



Universitat de Lleida

# GUÍA DOCENTE **TECNOLOGÍAS WEB**

Coordinación: TEIXIDO CAIROL, MERCE

Año académico 2022-23

## 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
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA
			Modalidad
			Presencial
<b>Número de créditos de la asignatura (ECTS)</b>	6		
<b>Tipo de actividad, créditos y grupos</b>	<b>Tipo de actividad</b>	<b>PRALAB</b>	<b>TEORIA</b>
	<b>Número de créditos</b>	3	3
	<b>Número de grupos</b>	2	1
<b>Coordinación</b>	TEIXIDO CAIROL, MERCE		
<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. En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente en las clases prácticas. Habrá dos trabajos prácticos, un examen y un ejercicio puntuable. 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\profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
DIAZ LLOBET, MANEL	manel.diazllobet@udl.cat	4	
TEIXIDO CAIROL, MERCE	merce.teixido@udl.cat	5	

## 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 web dinámicas.
- Utilizar correctamente las estructuras de programación básicas de un lenguaje de programación de alto nivel por aplicaciones web dinámicas.
- Aprender las técnicas básicas de desarrollo de pequeñas aplicaciones web dinámicas.
- Identificar y analizar los aspectos relacionados con el análisis y diseño de pequeñas aplicaciones web dinámicas.

## 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 avanzado, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos de 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 de herramientas 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

### 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)
7. Gestores de contenido

### 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 almacenada
  - Estructura de la información
  - Consulta de información
  - Aplicaciones de la información

## Ejes metodológicos de la asignatura

Cada semana el estudiante asiste a 2 horas presenciales en Grupo Grande y 2 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	Actividad presencial GG	Actividad presencial GM
1º	Presentación	Herramientas
2º	Introducción + CMSs	Alojamiento web + wordpress
3º	Prototipado	Definición de requisitos + ejercicio puntuable
4º	Web semántica	Web semántica
5º	CSS formatos + CSS efectos	Ejercicios HTML + CSS
6º	Dudas y repaso	PRA1
7º	No lectivo	PRA1
8º	Examen parcial	Examen parcial
9º	Almacenamiento de información (SQL)	Ejercicios de BBDD (SQL)
10º	Inputs (HTML)	Ejercicios Inputs (HTML)
11º	No lectivo	PHP básico + ejercicios
12º	Aceso a datos	Ejercicios acceso a datos
13º	No lectivo	No lectivo
14º	PRA2	PRA2
15º	PRA2	PRA2
16º-19º	Entrega PRA2	Entrega PRA2
20º	Examen recuperación	Examen recuperación

## Sistema de evaluación

Acrónimo	Actividades de evaluación	Ponderación	Nota Mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
EX1	Ejercicio 1	15%		SI(<=4)	SI	NO
PRA1	Práctica 1	25%		SI(<=2)	SI	NO
P1	Examen 1º Parcial	30%	4	NO	SI	SI
PRA2	Práctica final	30%	4	SI(<=2)	SI	SI
Para aprobar la asignatura, es necesario obtener la nota mínima de 4 al examen P1 y a la práctica final (PRA2). Además, la nota final tendrá que ser >=5.						
$\text{Nota Final} = 0,15 \cdot \text{EX1} + 0,25 \cdot \text{PRA1} + 0,30 \cdot \text{P1} + 0,30 \cdot \text{PRA2}$						

## Bibliografía y recursos de información

### Webgrafía:

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

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

## Bibliografía

- 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