



GUÍA DOCENTE **TECNOLOGÍAS WEB**

Coordinación: TEIXIDO CAIROL, MERCE

Año académico 2023-24

Información general de la asignatura

Denominación	TECNOLOGÍAS WEB			
Código	102176			
Semestre de impartición	2o Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA	Presencial
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	1	TRONCAL/BÁSICA	Presencial
Número de créditos de la asignatura (ECTS)	6			
Tipo de actividad, créditos y grupos	Tipo de actividad	PRALAB		TEORIA
	Número de créditos	3		3
	Número de grupos	2		1
Coordinación	TEIXIDO CAIROL, MERCE			
Departamento/s	INGENIERÍA INFORMÁTICA Y DISEÑO DIGITAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. En las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicaran 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.			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Las clases se impartirán en catalán			
Distribución de créditos	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
LLEO LASO, JOFRE	jofre.lleo@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 HTML5 y CSS3
 - Características del lenguaje
 - Etiquetas HTML
 - Accesibilidad
 - Estándares HTML
 - Hojas de estilo (CSS)
 - Uso de plantillas

TEMA 3: Animaciones digitales en la web:

1. Animaciones básicas
 - Principios de animación digital
 - Animaciones con HTML5 + CSS3
 - Animaciones básicas con interactividad
2. Animaciones avanzadas
 - Lenguaje Javascript
 - Animaciones HTML5 + CSS3 + javascript
 - Animaciones avanzadas con interactividad

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	Ejercicios de wordpress

3º	Prototipado	Definición de requisitos + ejercicio puntuable
4º	Web semántica	Web semántica
5º	CSS formatos + CSS efectos	Alojamiento web / Instación VSCode
6º	Animaciones HTML + CSS	No lectivo
7º	Ejercicios	No lectivo
8º	Ejercicios	Realización de la Práctica 1
9º	Examen parcial	Examen parcial
10º	Animaciones con Javascript	Ejercicios ejemplo
11º	Animaciones con Javascript	No lectivo
12º	No lectivo	Ejercicios
13º	Ejercicios (No Interacción)	Ejercicios (Interacción)
14º	Realización de la Práctica 2	Realización de la práctica 2
15º	Realización de la práctica 2	Realización de la práctica 2
16º-19º	Entrega Práctica 2 + examen parcial 2	
20º	Examen recuperación	Examen recuperación

Sistema de evaluación

Bloque de evaluación	%Nota Final	Actividades de evaluación	Ponderación	Nota mínima	En grupo	Obligatoria	Recuperable
Ejercicios (EJ)	20%	Ejercicio 1	20%	-	Sí (<=4)	No	No
Prácticas (PRA)	50%	Práctica 1	25%	-	Sí (<=2)	No	Sí
		Práctica 2	25%	-	Sí (<=2)		
Teoría (TEO)	30%	Parcial 1	15%	-	No	No	No
		Parcial 2	15%	-	No		
NOTA FINAL = EJ * 0.20 + PRA * 0.50 + TEO * 0.30							

IMPORTANTE:

- La **NOTA FINAL mínima** para aprobar la asignatura ha de ser **igual a 5**.
- La no-presentación de una actividad se evaluará con un 0 (cero).
- Las actividades que se recuperen no se evaluarán sobre 10 puntos, se evaluarán sobre 8 puntos.

EVALUACIÓN ALTERNATIVA:

- El estudiantado que cuente con el visto bueno para ser evaluado mediante evaluación alternativa (ver requisitos y procedimiento en la normativa de evaluación) deberá realizar una prueba práctica que englobará el contenido de ambas prácticas.

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