

Titulación	Tipo	Curso
2503873 Comunicación Interactiva	OB	3

Contacto

Nombre: Xavier Ribes Guardia

Correo electrónico: xavier.ribes@uab.cat

Equipo docente

Ramon Voces Merayo

Idiomas de los grupos

Puede consultar esta información al [final](#) del documento.

Prerrequisitos

- 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 104728 "Sistemas de Información", 104738 "Introducción a la tecnología web" 104746 "Almacenamiento y Recuperación d'Información" i 2503873 "Servicios webs avanzados".

Objetivos y contextualización

- Conocer las metodologías, técnicas, tecnologías y herramientas 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 para el desarrollo y/o implantación de aplicaciones web.
- Desplegar aplicaciones web en servidores locales y en servidores cloud.

Competencias

- Actuar con responsabilidad ética y con respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
- Actuar en el ámbito de conocimiento propio evaluando las desigualdades por razón de sexo/género.

- Actuar en el ámbito de conocimiento propio valorando el impacto social, económico y medioambiental.
- 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.
- Introducir cambios en los métodos y los procesos del ámbito de conocimiento para dar respuestas innovadoras a las necesidades y demandas de la sociedad.
- 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. Analizar una situación e identificar sus puntos de mejora.
2. Comunicar haciendo un uso no sexista ni discriminatorio del lenguaje.
3. Diseñar las webs y sus aplicaciones teniendo en cuenta los aspectos éticos de no discriminación y respeto a todos los colectivos.
4. Diseñar páginas web y aplicaciones funcionales desde el punto de vista tecnológico.
5. Idear aplicaciones para las páginas web.
6. Identificar las implicaciones sociales, económicas y medioambientales de las actividades académico-profesionales del ámbito de conocimiento propio.
7. Identificar situaciones que necesitan un cambio o mejora.
8. Interpretar, valorar y discutir documentos sobre la creación en internet y el rol de la tecnología web.
9. Planificar y ejecutar trabajos académicos en el ámbito de programación básica y avanzada.
10. Ponderar los riesgos y las oportunidades de las propuestas de mejora tanto propias como ajenas.
11. Presentar los trabajos de la asignatura en los plazos previstos y mostrando la planificación individual y/o grupal aplicada.
12. Proponer nuevos métodos o soluciones alternativas fundamentadas.
13. Proponer proyectos y acciones que estén de acuerdo con los principios de responsabilidad ética y de respeto por los derechos y deberes fundamentales, la diversidad y los valores democráticos.
14. Proponer proyectos y acciones que incorporen la perspectiva de género.
15. Proponer proyectos y acciones viables que potencien los beneficios sociales, económicos y medioambientales.
16. Valorar el impacto de las dificultades, los prejuicios y las discriminaciones que pueden incluir las acciones o proyectos, a corto o medio plazo, en relación con determinadas personas o colectivos.

Contenido

Tema 1: Introducción a las aplicaciones web.

Tema 2: Aplicaciones web de propósito específico.

Tema 3: Aplicaciones web de propósito general.

Actividades formativas y Metodología

Título	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Tipo: Dirigidas			
Clases de teoría	10	0,4	2, 3, 16, 6, 8
Prácticas de laboratorio	33	1,32	1, 2, 4, 3, 5, 16, 7, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 11, 10
Talleres dirigidos	5	0,2	1, 2, 7, 9, 12, 11, 10
Tipo: Autónomas			
Estudio personal	30	1,2	1, 2, 4, 3, 5, 16, 7, 6, 8, 13, 14, 15, 10
Prácticas de laboratorio	57	2,28	1, 2, 4, 3, 5, 16, 7, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 11, 10
Retos	10	0,4	1, 2, 3, 16, 7, 6, 9, 12, 11, 10

Esta asignatura requiere un total de 150 horas de dedicación, de las cuales 48 horas serán en formato presencial y 102 horas en formato no presencial.

Las actividades formativas se dividirán de la siguiente manera:

- Clases de teoría (10h): Sesiones donde el profesorado suministrará información sobre los conocimientos de la asignatura y recursos y estrategias para adquirir, ampliar y organizar estos conocimientos.
- Talleres dirigidos (5h): Sesiones donde el profesorado planteará retos de tipo práctico que se analizarán de forma grupal evaluando las dificultades y buscando las soluciones más adecuadas.
- Prácticas de laboratorio (33h): Sesiones en las que se plantearán actividades prácticas grupales relacionadas con los contenidos de la asignatura.
- Retos (20h): Propuestas de carácter práctico con el objetivo de complementar y/o profundizar en determinados contenidos de la asignatura y, al mismo tiempo, fomentar la capacidad de autonomía del estudiantado.

El alumnado podrá encontrar en el Campus Virtual la descripción detallada de todas las propuestas formativas, los distintos materiales docentes y cualquier información necesaria para el adecuado seguimiento de la asignatura.

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.

Evaluación

Actividades de evaluación continuada

Título	Peso	Horas	ECTS	Resultados de aprendizaje
Prueba teórica y talleres	40%	2	0,08	1, 2, 4, 7, 6, 8, 9, 12, 11, 10
Prácticas de laboratorio	50%	2	0,08	1, 2, 4, 3, 5, 16, 7, 6, 9, 12, 13, 14, 15, 11, 10

Las competencias de esta asignatura se evalúan con diferentes actividades:

- ACTIVIDAD A, 40% sobre la calificación final. Seguimiento y evaluación de las competencias adquiridas en las sesiones teóricas y talleres dirigidos.
- ACTIVIDAD B, 50% sobre la calificación final. Seguimiento y evaluación de las competencias adquiridas en las prácticas de laboratorio.
- ACTIVIDAD C, 10% sobre la calificación final. Seguimiento y evaluación de las competencias adquiridas en los retos.

La nota final será la suma ponderada de la puntuación obtenida en cada una de estas partes. Hay que tener presente que:

- Para superar la asignatura, será necesario obtener un mínimo de 4/10 puntos en las actividades de tipo A y B.
- La nota de la actividad A procederá de la media ponderada de una prueba teórica y de la evaluación de los talleres dirigidos.
- La nota de la actividad B procederá de la media ponderada de las evaluaciones de las prácticas realizadas, siempre y cuando se supere una prueba de validación final con nota superior o igual a 4/10.
- La nota de la actividad C procederá directamente de la media ponderada de las evaluaciones de los retos presentados.

El sistema de evaluación de esta asignatura se corresponde a evaluación continua.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN

1. Según normativa para poder participar en el proceso de recuperación, el alumnado tiene que haber sido previamente evaluado al menos de 2/3 del total de actividades evaluables de la asignatura.
2. ACTIVIDADES TIPO A: Solo se podrá recuperar la prueba teórica si el alumno/a se ha presentado a la prueba teórica fijada a la evaluación continuada y se ha obtenido una nota inferior a 4,9. En cuanto a los talleres dirigidos, quedan excluidos de recuperación todas aquellos talleres que no han sido presentados a lo largo de la evaluación continuada (a no ser que haya un motivo acreditable de fuerza mayor).
3. ACTIVIDADES TIPO B: Quedan excluidas de recuperación todas aquellas actividades no presentadas a lo largo de la evaluación continuada (a no ser que haya un motivo acreditable de fuerza mayor). Por otro lado, la nota obtenida estará limitada a 6/10 puntos.
4. ACTIVIDADES TIPO C: Quedan excluidas de recuperación todas aquellas actividades no presentadas a lo largo de la evaluación continuada (a no ser que haya un motivo acreditable de fuerza mayor). Por otro lado, la nota obtenida estará limitada a 6/10 puntos.

Esta asignatura no prevé el sistema de evaluación única.

Bibliografía

1. Burgués, Xavier. et al. (2015). *Diseño de bases de datos*. Barcelona: UOC. Disponible: http://cv.uoc.edu/annotation/cb826b689abc472d8fb5b2519840058b/699689/PID_00223656/PID_0022365
2. Busuioc, Alexandru et al. *The PHP Workshop: Learn to Build Interactive Applications and Kickstart Your Career As a Web Developer*. Birmingham: Packt Publishing, Limited, 2019. Disponible: https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_proquest_ebookcentral_EBC5969589
3. Northwood, Chris (2018). *The Full Stack Developer*. Apress

4. Zandstra, M. (2021). Enterprise Patterns. In: PHP 8 Objects, Patterns, and Practice. Apress, Berkeley, CA. https://doi-org.are.uab.cat/10.1007/978-1-4842-6791-2_12. Disponible: https://bibcercador.uab.cat/permalink/34CSUC_UAB/1c3utr0/cdi_askewsholts_vlebooks_9781484267912

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

Software

IDE (Visual Studio Code, Sublime Text, NetBeans...)

Lista de idiomas

Nombre	Grupo	Idioma	Semestre	Turno
(PLAB) Prácticas de laboratorio	61	Catalán	primer cuatrimestre	tarde
(PLAB) Prácticas de laboratorio	62	Catalán	primer cuatrimestre	tarde
(TE) Teoría	6	Catalán	primer cuatrimestre	tarde