UNIVERSIDAD DE GRANADA

Vicerrectorado de Calidad, Innovación Docente y Estudios de Grado

Número de pdf: 487

RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- [x] CULTURALES
- [ ] DEPORTIVAS
- [ ] DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
- [ ] SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

Sí

SUBTIPO

Competencia relacionada con las TIC

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Facultad de Educación, Economía y Tecnología de Ceuta

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Desarrollo Web: metodologías y tecnologías actuales.

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

ORGANIZA

Vicedecanato de Relaciones Internacionales, Estudiantes y Extensión Universitaria de la Facultad de Educación y Humanidades de Ceuta

DIRECTOR/A
(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

Beatriz Prieto Campos

FECHA DE REALIZACIÓN	Nº DE HORAS	CREDITOS SOLICITADOS
del 22-11-2013 al 29-11-2013	25	1

CREDITOS CONCEDIDOS

1

JUSTIFICACION Y MEMORIA EXPLICATIVA (extensión máxima: 1.500 caracteres sin espacios)

Actualmente, el desarrollo de un producto software no se lleva a cabo sólo por personal técnico (analistas, programadores,..) sino que se ha convertido en una tarea multidisciplinar en la que intervienen especialistas de diferentes áreas como marketing, comerciales, diseñadores gráficos, ingenieros de usabilidad, etc., e incluso el propio cliente. Conseguir organizar y comunicar equipos con perfiles tan diferentes requiere una gestión y metodología común sobre la que trabajar. “Scrum” ofrece una metodología sobre la que basarse para poder llevar esta organización de manera eficiente, permitiendo marcar tiempos y establecer una comunicación en el equipo de una manera fácil y sencilla.

Actualmente se utilizan dos técnicas, principalmente, en el desarrollo web: utilización de lenguajes de programación y marcado, y desarrollo basado en CMS. En este curso se pretende abordar los dos enfoques, viendo las últimas versiones de estos leguajes y los principales CMS utilizados.

PLAN DE LA ACTIVIDAD, PROGRAMA, CONTROL DE ASISTENCIA, MÉTODO DE EVALUACIÓN, EN SU CASO (extensión máxima: 3.500 caracteres sin espacios)

El curso se estructurará de la siguiente forma:

12 horas presenciales
10 horas de trabajo individua y/o en grupo
3 horas de evaluación práctica
Para el control de asistencia se pasará hoja nominativa de firmas, a la entrada y salida de cada sesión.
Programa:
BLOQUE 1
1.- Metodologías agiles: Introducción, beneficios
1.1.¿Que son las metodologías agiles?
1.2.¿Porque metodologías agiles?
1.3.Metodologías agiles más usadas(XP, scrum kanban)
2.- Scrum: definición y componentes
2.1.Scrum lógica organizada
2.2.Roles, ¿quién es quién?
2.3.Historias de usuario
2.4 Documentos,
2.5 Duración y gestión de los tiempos para poder controlar nuestro ciclo de desarrollo.
3.- Herramientas

BLOQUE 2
1. HTML5
1.1 HTML, XHTML y etiquetas HTML5
1.2 Trabajo con Canvas
1.3 Drag & Drop

2. CSS3
2.1 Semitransparencias, gradientes y sombras
2.2 Transiciones y animaciones
2.3 Responsive design / adaptación a dispositivos móviles

3. CMS
3.1 ¿Qué es y cuando utilizar CMS?
3.2 CMS más usados
3.3 Wordpress

OBSERVACIONES