

Programación de Aplicaciones en Tecnología Web

Código: 104740
Créditos ECTS: 6

| Titulación | | Tipo | Curso | Semestre |
|----------------------------------|--|------|-------|----------|
| 2503873 Comunicación Interactiva | | OB | 3 | 1 |

La metodología docente y la evaluación propuestas en la guía pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Contacto

Nombre: Adrian Padilla Molina

Correo electrónico: Adrian.Padilla@uab.cat

Uso de idiomas

Lengua vehicular mayoritaria: catalán (cat)

Algún grupo íntegramente en inglés: No

Algún grupo íntegramente en catalán: Sí

Algún grupo íntegramente en español: No

Prerequisitos

Para poder cursar esta asignatura es necesario tener conocimientos básicos de lengua inglesa para afrontar la lectura de la bibliografía.

Tener asumidos los conocimientos básicos de las asignaturas "Introducción a la tecnología web" y "Servicios Web avanzados".

Objetivos y contextualización

Conocer las tecnologías disponibles para el desarrollo de aplicaciones web.

Reconocer las exigencias técnicas necesarias para el desarrollo de aplicaciones web y su puesta en funcionamiento.

Diseñar y prototipar aplicaciones web para su posterior desarrollo.

Planificar la ejecución del desarrollo de aplicaciones web.

Familiarizarse con el despliegue de aplicaciones web en servidores locales y cloud.

Customizar y modificar templates de CMS mediante HTML, CSS y PHP.

Competencias

- Aplicar e integrar los conocimientos en ciencias sociales y humanidades y los provenientes de la ingeniería para generar productos y servicios complejos y a la medida de los ciudadanos y de sus necesidades.
- Gestionar el tiempo de forma adecuada y ser capaz de planificar tareas a corto, medio y largo plazos.
- Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

- 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.
- 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.
- Reconocer y planificar la infraestructura tecnológica necesaria para la creación, el almacenamiento, el análisis y la distribución de productos multimedia interactivos y del internet social.

Resultados de aprendizaje

1. Diseñar las webs y sus aplicaciones teniendo en cuenta los aspectos éticos de no discriminación y respeto a todos los colectivos.
2. Diseñar páginas web y aplicaciones funcionales desde el punto de vista tecnológico.
3. Idear aplicaciones para las páginas web.
4. Interpretar, valorar y discutir documentos sobre la creación en internet y el rol de la tecnología web.
5. Planificar y ejecutar trabajos académicos en el ámbito de programación básica y avanzada.
6. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.

Contenido

Tema 1: Introducción a las aplicaciones web.

Tema 2: Ecosistema tecnológico de las aplicaciones web.

Tema 3: Desarrollo de proyectos.

Metodología

La adquisición de conocimientos prácticos se hará a través de distintos procedimientos metodológicos que incluyen distintos tipos de actividades, agrupadas en: clases magistrales, prácticas en laboratorios informáticos y seminarios.

En las sesiones teóricas se hará la exposición de los contenidos del programa, proporcionando de esta manera los elementos necesarios para la realización de ejercicios prácticos en laboratorios.

En los que respecta a las prácticas, servirán para aplicar en casos reales los conocimientos adquiridos en las sesiones teóricas. En los seminarios se favorecerá la reflexión crítica y el debate sobre el análisis de casos reales y modelos.

El calendario detallado y el contenido de las distintas sesiones se expondrá el día de la presentación de la asignatura y se publicará en el Campus Virtual, donde el alumnado podrá encontrar la descripción detallada de los ejercicios y las prácticas, así como diversos materiales docentes y cualquier otro tipo de información necesaria para la asignatura. En caso de cambio de modalidad por razones sanitarias, el profesorado informará de los cambios que se producirán en la programación de la asignatura y la metodología docente.

Nota: se reservarán 15 minutos de una clase dentro del calendario establecido por el centro o por la titulación para que el alumnado rellene las encuestas de evaluación de la actuación del profesorado y de evaluación de la asignatura o módulo.

Actividades

| Título | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|--------|-------|------|---------------------------|
|--------|-------|------|---------------------------|

Tipo: Dirigidas

| | | | |
|--------------------------|----|------|------------|
| Clases magistrales | 15 | 0,6 | 4 |
| Prácticas de laboratorio | 21 | 0,84 | 1, 2, 3, 5 |
| Seminarios | 12 | 0,48 | 4, 6 |
| Tipo: Supervisadas | | | |
| Evaluación | 3 | 0,12 | 6 |
| Tutorías | 10 | 0,4 | 5 |
| Tipo: Autónomas | | | |
| Actividad autónoma | 68 | 2,72 | 1, 2, 3, 5 |

Evaluación

Las competencias de esta asignatura se evaluarán con distintas actividades:

- Prueba teórica escrita (40% de la nota final)
- Prueba práctica grupal de laboratorio (40% de la nota final)
- Trabajo individual entregado en los seminarios (20% de la nota final)

La nota final será la suma de la puntuación obtenida en cada uno de estos apartados.

Es imprescindible realizar las tres pruebas de evaluación para superar la asignatura.

Se ponderarán las tres partes evaluables, aunque una de ellas esté suspendida. Pero no se realizará la ponderación si dos de ellas están suspendidas.

El sistema de evaluación de esta asignatura se corresponde con la evaluación continuada.

Sistema de recuperación optativo:

El alumnado tiene derecho a la recuperación de la asignatura solo si ha sido evaluado del conjunto de actividades. Solo se podrán recuperar las asignaturas de laboratorio suspendidas y la prueba escrita. Por lo tanto, quedan excluidas de la recuperación las actividades no presentadas. Los seminarios no son recuperables y, por lo tanto, no se pueden reevaluar.

La nota máxima a la que se podrá optar en las prácticas de laboratorio recuperadas será de 5 sobre 10.

La nota obtenida en la recuperación de la prueba escrita será la nota final de este apartado, con independencia de si esta es mayor o menor a la de la primera prueba realizada.

Asistencia: la asistencia a las clases de seminario y prácticas de laboratorio es obligatoria. La ausencia no justificada del alumnado en estas sesiones comporta un "no presentado" en la nota del seminario o la práctica específica, y por lo tanto no será recuperable.

Plagio: El estudiante que cometa plagio o cualquier otra irregularidad (copia, suplantación, etc) será cualificado con un 0.

La metodología docente y la evaluación propuestas pueden experimentar alguna modificación en función de las restricciones a la presencialidad que impongan las autoridades sanitarias.

Actividades de evaluación

| Título | Peso | Horas | ECTS | Resultados de aprendizaje |
|----------------|------|-------|------|---------------------------|
| Prueba teórica | 40% | 3 | 0,12 | 4 |

| | | | | |
|----------------------------------|-----|----|------|---------------|
| Pruebas prácticas de laboratorio | 40% | 12 | 0,48 | 1, 2, 3, 5, 6 |
| Seminarios | 20% | 6 | 0,24 | 4 |

Bibliografía

La bibliografía básica está compuesta por textos científicos y libros del área de conocimiento.

1. Luján-Mora, S. (2011). Accesibilidad en el diseño de aplicaciones web.
2. Hassan, Y., Martín Fernández, F. J., & Iazza, G. (2004). Diseño web centrado en el usuario: usabilidad y arquitectura de la información. Hipertext.net, (2).
3. Allanwood, G., & Beare, P. (2015). *Diseño de experiencias de usuario: cómo crear diseños que gustan realmente a los usuarios*. Parramón Paidotribo.

Durante la clase de introducción se dará a los alumnos un listado de lecturas adicionales.

Software

no se requiere