

Curso Académico: (2020 / 2021)

Fecha de revisión: 14-05-2020

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: ZARRAONANDIA AYO, TELMO AGUSTIN

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 6.0

Curso : 4 Cuatrimestre :

OBJETIVOS

COMPETENCIAS GENÉRICAS

CG4. Conocer los modelos y métodos de investigación en el ámbito de la información digital.

COMPETENCIAS TRANSVERSALES

CT3. Ser capaz de organizar y planificar su trabajo, tomando las decisiones correctas basadas en la información disponible, reuniendo e interpretando datos relevantes para emitir juicios y pensamiento crítico dentro de su área de estudio.

CT4. Ser capaz de dedicarse a un aprendizaje autónomo de por vida, que les permita adaptarse a nuevas situaciones.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

CE1. Ser capaz de diseñar, gestionar y operar con información por medio de sistemas de bases de datos.

CE10. Conocer los principios y lenguajes básicos de la programación y el marcado de documentos Web.

CE12. Conocer los principios de diseño y planificación de una publicación digital interactiva compleja y completamente operativa.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

RA1. Haber adquirido conocimientos avanzados y demostrado una comprensión de los aspectos teóricos y prácticos y de la metodología de trabajo en el área de la gestión de la información y los contenidos digitales con una profundidad que llegue hasta la vanguardia del conocimiento.

RA2. Aplicar los conocimientos adquiridos, la comprensión de estos y sus capacidades a la resolución de problemas complejos y/o especializados en el ámbito profesional.

RA4. Ser capaces de desenvolverse en situaciones complejas o que requieran el desarrollo de nuevas soluciones tanto en el ámbito académico como laboral o profesional dentro de su campo de estudio.

RA6. Ser capaces de identificar sus propias necesidades formativas en su campo de estudio y entorno laboral o profesional y de organizar su propio aprendizaje con un alto grado de autonomía en todo tipo de contextos (estructurados o no).

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Introducción a la Programación y el Diseño para Web
 - a. ¿Qué es la Web? Historia y Evolución de la WWW
 - b. Gestores de contenido vs programación web
 - c. Introducción a los principios de diseño. Ejemplos.
2. Lenguaje HTML
 - a. Entorno de desarrollo web
 - b. Estructura y navegación de un sitio web
3. Manipulación CSS
 - a. Enlazar archivos CSS externos con documentos HTML
 - b. Control de diseño y formato de texto usando CSS
 - c. ¿Cómo hacer una página Web Responsive?
4. Introducción a JavaScript y Document Object Model
 - a. ¿Cómo crear páginas web interactivas?
 - b. Sintaxis y bases del lenguaje Javascript

- c. Eventos en Javascript
- d. Variables y funciones en Javascript
- e. Herramientas del desarrollador. La consola
- f. Manipulación DOM Document Object Model
- g. Introducción a JQuery
- h. Estructuras complejas de datos. Almacenamiento y Gestión de Datos
- 5. Introducción a los Principios de diseño Web, Heurísticas y Patrones
- a. Introducción a la metodología de Diseño Centrado en el Usuario
- b. ¿Cómo presentar la información en un sitio web?
- c. ¿Cómo facilitar la navegación de un sitio web?
- d. Elementos clave en el diseño de un sitio web
- 6. Conceptos avanzados: introducción a la programación en el servidor
- c. How to make a "Responsive" Web page?
- 4. Introduction to JavaScript and Document Object Model
- a. How to create interactive web pages?
- b. Syntax and bases of the Javascript language
- c. Events in Javascript
- d. Variables and functions in Javascript
- e. Developer tools - the console
- f. DOM Manipulation (Document Object Model)
- g. Introduction to JQuery
- h. Complex data structures. Storage and Data Management
- 5. Introduction to the Principles of Web Design, Heuristics and Patterns
- a. Introduction to the methodology of User-Centered Design
- b. How to present the information on a website?
- c. How to facilitate the navigation of a website?
- d. Key elements in the design of a website
- 6. Advanced concepts: introduction to programming on the server

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

ACTIVIDADES FORMATIVAS:

CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS. En ellas se presentarán los conocimientos que deben adquirir los alumnos. Estos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia para facilitar el seguimiento de las clases y el desarrollo del trabajo posterior. Se resolverán ejercicios, prácticas problemas por parte del alumno y se realizarán talleres para adquirir las capacidades necesarias. Se dedicarán 42 horas con un 100% de presencialidad.

TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor. Se dedicarán 28 horas con un 25% de presencialidad.

TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ESTUDIANTE. Se dedicarán 78 horas 0% presencialidad.

METODOLOGÍAS DOCENTES:

CLASE TEORÍA. Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporcionan los materiales y la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

PRÁCTICAS. Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo.

TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

EVALUACIÓN CONTINUA. En ella se valorarán los trabajos, presentaciones, actuación en debates, exposiciones en clase, ejercicios, prácticas y trabajo en los talleres a lo largo del curso. El porcentaje de valoración será de el 80% de la nota final.

EXAMEN FINAL. En el que se valorarán de forma global los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridas a lo largo del curso. El porcentaje de valoración será de 20% de la nota final.

Es obligatorio realizar el examen final y obtener una nota de 5 sobre 10 en el examen.

Peso porcentual del Examen Final: 20

Peso porcentual del resto de la evaluación: 80

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Elizabeth Castro; Bruce Hyslop. HTML5 and CSS3: Visual QuickStart Guide, Seventh Edition, PeachPit Press. , 2011