



MÁSTER LETRAS DIGITALES

FICHA DE LA ASIGNATURA

Tecnologías Web - Obligatoria – 6 créditos

Equipo docente



Eva Ullán Hernández

📄 Despacho 415

Departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial
Facultad de Informática

☎ 91 394 76 24 ✉ evah@ucm.es

Más información en <https://www.ucm.es/disia>

Objetivos didácticos

Proporcionar a los estudiantes los medios para desarrollar recursos web:

- Aprender las características y tecnologías de los sitios web y de las aplicaciones web, así como los lenguajes utilizados en el desarrollo de recursos web
- Aprender a desarrollar páginas web, utilizar lenguajes de marcado y hojas de estilo
- Tener conocimientos básicos de aplicaciones web

Descripción general de la asignatura

Esta materia proporciona a los estudiantes los medios para desarrollar recursos web de diversos tipos, con técnicas de ingeniería y buenos hábitos adecuados a las textualidades electrónicas. Gracias a ello, el estudiante aprenderá las características y tecnologías de las aplicaciones web, así como los lenguajes utilizados en el desarrollo de recursos web, con el fin de desarrollar los suyos propios.

Se utilizan lenguajes de marcado y hojas de estilo, siguiendo los últimos estándares del W3C y prestando especial atención a la accesibilidad.

También se aprende el concepto de aplicación web y las tecnologías implicadas en su desarrollo.

Conocimientos y/o destrezas previas recomendadas

Tener experiencia en el uso de la Web y de los recursos de Internet.

Requisitos técnicos especiales

Esta asignatura no tiene requisitos técnicos especiales, pues todas las herramientas utilizadas son de acceso libre y gratuito.

Contenidos

1. Introducción a las tecnologías web
2. El lenguaje HTML5
3. Hojas de estilo CSS3
4. El *framework* Bootstrap
5. Accesibilidad y usabilidad de sitios web
6. Introducción a las aplicaciones web
7. Procesamiento en el lado del cliente: JavaScript
8. Procesamiento en el lado del servidor: PHP
9. Otras tecnologías para la web

Carga de trabajo/estudio prevista por semana para el alumno

10-12 horas de dedicación, repartidas entre el visionado de vídeos/presentaciones y el estudio del material docente (40%), el análisis de material adicional (10%), la resolución de casos prácticos y realización de cuestionarios (20%), la comunicación con el tutor y los compañeros (10%), la asistencia a seminarios presenciales (20%) y la resolución de las pruebas de evaluación.

Metodologías de aprendizaje que se prevén utilizar

El estudiante realizará la mayor parte de su actividad fuera del aula: en el Campus Virtual, donde podrá acceder al material docente. El estudiante estudiará todo el material por su cuenta.

Para fomentar la interacción del alumnado entre sí, en el momento más adecuado para cada uno, se habilitarán espacios para la reflexión entre iguales en forma de foros, especialmente indicados para preguntar y aclarar cuestiones de los contenidos de forma colaborativa. El tutor hará el seguimiento de éstos, interviniendo en caso necesario, pudiendo aprovechar para plantear discusiones.

Se propondrán ejercicios y casos prácticos que el estudiante deberá resolver, bien individualmente o en colaboración con compañeros (grupos), y entregar a través del Campus Virtual.

También se podrán proponer otro tipo de actividades evaluables, como cuestionarios de autoevaluación.

Actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones virtuales

- Visionado de vídeos
- Estudio del material docente
- Acceso a recursos externos con información adicional
- Realización de cuestionarios de autoevaluación
- Ejercicios y casos prácticos
- Foros de discusión y comunicación
- Comunicación virtual con el profesor
- Glosario de términos que irán generando los propios estudiantes

Todo el material docente estará disponible en el Campus Virtual de la UCM.

Actividades de aprendizaje que se prevén utilizar para las sesiones presenciales

- Presentación de ejemplos
- Discusión de casos prácticos
- Resolución de dudas

Procedimiento de evaluación

- Evaluación continua: 40%
 - Asistencia a los seminarios presenciales, realización de ejercicios y casos prácticos, participación en foros
- Controles de autoevaluación: 20%
- Pruebas presenciales: 40%

Procedimiento para mostrar el progreso del alumno

Se utilizará la facilidad del Campus Virtual de la UCM (Moodle 2.9) de mostrar el progreso del estudiante a medida que accede a los recursos y realiza las actividades a través del boletín de calificaciones.

Mecanismos de comunicación docente

Se utilizarán los foros del Campus Virtual: uno de novedades donde los estudiantes podrán estar al día de los eventos y actividades, más otros para la comunicación entre los propios estudiantes.

Para una comunicación más directa se utilizará el correo interno del curso en el Campus Virtual, así como los seminarios presenciales.

Mecanismos de tutorización virtual

- Foros del Campus Virtual para tutorizaciones colectivas
- Correo interno del curso en el Campus Virtual para tutorización individual

Competencias

Básicas

CB6 - Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

CB7 - Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinares) relacionados con su área de estudio.

CB9 - Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.

CB10 - Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida auto-dirigido o autónomo.

Generales

CG1 - Aplicar los conocimientos y habilidades especializados para llevar a cabo los procesos informáticos para el tratamiento de textualidades digitales.

CG2 - Aplicar las bases tecnológicas requeridas para el manejo de las tecnologías web y la organización de información digital en el ámbito de las letras digitales.

CG5 - Usar conocimientos y habilidades avanzadas en informática y tecnologías de la información y comunicaciones en el área de las Filologías y las Humanidades en general.

CT1 - Evaluar la validez del trabajo realizado.

CT2 - Identificar un problema y proponer una solución válida para su resolución.

Transversales

CT3 - Analizar necesidades para la toma de una decisión.

CT4 - Tener conciencia de un compromiso ético y responsable con la sociedad en el trabajo realizado y llevarlo a la práctica.

Específicas

CE9 - Construir recursos web utilizando lenguajes de marcado y hojas de estilo.

Mecanismos de contacto para quejas y sugerencias sobre la asignatura

- Todo estudiante podrá elevar una queja, en primer lugar, de manera directa, al profesor, y hacerle cuantas sugerencias considere oportunas sobre la asignatura, por vía de correo electrónico o mensaje privado.
- El máster dispone, asimismo, de un buzón de quejas y sugerencias en su página web atendido por la coordinación del máster.

Mecanismos para recoger la opinión de los alumnos sobre la asignatura

- Los estudiantes participarán en el programa DOCENTIA de la Universidad, con el que evaluarán al tutor de la asignatura.
- Además, se habilitará un formulario en el Campus Virtual para hacer llegar de forma anónima opiniones o sugerencias sobre la asignatura.
- Los resultados de los procesos de evaluación, así como las sugerencias, opiniones o quejas de los estudiantes, se tendrán en cuenta para revisar los contenidos y los métodos de la asignatura.

Mecanismos de contacto para problemas técnicos

- Correo electrónico institucional de los profesores en caso de que no se tenga acceso al campus virtual.
- Además, el alumno dispone de un servicio de ayuda para las incidencias informáticas de la Universidad en <http://www.ucm.es/ssii/atencion-al-usuario>, y particularmente en SITIO: <https://sitio.ucm.es>.