



Universitat de Lleida

GUÍA DOCENTE
**RECURSOS WEB Y
TECNOLOGÍAS MÓVIL**

Coordinación: GIL IRANZO, ROSA MARÍA

Año académico 2017-18

Información general de la asignatura

Denominación	RECURSOS WEB Y TECNOLOGÍAS MÓVIL			
Código	14286			
Semestre de impartición	1R Q(SEMESTRE) EVALUACIÓN CONTINUADA			
Carácter	Grado/Máster	Curso	Carácter	Modalidad
	Máster Universitario en Marketing de Medios Sociales	1	OBLIGATORIA	Semipresencial
Número de créditos ECTS	6			
Grupos	1GG			
Créditos teóricos	0			
Créditos prácticos	0			
Coordinación	GIL IRANZO, ROSA MARÍA			
Departamento/s	INFORMATICA I ENGINYERIA INDUSTRIAL			
Información importante sobre tratamiento de datos	Consulte este enlace para obtener más información.			

Profesor/a (es/as)	Dirección electrónica profesor/a (es/as)	Créditos impartidos por el profesorado	Horario de tutoría/lugar
GIL IRANZO, ROSA MARÍA	rgil@diei.udl.cat	6	

Competencias

Competencias generales o básicas (CB)

1. Capacidad de análisis y síntesis.
2. Capacidad de organizar y planificar.
3. Ser capaz de trabajar y de aprender de forma autónoma y, simultáneamente, interactuar adecuadamente con el resto a través de la cooperación y colaboración.
4. Actuar en atención al rigor, al compromiso personal y con orientación a la calidad.

Competencias específicas (CES)

CE1 Implementar de forma efectiva las herramientas tecnológicas para desarrollar proyectos de marketing de medios sociales.

CE2 Optimizar los productos, los servicios, la gestión, y la comercialización realizada por las empresas y organizaciones a través de los medios sociales

CE8 Distinguir, diseñar, implementar y evaluar métodos avanzados de análisis de información en marketing de medios sociales.

Competencias estratégicas universidad (CEU)

1. Correcta expresión oral y escrita.
2. Conocimiento y dominio del inglés como a lengua extranjera.
3. Dominio de las TIC.
4. Respeto y desarrollo de los derechos humanos, los principios democráticos, los principios de igualdad entre hombres y mujeres, a los valores propios de una cultura de paz y otros valores democráticos. (RD 1393/2007, de 29 de octubre).

Contenidos fundamentales de la asignatura

PARTE 1 WWW vs Internet

TEMA 1 Definición de Internet

1. Breve historia de Internet y de la WWW
2. Evolución de la WWW: Web 2.0, Web 3.0, Web 4.0, Web 5.0
3. Los recursos y productos turísticos

TEMA 2 SEO (*Search Engine Optimization*)

1. Introducción
2. Problemas con las diferentes técnicas de SEO
3. Reglas
4. Popularidad y relevancia
5. Factores de ranking
6. Algoritmos
7. Analíticas
8. Rich Snippets

PARTE 2. Datos en la WWW

TEMA 3. IoT (*Internet of Things*)

1. Sensores
2. Tipos de datos
3. Consolidación del conocimiento en los datos

TEMA 4. Formatos de datos

1. *Open Data*
2. *Big Data*

TEMA 5. Visualización de los datos

1. What?
2. Where?
3. When?
4. Escalas

PARTE 3 CÓMO CONVERTIRSE EN UN DISEÑADOR SIN SERLO

TEMA 6 El Color

1. Teoría del color
2. Psicología del color
3. Atributos del color

TEMA 7. Tipografía

1. Familias tipográficas
2. Características de las fuentes

TEMA 8. Plantillas

1. *Responsive Design/App*
- 2 *Hybrid app*

Ejes metodológicos de la asignatura

Fechas (Semanas)	Descripción	Actividad Presencial	HTP (2) (Horas)	Actividad trabajo autónomo	HTNP (3) (Horas)
1-2-3-4	Bloque 1: WWW vs Internet. Entender la estructura básica de funcionamiento	Casos prácticos	4	Estudio y ejercicios	30
5-6-7-8	Bloque 2: Utilización de las técnicas de SEO	Casos prácticos	4	Estudio y ejercicios	30
9-10-11-12	Bloque 3: Fundamentos de diseño gráfico	Casos prácticos	4	Estudio y ejercicios	30
13-14-15-16	Preparación proyecto	Consultas presenciales	4	Estudio Caso práctico Intervención crítica	40

Fechas (Semanas)	Descripción	Actividad Presencial	HTP (2) (Horas)	Actividad trabajo autónomo	HTNP (3) (Horas)
16	Evaluación	Presentación proyectos	4		

Plan de desarrollo de la asignatura

Se establecerán periodos de trabajo de 4 semanas, donde los estudiantes deberán al final de este período haber completado el estudio de artículos. Además deberán haber realizado ejercicios que se entregarán al finalizar dicho período. Así durante 3 períodos. Cada período cuenta el 20% de la nota final.

En el último período de 4 semanas se realizará un proyecto que tendrá como objetivo poner en práctica los conocimientos adquiridos.

Este proyecto se realizará en grupo. Cuenta el 40% de la nota final.

Sistema de evaluación

Hay tres bloques, en cada bloque se suministran ejercicios. Cada bloque cuenta el 20% de la nota. Los tres el 60 %

El proyecto final contará el 40 % y se suministrará una rúbrica para que los estudiantes sepan qué se les va a valorar.

Bibliografía y recursos de información

- 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