

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA: Desarrollo Web I

PLAN DE ESTUDIOS: Grado en Ingeniería Informática (PGR-INFORM)

GRUPO: 2425-M1

CENTRO: Escuela Politécnica Superior

CARÁCTER DE LA ASIGNATURA: Obligatorio

ECTS: 6,0

CURSO: 3º

SEMESTRE: 1º Semestre

IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:

Castellano, excepto las asignaturas de idiomas que se impartirán en el idioma correspondiente

DATOS DEL PROFESOR

NOMBRE Y APELLIDOS: FRANCISCO JOSÉ PALACIOS BURGOS

EMAIL: fjpalacios@uemc.es

TELÉFONO: 983 00 10 00

HORARIO DE TUTORÍAS: Viernes a las 13:00 horas

CV DOCENTE:

Doctor en Ciencias Físicas e Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas. He sido docente de asignaturas de desarrollo web desde el curso académico 2009-2010.

CV PROFESIONAL:

Adicionalmente a la docencia, he desempeñado tareas de diseño y programación de aplicaciones informáticas de gestión en el entorno universitario. Dichas aplicaciones informáticas van desde programas de escritorio con interfaz gráfica a aplicaciones web que incluyen capa de servicios.

CV INVESTIGACIÓN:

Mi actividad investigadora se centra en dos líneas específicas: hasta el 2003 he realizado contribuciones en la simulación informática de sistemas de tamaño muy pequeño. Esto dio origen a varias publicaciones que pueden consultarse por ejemplo en el Science Citation Index. Desde 2007 en adelante, me he centrado en el desarrollo de prototipos software orientados al mercado, siendo seleccionado en varias de las convocatorias establecidas en la UEMC, tanto en el papel de tutor, como en el papel de autor.

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

DESCRIPTOR DE LA ASIGNATURA:

La asignatura se plantea como una introducción a las tecnologías relacionadas con el desarrollo de sitios web. En esta parte se estudiará la tecnología asociada al lado del cliente, y continuará con el estudio de las tecnologías asociadas al servidor en Desarrollo Web II.

La asignatura tiene una gran importancia dentro del perfil profesional de un Ingeniero Informático, ya que una gran parte del actual mercado de trabajo se orienta hacia la programación de soluciones y arquitecturas en este tipo de entornos.

Para afrontar la asignatura es necesario disponer de los conocimientos y habilidades básicas de programación que se enseñan en asignaturas de cursos previos.

CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA:

1. **Parte Teórica** : Contenidos teóricos de la asignatura

1. Fundamentos Teóricos de la Web. Tecnologías
2. Lenguajes de Marcas. HTML
3. Estilos. CSS
4. Javascript. Frameworks
5. Formularios
6. Fundamentos de Diseño Web

2. **Parte Práctica** : Contenidos prácticos de la asignatura

1. Bloque práctico 1. HTML
2. Bloque práctico 2. CSS
3. Bloque práctico 3. Javascript

RECURSOS DE APRENDIZAJE:

Tanto las clases teóricas como las clases prácticas se realizarán en el laboratorio informático. Para el desarrollo de las clases se utilizará fundamentalmente un cañón y la plataforma e-learning, así como software específico para llevar a cabo el desarrollo Web, como diferentes navegadores Web.

COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE A ADQUIRIR POR EL ALUMNO

COMPETENCIAS BÁSICAS:

- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

COMPETENCIAS GENERALES:

- CG01. Capacidad de organización y planificación en el ámbito tecnológico
- CG02. Capacidad y habilidad para la toma de decisiones en el ámbito tecnológico

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

- CI11. Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de los Sistemas Distribuidos, las Redes de Computadores e Internet y diseñar e implementar aplicaciones basadas en ellas.
- CI13. Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- CI17. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

El alumno será capaz de:

- Diseñar páginas y sitios web que se ajusten a los requerimientos de cliente y sigan los estándares de calidad, usabilidad y adaptabilidad

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

- Felke-Morris, Terry, et al. (2014): Basics of Web Design: HTML5 & CSS3. Pearson. ISBN: 9780133970746
- Sawyer McFarland, David (2012): Programación JavaScript y jQuery. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441531512
- Gauchat, Juan Diego (2012): El gran libro de HTML5, CSS3 y Javascript. Marcombo. ISBN: 9788426717702
- Pablo Enrique Fernández Casado (2023): Construcción y diseño de páginas web con HTML, CSS y Javascript. RA-MA. ISBN: 9788419857163

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

- Ullman, Larry (2014): Modern JavaScript: Develop And Design. Peachpit Press. ISBN: 9780321812520
- Mario Rubiales Gómez (2021): Curso de desarrollo web: HTML, CSS y Javascript (ed. 2021) manual imprescindible. Anaya Multimedia. ISBN: 9788441544147

WEBS DE REFERENCIA:

Web / Descripción

[Tutoriales Web](http://www.w3schools.com/)(http://www.w3schools.com/)

Documentación y tutoriales sobre tecnologías web

[World Wide Web Consortium](https://www.w3c.es/)(https://www.w3c.es/)

Página en Español del World Wide Web Consortium

[Plataforma Moodle para la asignatura](https://ecampus.uemc.es)(https://ecampus.uemc.es)

PLANIFICACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

METODOLOGÍAS:

MÉTODO DIDÁCTICO:

El profesor realizará introducciones expositivas al presentar cada tema, desarrollando una base de conocimientos teóricos de cada uno de los aspectos del desarrollo Web considerados.

MÉTODO DIALÉCTICO:

A lo largo de las clases, se intercalarán ejemplos y ejercicios sencillos que se resolverán y discutirán con los alumnos.

MÉTODO HEURÍSTICO:

A lo largo de cada tema y durante la elaboración de la práctica, se propondrán una serie de ejercicios que los alumnos tendrán que resolver de manera autónoma bajo la supervisión del profesor.

CONSIDERACIONES DE LA PLANIFICACIÓN:

El desarrollo de los contenidos de la asignatura se realizará a través de las clases expositivas teóricas a las que seguirán clases prácticas de problemas. Cuando la materia impartida así lo permita, se programarán ejercicios prácticos de programación que habrá que realizar en el laboratorio. Esta es un esquema (aproximado) de cómo se desarrollará la asignatura:

T = Teoría, P = Problemas, L = Laboratorio

Semana 1. Tema 1

Semana 2. Tema 1

Semana 3. Tema 2

Semana 4. Bloque 1

Semana 5. Bloque 1

Semana 6. Prueba evaluación Tema 1 y 2. Bloque 1. Tema 3

Semana 7. Tema 3

Semana 8. Bloque 2

Semana 9. Bloque 2

Semana 10. Prueba evaluación Tema 3 y Bloque 2. Tema 4

Semana 11. Tema 4

Semana 12. Tema 5. Bloque 3

Semana 13. Prueba evaluación Tema 4 y 5 y Bloque 3. Tema 6

Semana 14. Tema 6. Prueba evaluación Tema 6

Semana 15. -

Esta planificación estimada podrá verse modificada por causas ajenas a la organización académica

primeramente presentada. El profesor informará convenientemente a los alumnos de las nuevas modificaciones puntuales

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES Y EVALUACIONES:

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES:

Actividad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	¿Se evalúa?	CO	CE
Prueba evaluación Tema 1 y 2. Bloque 1						X										X	X	X
Prueba evaluación Tema 3 y Bloque 2										X						X	X	X
Prueba evaluación Tema 4 y 5 y Bloque 3													X			X	X	X
Prueba evaluación Tema 6														X		X	X	X
Entrega y defensa Practica 1										X						X	X	X
Entrega y defensa Practica 2												X				X	X	X
Entrega y defensa Practica 3														X		X	X	X
Entrega y defensa Práctica Final															X	X	X	X

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA ORDINARIA:

Todas las pruebas que se hagan en la asignatura y que supongan la adquisición de alguna de las competencias definidas son eliminatorias. El alumno se presentará a la prueba final únicamente con aquellas partes que no haya superado a lo largo del trabajo diario y evaluación continua del semestre.

Todas las prácticas programadas son obligatorias y son indispensables para la superación de la asignatura. Dichas prácticas se entregarán y evaluarán de forma individual salvo que se indique para alguna de ellas lo contrario expresamente.

Los sistemas de evaluación descritos en esta GD son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura.

Las actividades de evaluación programadas para la asignatura tienen el siguiente peso en la evaluación final:

- Prueba evaluación Temas 1 y 2 (Teoría): 6%
- Prueba evaluación Temas 1 y 2 (Problemas): 6,6%
- Práctica Temas 1 y 2: 6,6 %
- Prueba evaluación Tema 3 (Teoría): 4%
- Prueba evaluación Temas 3 (Problemas): 6,7%
- Práctica Tema 3: 6,7 %
- Prueba evaluación Temas 4 y 5 (Teoría): 6%
- Prueba evaluación Temas 4 y 5 (Problemas): 6,7%
- Práctica Temas 4 y 5: 6,7 %
- Prueba evaluación Tema 6 (Teoría): 4%
- Práctica Final: 40% (Entregable 35 %, Defensa 5%)

Esta planificación tiene un carácter meramente orientativo y podrá ser modificada a criterio del profesor, en función de circunstancias externas y de la evolución del grupo. El profesor informará convenientemente a los alumnos de dichas modificaciones. Los sistemas de evaluación descritos en esta guía docente son sensibles tanto a la evaluación de las competencias como de los contenidos de la asignatura. La realización fraudulenta de cualquiera de las pruebas de evaluación, así como la extracción de información de las pruebas de evaluación, será sancionada según lo descrito en el Reglamento 7/2015, de 20 de noviembre, de Régimen Disciplinario de los estudiantes, Arts. 4, 5 y 7 y derivarán en la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como en el reflejo de la falta y de su motivo en el expediente académico del alumno.

CONSIDERACIONES DE LA EVALUACIÓN EN LA CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

En la convocatoria extraordinaria el alumno se presentará con todos aquellos elementos que no haya superado en el periodo de evaluación continua y convocatoria ordinaria.

SISTEMAS DE EVALUACIÓN:

SISTEMA DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE (%)
Ejecución de prácticas	60%
Pruebas escritas	40%

