

**CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL**



# **PLANIFICACIÓN DE LA DOCENCIA UNIVERSITARIA**

## **GUÍA DOCENTE**

### **FUNDAMENTOS DE DESARROLLO WEB**

# 1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA.

Título:	Grado en Ingeniería del Software
Facultad:	Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-TAD)
Materia:	Fundamentos Informáticos
Denominación de la asignatura:	Fundamentos de Desarrollo Web
Curso:	1
Cuatrimestre:	1
Carácter:	Básica
Créditos ECTS:	6
Modalidad/es de enseñanza:	Presencial
Idioma:	Castellano
Profesor/a:	Ramona Ruiz Blázquez
E-mail:	<a href="mailto:ramona.ruiz@u-tad.com">ramona.ruiz@u-tad.com</a>
Teléfono:	

## **2. DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA.**

### 2.1 Descripción de la materia

Esta asignatura pertenece a la materia de Fundamentos informáticos, donde se pretende que el estudiante adquiera conocimientos básicos en los que se fundamenta la ingeniería del software.

### 2.2 Descripción de la asignatura

Esta asignatura le permite al alumno adquirir los conocimientos básicos de desarrollo web en el lado del cliente, y realizar un proyecto web sencillo usando las técnicas de desarrollo web HTML, CSS y JavaScript.

### 3. COMPETENCIAS

#### Competencias Básicas y Generales

CB1: 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.

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.

CB3 - 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.

CB4: Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.

CB5: Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía

CG1 - Capacidad para entender, planificar y resolver problemas a través del desarrollo de soluciones informáticas.

CG3 - Conocimiento de los fundamentos científicos aplicables a la resolución de problemas informáticos

CG5 - Gestión de los recursos humanos y tecnológicos para la correcta realización de proyectos informáticos

CG9 - Capacidad para aprender, modificar y producir nuevas tecnologías informáticas

#### Competencias Específicas

CE3 - Conocimiento del álgebra relacional y realización de consultas en lenguajes procedurales para el diseño de esquemas de bases de datos normalizados basados en modelos de entidad-relación

CE9 - Conocimiento de las estructuras de control, variables, sintaxis de programación y gestión del uso de la memoria de manera eficaz en el desarrollo de una aplicación informática

CE11 - Conocimiento de la arquitectura de los Sistemas Operativos así como los distintos mecanismos para la gestión de procesos, comunicación y sincronización de los mismos

CE13 - Conocimiento de los fundamentos de las redes de ordenadores, de las distintas topologías y de sus protocolos de comunicación

CE16 - Conocimiento del funcionamiento

## 4. CONTENIDOS

**Tema 1:**

HTML

**Tema 2:**

CSS

**Tema 3:**

JavaScript

## 5. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y MODALIDADES DE ENSEÑANZAS

### 5.1 Modalidades de enseñanza

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Método expositivo/Lección magistral:** el profesor desarrollará, mediante clases magistrales y dinámicas los contenidos recogidos en el temario.
- **Estudio de casos:** análisis de casos reales relacionados con la asignatura.
- **Resolución de ejercicios y problemas:** los estudiantes desarrollarán las soluciones adecuadas aplicando procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados.
- **Aprendizaje basado en problemas:** utilización de problemas como punto de partida para la adquisición de conocimientos nuevos.
- **Aprendizaje orientado a proyectos:** se pide a los alumnos que, en pequeños grupos, planifiquen, creen y evalúen un proyecto que responda a las necesidades planteadas en una determinada situación.
- **Aprendizaje cooperativo:** Los estudiantes trabajan en grupo para realizar las tareas de manera colectiva.

### 5.2 Actividades formativas

Actividad Formativa	Horas	Presencialidad
AF1 Clases teóricas / Expositivas	30	100%
AF2 Clases Prácticas	24	100%
AF3 Tutorías	6	50%
AF4 Estudio independiente y trabajo autónomo del alumno	57	0%
AF5 Elaboración de trabajos (en grupo o individuales)	29	0%
AF6: Actividades de Evaluación	4	100%

## 6. DESARROLLO TEMPORAL

UNIDADES DIDÁCTICAS / TEMAS	PERÍODO TEMPORAL
HTML	Semanas 1, 2, 3, 4 y 5
CSS	Semanas 6, 7, 8, 9 y 10
JavaScript	Semanas 11, 12, 13, 14, y 15

## 7. SISTEMA DE EVALUACIÓN

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN MÍNIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>	<b>VALORACIÓN MÁXIMA RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
SE1 Evaluación de la participación en clase, en prácticas o en proyectos de la asignatura	0%	30%
SE2 Evaluación de trabajos, proyectos, informes, memorias	30%	80%
SE3 Prueba Objetiva	10%	60%

## **8. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

<b>ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN</b>	<b>VALORACIÓN RESPECTO A LA CALIFICACIÓN FINAL (%)</b>
Evaluación de la participación en clase y asistencia	10%
Evaluación de las prácticas, actividades y proyecto de la asignatura	40%
Examen final	50%

- Para aprobar la asignatura en la convocatoria ordinaria, es imprescindible que la nota de las actividades y el proyecto sea superior a 5.0 y la nota del examen final sea como mínimo de 4.0 (sobre 10).
- En caso de no conseguir el aprobado en la convocatoria ordinaria, el alumno podrá presentarse a la convocatoria extraordinaria de julio, donde la nota del examen representará el 100% de su calificación en dicha convocatoria.

## 9. BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA

### Bibliografía Básica:

- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web>
- <http://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>
- <https://www.w3schools.com/>

### Bibliografía Recomendada:

- Rob Larsen, "Beginning HTML and CSS". Wrox (2013)
- Douglas Crockford. "JavaScript: The Good Parts". O'Reilly Media, Inc. (2008)
- David Flanagan. "JavaScript: The Definitive Guide" (6th Ed.) O'Reilly.

## 6. MATERIAL, SOFTWARE Y HERRAMIENTAS NECESARIAS

### MATERIALES:

#### Materiales necesarios del alumno:

- Ordenador personal con Windows
- Notepad++