
- Saber qué es SEO. Entender que se utiliza en esta optimización.
- Conocer los algoritmos, analíticas y factores de ranking en SEO.
- Saber y entender que es IoT
- Poder entender que es Open Data y Big Data
- Saber qué tipo de visualización es la adecuada para cada tipo de datos
- Poder entender cuáles son los principios de diseño en la web

## Competències

Competències generals o bàsiques (CB)

1. Capacitat d'anàlisi i síntesi.
2. Capacitat d'organitzar i planificar.
3. Ser capaç de treballar i d'aprendre de forma autònoma i, simultàniament, interactuar adequadament amb la resta a través de la cooperació i col·laboració.
4. Actuar en atenció al rigor, al compromís personal i amb orientació a la qualitat.

Competències específiques (CES)

CE1 Implementar de manera efectiva les eines tecnològiques per desenvolupar projectes de màrqueting de mitjans socials.

CE2 Optimitzar els productes, els serveis, la gestió, i la comercialització realitzada per les empreses i organitzacions a través dels mitjans socials

CE8 Distingir, dissenyar, implementar i avaluar mètodes avançats d'anàlisi d'informació en màrqueting de mitjans socials.

Competències estratègiques universitat (CEU)

1. Correcta expressió oral i escrita.
2. Coneixement i domini de l'anglès com a llengua estrangera.
3. Domini de les TIC.
4. Respecte i desenvolupament dels drets humans, els principis democràtics, els principis d'igualtat entre homes i dones, als valors propis d'una cultura de pau i altres valors democràtics. (RD 1393/2007, de 29 d'octubre).

## Continguts fonamentals de l'assignatura

PART 1 WWW vs Internet

TEMA 1 Definició d'Internet

1. Breu història d'Internet i de la WWW

2. Evolució de la WWW: Web 2.0, Web 3.0, Web 4.0, Web 5.0
3. Els recursos i productes turístics

#### TEMA 2 SEO (Search Engine Optimization)

1. Introducció
2. Problemes amb les diferents tècniques de SEO
3. Regles
4. Popularitat i rellevància
5. Factors de rànquing
6. Algorismes
7. Analítiques
8. Rich Snippets

#### PART 2. Dades a la WWW

#### TEMA 3. IOT (Internet of Things)

1. Sensors
2. Tipus de dades
3. Consolidació del coneixement en les dades

#### TEMA 4. Formats de dades

1. Open Data
2. Big Data

#### TEMA 5. Visualització de les dades

1. What?
2. Where?
3. When?
4. Escales

#### PART 3 COM CONVERTIR EN UN DISSENYADOR SENSE SER-HO

#### TEMA 6 El Color

1. Teoria del color
2. Psicologia del color
3. Atributs del color

#### TEMA 7. Tipografia

1. Famílies tipogràfiques
2. Característiques de les fonts

#### TEMA 8. Plantilles

1. Responsive Design / App
- 2 Hybrid app

## Eixos metodològics de l'assignatura

Dates (Setmanes)	Descripció	Activitat Presencial	HTP (2) (Hores)	Activitat treball autònom	HTNP (3) (Hores)
1-2-3-4	Bloc 1: WWW vs Internet. Entendre l'estructura bàsica de funcionament	Casos pràctics	4	Estudi i exercicis	30
5-6-7-8	Bloc 2: Utilització de les tècniques de SEO	Casos pràctics	4	Estudi i exercicis	30
9-10-11-12	Bloc 3: Fonaments de disseny gràfic	Casos pràctics	4	Estudi i exercicis	30
13-14-15-16	Preparació projecte	Consultes presencials	4	Estudi Cas pràctic Intervenció crítica	40
16	Evaluació	Presentació projectes	4		

## Pla de desenvolupament de l'assignatura

S'establiran períodes de treball de 4 setmanes, on els estudiants hauran al final d'aquest període haver completat l'estudi d'articles. A més hauran d'haver realitzat exercicis que s'entregaran al finalitzar aquest període. Així durant 3 períodes. Cada període compta el 20% de la nota final. En l'últim període de 4 setmanes es realitzarà un projecte que tindrà com a objectiu posar en pràctica els coneixements adquirits. Aquest projecte es realitzarà en grup. Explica el 40% de la nota final.

## Sistema d'avaluació

Hi ha tres blocs, en cada bloc es subministren exercicis. Cada bloc compta el 20% de la nota. Els tres el 60%. El projecte final comptarà el 40% i se subministrarà una rúbrica perquè els estudiants sàpiguen què se'ls va a valorar.

## Bibliografia i recursos d'informació

- Bömer, K. E. Polley, D., Visual Insights. A Practical Guide to Making Sense of Data. The MIT Press. 2014
- McCandless, D., The Visual Miscellaneum. A Colorful guide to the world's most consequential Trivia. Collins Design 2009
- Heller, E., Psicología del Color. Editorial Gustavo Gili, SL 2006