

Programación Web y Móvil

© L. Hernández, 2023

01

PROFESORADO ASIGNATURA

PROGRAMACIÓN WEB Y MÓVIL

Profesorado asignatura

Dr./Dra. Luis Miguel Hernández Acosta

Departamento: 238 - *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Ámbito: 560 - *Ingeniería Telemática*

Área: 560 - *Ingeniería Telemática*

Despacho: *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Teléfono: 928451383 **Correo Electrónico:** *luismiguel.hernandez@ulpgc.es*

Teoría

Profesorado asignatura

Dr./Dra. Ernestina Ángeles Martel Jordán

Departamento: 238 - *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Ámbito: 560 - *Ingeniería Telemática*

Área: 560 - *Ingeniería Telemática*

Despacho: *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Teléfono: 928452876 **Correo Electrónico:** *ernestina.martel@ulpgc.es*

Prácticas

Dr./Dra. Pablo Vicente Hernández Morera

Departamento: 238 - *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Ámbito: 560 - *Ingeniería Telemática*

Área: 560 - *Ingeniería Telemática*

Despacho: *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Teléfono: 928452950 **Correo Electrónico:** *pablo.hernandez@ulpgc.es*

Prácticas

Profesorado asignatura

D/Dña. David Galante Sempere

Departamento: 238 - *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Ámbito: 560 - *Ingeniería Telemática*

Área: 560 - *Ingeniería Telemática*

Despacho: *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Teléfono: **Correo Electrónico:** *david.galante@ulpgc.es*

Prácticas

Dr./Dra. Fernando De la Puente Arrate

Departamento: 238 - *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Ámbito: 560 - *Ingeniería Telemática*

Área: 560 - *Ingeniería Telemática*

Despacho: *INGENIERÍA TELEMÁTICA*

Teléfono: 928458048 **Correo Electrónico:** *fernando.puente@ulpgc.es*

Prácticas

02

CONTENIDOS TEÓRICOS Y PRÁCTICOS

PROGRAMACIÓN WEB Y MÓVIL

Fundamentos de diseño web

- Aspectos metodológicos del desarrollo de aplicaciones web
- Diseño de la interfaz y uso de templates
- Uso del color, tipografía y elementos visuales
- Usabilidad y accesibilidad

4 horas

Fundamentos de diseño web

Las prácticas consistirán en el análisis y diseño de la parte cliente de un portal web para validar la aplicación de distintos criterios de diseño web, como navegabilidad, estructura de la información, uso del color y tipografía, accesibilidad, etc.

8 horas

Lenguajes de etiquetado, frameworks y librerías de diseño web

- **HTML5 y CSS3**
- **Adaptabilidad del diseño (Responsive Web Design)**
- **Diseños en GRID y Bootstrap**
- **Validación nativa de formularios en el lado cliente**
- **Vanilla JavaScript (jQuery + AJAX) y JSON**

10 horas

Lenguajes de etiquetado, frameworks y librerías de diseño web

Las prácticas consistirán en el desarrollo de la parte cliente del portal web propuesto donde aplicar las características y funcionalidades de los lenguajes y frameworks en estudio.

24 horas

Lenguajes de programación y frameworks para lado servidor

- **Diseño de APIs JSON con Node.js y Strapi**
- **TypeScript vs JavaScript**
- **Angular (framework para desarrollo web basado en componentes)**
- **Firebase como back-end en la nube**

10 horas

Lenguajes de programación y frameworks para lado servidor

Las prácticas consistirán en el rediseño de la parte cliente y también en el desarrollo de la parte servidora del mismo portal web para aplicar las características y funcionalidades de los lenguajes y frameworks en estudio.

20 horas

Lenguajes de programación y frameworks para apps web móviles

- **Características y alternativas en desarrollo de apps multiplataforma**
- **Ionic (framework para desarrollo de apps para iOS y Android)**
- **Almacenamiento en base de datos con SQLite**
- **Acceso a hardware del dispositivo móvil**

6 horas

Lenguajes de programación y frameworks para apps web móviles

Las prácticas consistirán en el rediseño de la parte cliente como una app móvil que aproveche las funcionalidades del mismo portal web para aplicar las características y funcionalidades de los lenguajes y frameworks en estudio.

8 horas

03

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

PROGRAMACIÓN WEB Y MÓVIL

Criterios de evaluación

01

Controles de actividades académicamente dirigidas, tanto obligatorias como optativas

02

Controles de asistencia y participación en sesiones académicas prácticas

03

Exámenes prácticos de la materia

Sistemas de evaluación

01

Convocatoria ordinaria: Evaluación continua o NO continua, a criterio del alumno

02

**Convocatorias extraordinaria y especial:
Evaluación NO continua.**

Evaluación continua

01

Asistencia y participación en al menos el 75% de las sesiones presenciales (en laboratorio)

02

Entrega individualizada de los trabajos dirigidos en los plazos establecidos durante el curso y obtención de una nota total igual o superior a 5

Evaluación continua

Sprint	Doc	Video	Examen
1	1	0,5	0
2	2	1	0
3	1	0	3
4	1	0,5	0
	5	2	3

**Nota = 0.5 x trabajos_curso + 0.2 x exposicion_trabajos +
0.3 x examen_practicas**

Evaluación NO continua

01

Entrega individualizada de los trabajos propuestos en los plazos establecidos

02

Obtener una nota igual o superior a 5 en examen de convocatoria

Criterios de calificación

EC

Nota = 0.5 x trabajos_curso + 0.2 x exposicion_trabajos + 0.3 x examen_practicas

NC

Nota = 0.6 x examen_convocatoria + 0.4 x trabajos_convocatoria

04

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA Y RECOMENDADA

PROGRAMACIÓN WEB Y MÓVIL

Bibliografía básica

01 Pro Angular 9: build powerful and dynamic web apps

02 Build Mobile Apps with Ionic 4 and Firebase

03 PRINCIPLES OF WEB DESIGN

Bibliografía básica

04 Web programming with HTML5, CSS & Javascript

05 Sams Teach Yourself HTML, CSS & JavaScript
web publishing in one hour a day

06 HTML5 and CSS3 Complete Illustrated

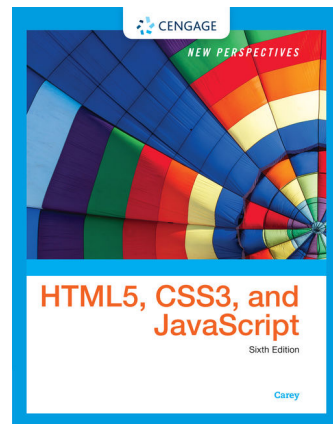
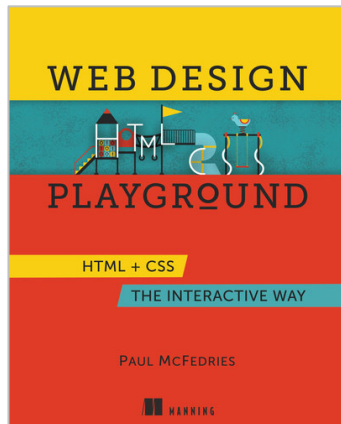
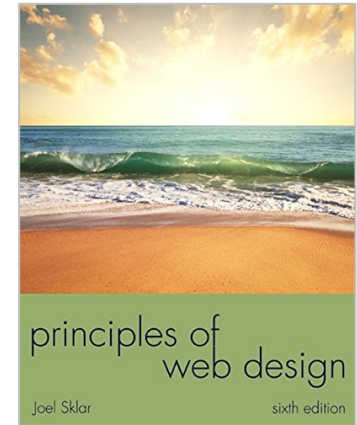
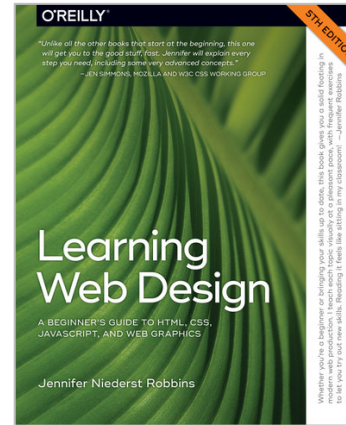
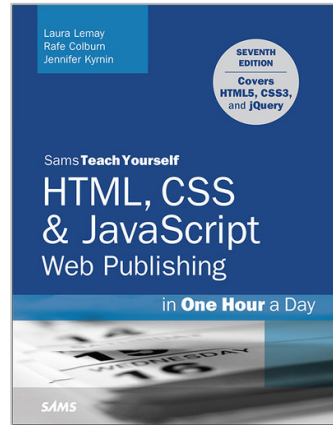
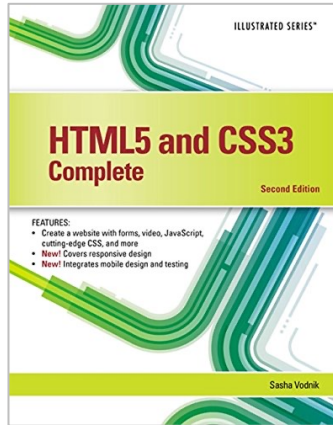
Bibliografía recomendada

01 Head First HTML5 Programming

02 Head first jQuery

03 Angular for Material Design

Bibliografía HTML, CSS & Javascript



Bibliografía Angular & Ionic

