



RECONOCIMIENTO DE CRÉDITOS POR ACTIVIDADES UNIVERSITARIAS

- CULTURALES
DEPORTIVAS
DE REPRESENTACIÓN ESTUDIANTIL
SOLIDARIAS Y DE COOPERACION

Renovación

Sí

SUBTIPO

Competencia relacionada con las TIC

CENTRO, SERVICIO U ÓRGANO PROPONENTE

Fundación General Universidad de Granada-Empresa

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

“Diseño y programación de páginas web. XIII edición”

WEB DE LA ACTIVIDAD (en su caso)

https://fundacionugempresa.es

ORGANIZA

FUNDACIÓN GENERAL UGR-EMPRESA

DIRECTOR/A

(que certificará la asistencia y participación en la actividad)

- Juan Julián Merelo Guervós. Catedrático de Universidad. Dpto. de Arquitectura y Tecnología de los Computadores. Universidad de Granada. jjmerelo@gmail.com

FECHA DE REALIZACIÓN

del 02-03-2015 al 29-05-2015

Nº DE HORAS

100

CREDITOS SOLICITADOS

4

CREDITOS CONCEDIDOS

4

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

El objetivo del curso es introducir al alumno en la creación de páginas web de forma práctica, conociendo los fundamentos, estándares y las mejores prácticas para realizar esta tarea.

Hoy en día, el conocimiento del lenguaje de la web, el HTML, con sus complementos, el lenguaje de estilos de presentación CSS y el lenguaje de programación Javascript, es de gran utilidad para poder crear y publicar información en la Web. Hay diversos beneficios en este aprendizaje:

- Posibilitar al alumno la creación de sus propios sitios web, diseñándolos de acuerdo a sus necesidades y no sujetos a una plantilla o servicio de publicación específica.
- Potenciar su creatividad y originalidad a la hora de presentar dichos contenidos.
- Mejorar su capacidad para organizar, transmitir y presentar información. El diseño de la arquitectura de un sitio web, aún siendo básico, implica organizar la información que se va a publicar en una estructura lógica,

que sea lo más fácilmente consultable por un visitante anónimo en la red: división por páginas de acuerdo a los distintos niveles de detalle y jerarquía de la información, establecimiento de enlaces entre materias relacionadas, lógica de navegación entre los distintos apartados, consistencia de la presentación visual de la información

- El lenguaje de marcado HTML obliga al alumno a analizar los elementos estructurales y semánticos que componen la información que va a publicar en una página, competencias que puede también aplicar a la hora de componer un documento con un procesador de texto: niveles jerárquicos de encabezamiento, secciones del documento, división por párrafos, información tabular, enlaces y referencias a información externa, inserción de información multimedia (imágenes, vídeo).

- El lenguaje CSS le facilita al alumno comprender la diferencia que hay entre la estructura de la información y su posterior presentación, que debe tratar de adaptarse a los diferentes medios en que se visualiza: web, papel impreso, dispositivos móviles,...

- El lenguaje de programación Javascript, aunque siendo solo estudiado a nivel de introducción en el curso, le permitirá al alumno dar sus primeros pasos en el tratamiento automatizado de la información, generando sencillos algoritmos de procesamiento, y comprendiendo mucho mejor cómo es el funcionamiento 'interno' de la Web.

Además de presentar información en Internet, el alumno podrá diseñar y crear sitios web con páginas interactivas a nivel cliente, de forma que el visitante pueda cumplimentar un formulario o elegir opciones en las mismas, sin necesitar ninguna herramienta específica que exija un coste de utilización; incluso le permitirá ampliar y personalizar servicios de publicación en Internet basados en 'plantillas' como pueden ser los perfiles en las redes sociales o los sistemas de gestión de blogs.

El alumno podrá aplicar estas competencias a un amplio rango de soluciones prácticas: publicación de trabajos, presencia de una organización o empresa e interacción con usuarios y clientes en Internet, creación de páginas personales, de grupos o cualquier otra temática en general.

La viabilidad comercial de esta formación se basa principalmente en la enorme importancia que ha adquirido la publicación e intercambio de información en Internet y el hecho de que ya se han celebrado nueve ediciones hasta la fecha de este curso, con una buena respuesta de alumnos, provenientes de muy diversas carreras y distintos perfiles profesionales, tales como personal de administración o trabajadores en activo de diferentes empresas.

Más de 500 alumnos han pasado ya por este curso, que es uno de los más veteranos de la Fundación General de la Universidad de Granada. Los alumnos de ediciones anteriores han expresado un alto grado de satisfacción tanto con los contenidos como con los docentes-tutores, por lo que lo traemos de nuevo para que nuevas generaciones puedan beneficiarse de esta experiencia

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

OBJETIVOS EDUCATIVOS, PROFESIONALES Y COMPETENCIAS GENERALES ADQUIRIDAS:

*El alumno sabrá:

- Los fundamentos de la creación de páginas web: estructurar el contenido y separar el tratamiento del contenido, presentación y comportamiento

- La sintaxis y semántica del lenguaje de marcado HTML

- La sintaxis de las hojas de estilo de CSS

- Las diferencias entre las distintas versiones del lenguaje HTML, para saber cumplir los estándares y crear páginas que se visualicen correctamente por todos los navegadores

- Las funcionalidades que ya empiezan a utilizarse por los webs más avanzados de las futuras versiones de los lenguajes HTML5 y CSS3

o Los fundamentos básicos de la programación

o Entender programación en lenguaje Javascript

- Aspectos pragmáticos de la web: dónde y cómo alojarlo, cómo visibilizarlo

* El alumno será capaz de:

- Crear y publicar un sitio web completo, creando páginas de acuerdo a las mejores prácticas recomendadas (estándares, usabilidad, separación de contenido de estilos de presentación y comportamiento)

- Comprender como está realizado un sitio web y poder realizar modificaciones en el mismo

- Realizar pequeños programas en Javascript

- Adaptar programas en Javascript a sus necesidades

PROGRAMA

Tema 1: Creación de páginas web: conociendo el lenguaje de marcado HTML

Tema 2: Profundizando en HTML4 e introducción al nuevo estándar HTML5

Tema 3: Diseño y presentación de páginas web: Hojas de estilo CSS2 e introducción a CSS3

Primer proyecto: Desarrollo de una página web

Tema 4: Programación en páginas web: Introducción al JavaScript.

Tema 5: Desarrollo de guiones y páginas interactivas con Javascript.

Tema 6: Buenas prácticas en la creación de sitios web. Diseño integral de un sitio web.

Segundo proyecto: Desarrollo de un sitio web con contenido interactivo

*Actividades académicas específicas a desarrollar por el alumno:

- Ejecución de los ejemplos o visualización de los mismos (5-10 ejemplos por temario).

- Participación en los foros de cada uno de los módulos (un foro por módulo, más otro de cuestiones generales).

- Ejercicios de autoevaluación: 9 actividades obligatorias y actividades opcionales adicionales.

- Dos proyectos propuestos durante el curso.

EVALUACIÓN DEL ALUMNO:

- Realización del proyecto obligatorio (primer proyecto) y el opcional: 50% de la nota.

- Participación en foros y lectura del material: 15% de la nota.

- Realización de los ejercicios obligatorios: 25% de la nota.

- Realización de los ejercicios opcionales: 10% de la nota.

OBSERVACIONES
