



GUÍA DOCENTE 2022-2023
Desarrollo Web

1. Denominación de la asignatura:

Desarrollo Web

Titulación

Máster universitario en Comunicación y Desarrollo Multimedia

Código

7695

2. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Departamento de Ingeniería Informática

3.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Por determinar

3.b Coordinador de la asignatura

Por determinar

4. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

Primer curso, primer semestre

5. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

6. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6



7. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

BÁSICAS Y GENERALES

CG01 - Creatividad e innovación. Aplicación de soluciones y puntos de vista personales al desarrollo de los proyectos.

CG05 - Conocer y aplicar las técnicas y procesos de creación, producción y difusión audiovisuales en sus diversas fases.

CG06 - Conocer de modo teórico-práctico las tecnologías aplicadas a los medios de comunicación audiovisuales y al desarrollo multimedia.

CG09 - Conocer la ética y deontología profesional, así como el ordenamiento jurídico de la información, la comunicación y las Nuevas Tecnologías.

TRANSVERSALES

CT03 - Respeto y promoción de los derechos humanos y los principios de accesibilidad universal y diseño para todos en consonancia con la Ley 51/2003, del 2 de diciembre.

ESPECÍFICAS

CE08 - Capacitación en la utilización de tecnologías de producción, edición y distribución de productos de carácter informativo en todas las ventanas de difusión mediante el uso de las tecnologías específicas para cada medio.

CE11 - Capacidad para el desarrollo de servicios en red, desde el punto de vista de distintas arquitecturas, junto con la integración de sistemas de información.

8. Programa de la asignatura

8.1- Objetivos docentes

El objetivo de la asignatura es proporcionar a los alumnos una introducción práctica a la creación de páginas web, conociendo los fundamentos, estándares y las mejores prácticas para realizar esta tarea.

Hoy en día, el conocimiento del lenguaje de la web, el HTML5, con sus complementos, el lenguaje que permite cambiar el estilo de presentación, CSS3, y el lenguaje que permite proporcionar elementos dinámicos, Javascript, es de gran utilidad para poder crear y publicar información en la Web, y para poder personalizar las plantillas de los sistemas de gestión de contenidos, como Wordpress o Joomla.

Otros beneficios del aprendizaje de estos tres lenguajes son:

- La correcta utilización del marcado HTML obliga al alumno a hacer un análisis de la estructura y elementos semánticos de un documento: jerarquía de encabezados, secciones de un documento, información tabular, inserción de información multimedia (imágenes, audio y vídeo). Esta misma capacidad de análisis es también útil en la



estructuración de otros documentos.

- El lenguaje CSS3 le facilita al alumno comprender la diferencia que hay entre la estructura de la información y su posterior presentación, que debe tratar de adaptarse de forma dinámica al tamaño de los diferentes dispositivos que se utilizan para acceder a la web: móviles, tabletas, ordenadores. Por eso además de CSS3, se verán conjuntos de herramientas de más alto nivel, como las proporcionadas por el entorno de trabajo bootstrap.

- El lenguaje de programación Javascript, aunque introducido sólo a nivel básico, permitirá al alumno dar sus primeros pasos en el tratamiento automatizado de la información y en la utilización de algunas de las bibliotecas Javascript disponibles, como jQuery, para dar dinamismo a las páginas web. Además, esto le permitirá comprender mucho mejor cómo funciona la Web.

8.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

1. Introducción y terminología básica

Funcionamiento de la web

Arquitectura Cliente – Servidor, Protocolos de comunicación web, El World Wide Web Consortium y los estándares

Algunos conceptos importantes

Diseño web adaptativo, Diseño mobile first, Accesibilidad web, ¿Qué hace un diseñador web?, arquitectura del contenido, diseño de la interacción, wireframes y mockups, ...

2. Marcado y estructuración de documentos web

Estructura general de una página web

Marcado de párrafos, listas y texto

Inclusión de enlaces e imágenes

Marcado de tablas y formularios

Otros elementos en HTML5

Inclusión de audio y vídeo, microdata y SEO



3. Diseño y aplicación de estilos a las páginas web

Las hojas de estilo en cascada

Dando formato al texto

El modelo de caja – tamaño, márgenes, relleno y bordes

Posicionado de elementos en la página

El diseño de página

Cuestiones avanzadas

Diseño con bootstrap, personalización de plantillas para gestores de contenidos, animaciones y transiciones, flexbox

4. Páginas web dinámicas

Introducción a JavaScript

Uso de jQuery

Otras bibliotecas

8.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Christophe Aubry, (2014) HTML5 Y CSS3 - Revolucione el Diseño de sus sitios Web, Segunda, ENI, 978-2746088733,

Jennifer Niederst Robbins, (2012) Learning Web Design, 4, O'Reilly, 978-1-449-31927-4,

Jon Duckett, (2011) HTML & CSS - Design and Build Websites, John Wiley & Sons, Inc., 978-1-118-00818-8,

Rob Crowther, (2013) Hello! HTML5 & CSS3 - A user-friendly reference guide, Manning Publications Co, 9781935182894,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Christophe Aubry, (2014) HTML5 Y CSS3 Para Sitios Con Diseño Web Responsive, ENI, 978-2746092907,

Emmanuel Herrera Ríos, (2012) Arrancar con HTML5: Curso de programación, Marcombo, 978-8426717986,

Gabriel Sanchez Cano, Diseño Web con HTML5 y CSS3 - Concepto a realización, Amazon Media EU,

Jörg Krause, (2016) Introducing Bootstrap 4, Apress, 978-1-4842-2381-9,

José Dimas Luján, (2016) HTML5, CSS y JavaScript. Crea tu web y apps con el estándar de desarrollo, RC Libros, 978-8494345098,



Juan Diego Gauchat, (2013) El Gran Libro De HTML5, CSS3 Y Javascript, Segunda, Marcombo, 978-8426719959,
Luc Van Lancker, (2013) HTML5 Y CSS3. Domine Los Estándares De Las Aplicaciones Web, 2, Eni ediciones, 978-2746084063,

8.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=7695&auth=SAML

9. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CG05, CG06, CG09, CT03, CE11	42	0	42
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CG01, CG05, CG06, CE08, CE11	12	0	12
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	CG01, CG05, CG06, CE08, CE11, CG05, CG06, CG09	0	96	96
Total		54	96	150



10. Sistemas de evaluación:

Los procedimientos de evaluación de primera convocatoria tienen:

- Una parte de evaluación continua consistente en la realización de uno o varios cuestionarios al finalizar cada tema con preguntas sobre los contenidos del tema.
- Una parte de prácticas de laboratorio al finalizar cada tema consistente en la entrega de uno o varios pequeños desarrollos web en los que se utilicen los elementos explicados en el tema.
- Una prueba global consistente en un cuestionario con preguntas de toda la asignatura.

Para los alumnos que no aprueben la parte de evaluación continua en primera convocatoria, en segunda convocatoria se habilitará una prueba de evaluación global de la asignatura con un 40% en el peso de la calificación (consistente en un cuestionario con preguntas de todos los contenidos impartidos en la asignatura). Para el resto de componentes de la evaluación se mantienen con el mismo peso, y se habilitarán las pruebas de segunda convocatoria correspondientes (nuevos trabajos, o nuevos desarrollos web).

Tanto en primera como en segunda convocatoria, la nota de corte para la parte de evaluación continua es de 4. La nota de corte para la evaluación de prácticas de laboratorio es de 5.

Si se superan todas las notas de corte la calificación final será la media ponderada de las notas obtenidas. Para aprobar esta media tiene que ser mayor o igual que 5. En caso de no llegar a notas de corte se aplica la normativa del Reglamento de Evaluación de la UBU para la calificación.

Habiendo superado la asignatura en primera convocatoria, no cabe la opción de incrementar la calificación en segunda convocatoria.

En la Convocatoria Extraordinaria de Fin de Estudios de Grado y del Máster los procedimientos de evaluación tienen:

- Una parte de evaluación global de los contenidos teóricos consistente en la realización de una prueba escrita con preguntas de test y de desarrollo corto (peso 40%).
- La entrega de uno o varios pequeños desarrollos web en los que se utilicen los elementos explicados en la asignatura (peso 30%).
- Un trabajo en el que el alumno prepare una pequeña memoria sobre alguno de los temas propuestos por el profesor (peso 30%).



Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Evaluación continua	30 %	0 %
Prácticas de laboratorio	30 %	30 %
Trabajo e informes	30 %	30 %
Prueba global	10 %	40 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. El Decano o Director resolverá la procedencia o no de admitir dicha excepcionalidad. Por circunstancias sobrevenidas dicha resolución podrá emitirse fuera de los plazos indicados.

Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo no excepcional con la salvedad de la presencialidad, que deberá sustituirse con la asistencia a tutorías (o tele tutorías si fuera necesario) programadas con el profesor. En todo caso, el profesor podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender a las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse, siempre y cuando el alumno de intercambio haya contactado con el profesor en las primeras semanas del curso.

11. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Los recursos de aprendizaje y apoyo tutorial se recogen en la página web del máster:
<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>

12. Calendarios y horarios:

Información en la web del título (<http://www.ubu.es/master-universitario-en-comunicacion-y-desarrollo-multimedia>).



UNIVERSIDAD DE BURGOS
DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

13. Idioma en que se imparte:

Castellano