



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE **TECNOLOGÍAS WEB**

Coordinación: TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ

Año académico 2020-21

## Información general de la asignatura

<b>Denominación</b>	TECNOLOGÍAS WEB			
<b>Código</b>	102176			
<b>Semestre de impartición</b>	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
<b>Carácter</b>	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL	Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6			
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	PRALAB	TEORIA	
	<b>Número de créditos</b>	3	3	
	<b>Número de grupos</b>	2	1	
<b>Coordinación</b>	TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ			
<b>Departamento/s</b>	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
<b>Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante</b>	Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. A las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicaran posteriormente a las clases prácticas. Habrá dos ejercicios, dos trabajos prácticos y dos exámenes. El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales.			
<b>Información importante sobre tratamiento de datos</b>	Consulte <a href="#">este enlace</a> para obtener más información.			
<b>Idioma/es de impartición</b>	Las clases se impartirán en catalán			
<b>Distribución de créditos</b>	1 crédito equivale a 25 horas de trabajo del estudiante 6 créditos son 150 horas			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica\nprofesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
TEIXIDÓ CAIROL, MERCÈ	merce.teixido@udl.cat	9	

## Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Conocer los principios de la web, desde la web 1.0, pasando por la 2.0, y las futuras tendencias del 3.0.
- Conocer los elementos básicos relacionados con el modelo cliente-servidor.
- Aprender y comprender la sintaxis y semántica de un lenguaje marcado y las hojas de estilo.
- Utilizar correctamente las estructuras de programación básicas de un lenguaje marcado.
- Aprender y comprender la sintaxis y la semántica de lenguajes de alto nivel por aplicaciones hipermedia.
- Utilizar correctamente las estructuras de programación básicas de un lenguaje de programación de alto nivel por aplicaciones hipermedia.
- Aprender las técnicas básicas de desarrollo de pequeñas aplicaciones hipermedia.
- Identificar y analizar los aspectos relacionados con el análisis y diseño de pequeñas aplicaciones hipermedia.

## Competencias

### Competencias básicas y transversales:

- CB1. Capacidad para comprender y dominar los conceptos en su área de estudio que parte de la educación secundaria general, y que se acostumbra a encontrar a un nivel que, si bien se basa en libros de texto avanzat, incluye también algunos aspectos que implican coneixemnts de la vanguardia de su campo de estudio.
- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y comunicación.

### Competencias generales:

- CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación por los diferentes contenidos digitales.
- CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales.
- CG10. Hacer uso d%uno2019herramientas y medios digitales en su desarrollo profesional.

### Competencias específicas:

- CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, y ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web.

## Contenidos fundamentales de la asignatura

### PARTE 1: INFORMACIÓN EN LA WEB

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

1. Información y contenidos en la web vs en papel
  - ventajas e inconvenientes de cada soporte
2. Hipertexto
3. Multimedia
4. Interacción
5. Modelo cliente - servidor
6. Sistemas de gestión de proyectos en la web (Trello, Sharepoint, Google Drive, Dropbox)

#### TEMA 2: Presentación de la información en la web:

1. Web semántica
2. Lenguaje HTML
  - Características del lenguaje
  - Etiquetas HTML
  - Accesibilidad
  - Estándares HTML
  - Hojas de estilo (CSS)
  - Uso de plantillas
3. Gestores de información
  - Estructura de la información
  - Consulta de información
  - Aplicaciones de la información

### PART 2: DISEÑO WEB

#### TEMA 3: Modelo de desarrollo en la web:

1. Gestores de contenido
  - Utilidad de los gestores de contenido
  - Gestores de contenido del mercado
  - Instalación y utilización de un gestor de contenidos (wordpress)

## Ejes metodológicos de la asignatura

Cada semana el estudiante asiste a 3 horas presenciales en Grupo Grande y 3 horas presenciales en Grupo Mediano. Las sesiones en Grupo Mediano se imparten en la aula / laboratorio.

**Grupo Grande: Clases Teoría y Problemas (3 créditos)**

- Parte teórica: clases basadas en transparencias y/o apuntes.
- Parte de aplicación práctica: trabajo de aplicación de conceptos más prácticos.

## Grupos Medianos: Clases Laboratorio (3 créditos)

- Clases dirigidas y seguimiento personalizado por grupos de prácticas.

## Plan de desarrollo de la asignatura

Sem	Descripción	Actividad presencial GG
1º	Estructura de la información en la web	web vs paper, hipertexto y multimedia
3º	Estructura de la información en la web	Interacción, Modelo cliente servidor, Sistemas de gestión de proyectos en la web
5º	Presentación de la información en la web	Lenguaje HTML
6º	Presentación de la información en la web	Hojas de estilo
8º	Presentación de la información en la web	Hojas de estilo / Aplicación de plantillas web
9º		Examen parcial
10º	Presentación de la información en la web	Gestión de la información
12º	Modelo de desarrollo en la web	Sistemas gestores de contenido, explicación e instalación
13º	Modelo de desarrollo en la web	Sistemas gestores de contenidos, entorno de desarrollo
14º	Modelo de desarrollo en la web	Sistemas gestores de contenidos, entorno de desarrollo
16-17º	Examen final	Examen final
19º	Examen recuperación	Examen recuperación

## Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de evaluació	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
----------	--------------------------	-------------	-------------	----------	-------------	-------------

<b>EX1</b>	Ejercicio 1	15%		SI(<=4)	SI	NO
<b>PRA1</b>	Práctica 1	20%		SI(<=2)	SI	NO
<b>P1</b>	Examen 1º Parcial o práctica	20%	4	NO	SI	SI
<b>PRA2</b>	Práctica 2	25%		SI(<=2)	SI	NO
<b>P2</b>	Examen 2º Parcial o práctica	20%	4	NO	SI	SI
Para aprobar la asignatura es necesario obtener la nota mínima de 4 a las pruebas escritas (P1 y P2). Además, la nota final tendrá que ser >=5.						
<b>Nota Final = 0,15*EX1 + 0,20*PRA1 + 0,20*P1 + 0,25*PRA2 + 0,20*P2</b>						

## Bibliografía y recursos de información

### Webgrafía:

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

Plantillas: <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