



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE **WEB DINÁMICA**

Coordinación: PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA

Año académico 2022-23

Información general de la asignatura

Denominación	WEB DINÁMICA			
Código	102183			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Grado en Diseño Digital y Tecnologías Creativas	2	OBLIGATORIA	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	PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA			
Departamento/s	INFORMATICA E INGENIERIA INDUSTRIAL			
Distribución carga docente entre la clase presencial y el trabajo autónomo del estudiante	<p>Durante el curso se combinarán las clases magistrales con las clases prácticas. A las primeras, los alumnos aprenderán las competencias teóricas que aplicarán posteriormente a las clases prácticas.</p> <p>El alumno realizará el trabajo autónomo en horas no presenciales.</p>			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			
Idioma/es de impartición	Catalán/Castellano			
Distribución de créditos	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
PASCUAL ALMENARA, AFRA MARIA	afra.pascual@udl.cat	9	Enviar un correo para quedar d?a y hora

Objetivos académicos de la asignatura

Los objetivos de aprendizaje de esta asignatura se basan en:

- Conocimiento de los estándares web y de contenidos.
- Asegurar la correcta aplicación de las normas y estándares.
- Conocer los lenguajes de marcado y las tecnologías existentes para manipularlos.
- Diseño y aplicación de productos, servicios y sistemas de información multi-plataforma.
- Diseño y aplicación de los mecanismos de interacción del usuario.
- Saber utilizar las herramientas de analítica web.

Competencias

Competencias significativas Básicas

- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética

Competencias Generales

- CG1. Habilidad para crear y desarrollar respuestas a problemas de comunicación para los diferentes contenidos digitales
- CG4. Aplicar los conceptos y métodos propios de las tecnologías digitales
- CG5. Capacidad para diseñar y evaluar sistemas que garanticen la accesibilidad y usabilidad
- CG7. Capacidad de análisis y desarrollo de tecnologías digitales para la visualización de la información

Competencias Específicas

- CE8. Capacidad para la creación y explotación de mundos virtuales, y para la creación, gestión y distribución de contenidos multimedia
- CE9. Conocer las metodologías, programas, técnicas, normas y estándares, además de ser capaz de utilizar la base de conocimiento adquirida con elementos específicos de desarrollo web

Competencias Transversales

- CT3. Adquirir capacitación en el uso de las nuevas tecnologías y de las tecnologías de la información y la comunicación
- CT6. Aplicar la perspectiva de género a las tareas propias del ámbito profesional

Contenidos fundamentales de la asignatura

T1. LA WEB DINÁMICA

- 1.1. Introducción y estructura de la web dinámica
- 1.2. Normas, estándares y plataformas de la web dinámica

T2. DISEÑO EN LA WEB DINÁMICA

- 2.1. Diseño Responsive y plantillas básicas
- 2.2. Técnicas de diseño web
- 2.3. Conceptos de frameworks de diseño

T3. INTERACCIONES EN LA WEB DINÁMICA

- 3.1. Conceptos generales
- 3.2. Conceptos de Framework JS (I)
- 3.3. Conceptos de Framework JS (II)

T4. DATOS EN LA WEB DINÁMICA

- 4.1. Conceptos generales
- 4.2. Estructura de datos dinámicos
- 4.3. Acceso a los datos dinámicos
- 4.4. Uso a los datos dinámicos
- 4.5. Analizar datos de la web

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 u on-line si la situación sanitaria lo requiere

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 GG Teoría	Actividad GM Practicas
1	T1. Web dinámica	Web dinámica. Introducción i estructura (1.1)	Configuración herramientas de trabajo
2	T1. Web dinámica	Normas, estándares y plataformas de la web dinámica (1.2)	Estructura página web y HTML5
3	T2. Diseño web dinámico	Diseño Responsive y plantillas básicas (2.1)	Fiesta Lleida
4	T2. Diseño web dinámico	Técnicas de diseño web (2.2)	Elementos responsive
5	T2. Diseño web dinámico	Conceptos de Framework CSS (2.3)	Intrinsic design
6	T3. Interacciones web dinámicas	Conceptos generales (3.1)	Frameworks (I)
7	T3. Interacciones web dinámicas	Framework JS (I) (3.2)	Frameworks (II)
8	T3. Interacciones web dinámicas	Framework JS (II) (3.3)	Frameworks (III)

9	Exámenes parciales		
10	T4. Datos web dinámica	Conceptos generales (4.1)	Componentes interactivos (I)
11	T4. Datos web dinámica	Estructura de los datos dinámicos (4.2)	Componentes interactivos (II)
12	T4. Datos web dinámica	Acceso a los datos dinámicos (4.3)	Componentes interactivos (III)
13	T3. Interacciones web dinámica	Uso de los datos dinámicos (4.4)	Fiesta
14	T4. Datos web dinámica	Análisis datos de la web (I) (4.5)	Uso y ejemplos con datos
15	T4. Datos web dinámica	Análisis datos de la web (II) (4.5)	Uso y ejemplos con datos
16	Exámenes parciales		
17	Exámenes parciales		
18	Tutorías		
19	Examen recuperación		

Sistema de evaluación

Acrónimo	Tipo	Actividad de evaluación	Ponderación	Nota Mínima	Obligatoria	Recuperable
S1	IN	Sesión invitada	10%	No	Si	No
Ex1	IN	Examen parcial 1	30%	5	Si	Si
Pr1	GR	Práctica 1	15%	No	Si	No
Ex2	IN	Examen parcial 2	15%	No	Si	No
Pr2	GR	Práctica 2	30%	4	Si	SI

IN: Individual - GR: Grup

TODAS las actividades, sesión de invitado, práctica y examen son OBLIGATORIAS

Nota mínima para aprobar la asignatura NOTA FINAL ≥ 5

Para aprobar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 4 en las actividades que ponderen un 30%

Las actividades que se recuperen no obtienen la misma nota (se penalizan un 20%)

Las actividades entregadas fuera de plazo, tendrán una penalización del 30%.

$$\text{Nota_Final} = 0,10 \cdot S1 + 0,30 \cdot \text{Ex1} + 0,15 \cdot \text{Pr1} + 0,15 \cdot \text{Ex2} + 0,30 \cdot \text{Pr2}$$

Para tener superada la asignatura hace falta que NOTA_FINAL sea mayor o igual a 5 y tener todas las actividades obligatorias entregadas.

Bibliografía y recursos de información

Webgrafía

- https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Learn/Getting_started_with_the_web
- <https://www.w3.org/>
- <https://www.w3schools.com/>
- VUE. The ProgressiveJavaScript Framework <https://vuejs.org>

Bibliografía

- **Mobile First.** *Luke Wroblewski*
- **Ressponsive Web Desing.** *Ethan Marcotte*
- **HTML5 for Web Designers.** *Jeremy Keith*
- **CSS3 for Web Designers .** *Dan Cederholm*
- **Adaptative Web Design.** *Aaron Gustafson*
- **Learning Web Design..** *Jennifer Niederst Robbins*