

Curso Académico: (2021 / 2022)

Fecha de revisión: 04-06-2021

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: TAJADURA JIMENEZ, ANA

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 3 Cuatrimestre : 1

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Técnicas de Programación
Arquitectura de Información

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. 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

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 mínima de 4,5 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

- Flanagan, D JavaScript: The Definitive Guide, O'Really Media, 2006
- Lenny Burdette The JavaScript PocketGuide, PeachPit Press, 2010
- Nielsen, J Designing Web Usability, New Riders, 2000
- Van Duyne, D. K., Landay, J. A., & Hong, J. I The design of sites: Patterns for creating winning web sites. , Prentice Hall Professional, 2007

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

- null Eloquent JavaScript, disponible en <http://eloquentjavascript.net> .
- Dix, A., Finlay, J., Abowd, G., Beale, R.. Human-Computer Interaction, Prentice Hall, 3rd Edition, 2004
- null JavaScript Tutorial, Tutorial JavaScript de W3 Schools, disponible en <http://www.w3schools.com/js>.
- Jonathan Chaffer Learning jQuery, Pckt Publishing, 2011
- Preece, J. Interaction Design. Beyond human computer interaction, John Wiley & Sons, 2002
- Shneiderman, B Designing the User Interface, Addison-Wesley, 3rd Edition., 1999
- Steve Suehring JavaScript Step by Step, Microsoft Press, 2008
- null jQuery Tutorial, Tutorial jQuery de W3 Schools, disponible en <http://www.w3schools.com/jquery/default.asp> .

RECURSOS ELECTRÓNICOS BÁSICOS

- . ¿HTML Tutorial¿, Tutorial HTML de W3 Schools: <http://www.w3schools.com/html/>
- . ¿CSS Tutorial¿, Tutorial CSS de W3 Schools: <http://www.w3schools.com/css/>
- . ¿JavaScript Tutorial¿, Tutorial JavaScript de W3 Schools: <http://www.w3schools.com/js>
- . ¿jQuery Tutorial¿, Tutorial jQuery de W3 Schools: <http://www.w3schools.com/jquery/default.asp> "