



Universitat de Lleida

GUIA DOCENT
**RECURSOS WEB I
TECNOLOGIES MÒBIL**

Coordinació: AGOST MORE, JORDI

Any acadèmic 2023-24

Informació general de l'assignatura

Denominació	RECURSOS WEB I TECNOLOGIES MÒBIL			
Codi	14286			
Semestre d'impartició	1R Q(SEMESTRE) AVALUACIÓ CONTINUADA			
Caràcter	Grau/Màster	Curs	Caràcter	Modalitat
	Màster Universitari en Màrqueting de Mitjans Socials	1	OBLIGATÒRIA	Virtual
Nombre de crèdits assignatura (ECTS)	6			
Tipus d'activitat, crèdits i grups	Tipus d'activitat	PRAULA	TEORIA	
	Nombre de crèdits	3.5	2.5	
	Nombre de grups	1	1	
Coordinació	AGOST MORE, JORDI			
Departament/s	ENGINYERIA INFORMÀTICA I DISSENY DIGITAL			
Distribució càrrega docent entre la classe presencial i el treball autònom de l'estudiant	3 sessions presencials, 1 avaluació La resta és treball autònom de l'estudiant			
Informació important sobre tractament de dades	Consulteu aquest enllaç per a més informació.			
Idioma/es d'impartició	Anglès-Castellà			

Professor/a (s/es)	Adreça electrònica professor/a (s/es)	Crèdits impartits pel professorat	Horari de tutoria/lloc
AGOST MORE, JORDI	jordi.agost@udl.cat	6	

Objectius acadèmics de l'assignatura

Amb l'assignatura Recursos Web i Tecnologies Mòbils es pretén que l'estudiantat aconseguixi els objectius següents:

- Diferenciar entre WWW i Internet.
- Entendre l'evolució de la WWW i què signifiquen tecnològicament les seves evolucions.
- Saber què és SEO. Entendre que s'utilitza en aquesta optimització.
- Conèixer els algorismes, analítiques i factors de rànquing en SEO.
- Saber i entendre que és IoT.
- Poder entendre que és Open Data i Big Data.
- Saber quin tipus de visualització és l'adequada per a cada tipus de dades.
- Poder entendre quins són els principis de disseny en la web.

Competències

Bàsiques

CB1 Posseir i comprendre coneixements que aportin una base o oportunitat de ser originals en el desenvolupament i/o aplicació d'idees, sovint en un context de recerca

CB2 Saber aplicar els coneixements adquirits i tenir capacitat de resolució de problemes en entorns nous o poc coneguts dins de contextos més amplis (o multidisciplinaris) relacionats amb la seva àrea d'estudi

CB3 Ser capaç d'integrar coneixements i enfrontar-se a la complexitat de formular judicis a partir d'una informació que, sent incompleta o limitada, inclogui reflexions sobre les responsabilitats socials i ètiques vinculades a l'aplicació dels seus coneixements i judicis

CB4 Saber comunicar les seves conclusions –i els coneixements i raons últimes que les sustenten– a públics especialitzats i no especialitzats d'una manera clara i sense ambigüitats

CB5 Posseir les habilitats d'aprenentatge que els permetin continuar estudiant d'una manera que haurà de ser en gran manera autodirigido o autònom

Generals

CG1 Analitzar i sintetitzar idees, dades i continguts.

CG2 Organitzar i planificar recursos i persones.

CG3 Treballar en equip i liderar.

CG4 Raonar i avaluar de manera crítica.

CG5 Assegurar la qualitat.

CG6 Treballar i aprendre de manera autònoma.

CG7 Aplicar el coneixement a la pràctica.

CG8 Prendre decisions estratègiques que tinguin en compte els condicionants econòmics, culturals, socials i polítics específics.

CG9 Expressar-se correctament de manera oral i escrita.

CG10 Dominar una llengua estrangera.

CG11 Dominar les TIC.

CG12 Respectar els drets fonamentals.

Específiques

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

CE3 Generar sistemes d'informació a partir d'entorns online i xarxes socials per a obtenir coneixement especialitzat.

CE5 Emprar tàctiques i tècniques per a la participació i dinamització de comunitats virtuals

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

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

- Börner, 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