

PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2021/2022

Identificación y características de la asignatura			
Código	500294	Créditos ECTS	6
Denominación (español)	Ingeniería Web Aplicada a la Información Deportiva.		
Denominación (inglés)	Web engineering applied for sports information.		
Titulaciones	Grado en Ciencias de la Actividad física y del Deporte		
Centro	Facultad de ciencias del deporte		
Semestre	2	Carácter	Optativa
Módulo	Contenidos Transversales		
Materia	TIC, Tecnologías De La Información Y La Comunicación		
Profesor/es			
Nombre	Despacho	Correo-e	Página web
Jesús Manuel Calle Cancho	411	jesuscale@unex.es	
Área de conocimiento	Lenguajes y sistemas informáticos		
Departamento	Ingeniería de sistemas informáticos y telemáticos		
Profesor coordinador (si hay más de uno)			
Competencias*			
1. Competencias básicas del título:			
CB1	Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.		
CB2	Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.		
CB3	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.		
CB4	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.		
CB5	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.		
2. Competencias generales del título:			
3. Competencias transversales asignadas:			

*Los apartados relativos a competencias, breve descripción del contenido, actividades formativas, metodologías docentes, resultados de aprendizaje y sistemas de evaluación deben ajustarse a lo recogido en la memoria verificada del título.

CT1	Comprender y utilizar la literatura científica del ámbito de la actividad física y el deporte en otras lenguas de presencia significativa en el ámbito científico, preferentemente en lengua inglesa.
CT2	Saber aplicar las tecnologías de la información y comunicación (TIC) al ámbito de las Ciencias de la Actividad Física y del Deporte.
CT3	Desarrollar habilidades de liderazgo, relación interpersonal y trabajo en equipo.
CT4	Desarrollar competencias para la adaptación a nuevas situaciones y resolución de problemas y para el aprendizaje autónomo.
CT8	Promover la igualdad de oportunidades y accesibilidad universal de las personas con discapacidad y poblaciones especiales en el ámbito de la actividad física y del deporte.
CT12	Diseñar, desarrollar, presentar y defender públicamente informes de elaboración propia, relacionados con el perfil profesional.
4. Competencias específicas:	
CE_26	Saber organizar y gestionar grandes volúmenes de datos mediante el diseño de sistemas de información aplicados a la actividad física y el deporte partiendo de un desarrollo propio o mediante la personalización del software de consumo de uso más extendido.
Contenidos	
Breve descripción del contenido*	
<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de mecanismos para difusión y publicidad de eventos deportivos. • Recopilación de información, organización, gestión y tratamiento de datos de carácter deportivo. • Mecanismos de organización, presentación y difusión global de información de carácter deportivo. 	
Temario de la asignatura	
Tema 0: Presentación de la asignatura. Motivación. Contenidos. Criterios de evaluación.	
Tema 1: Introducción. Historia de internet. Estructura de Internet. World Wide Web. Modelo cliente-servidor. Conceptos URL, protocolos de Internet: HTTP, FTP, FILE, SMTP, ... <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Tarea 1: Comprobar la velocidad de la conexión a red, dirección IP. ⤴ Tarea 2: Trabajo sobre conceptos de internet y comunicación entre ordenadores ⤴ Tarea3: Escribir un artículo de opinión. 	
Tema 2: Construcción del blog de la asignatura. Diferentes elementos que constituyen un blog. Diversas herramientas para crear un blog. Blogger, WordPress, ... Elementos básicos de un documento HTML Tablas en HTML Formularios Marcos Programación en la web. Planteamiento de un caso. <ul style="list-style-type: none"> ⤴ Práctica 1: Creación de un blog. Establecer parámetros relevantes para evaluar un blog. 	

- ⤴ **Tarea 4:** Establecer parámetros relevantes para evaluar un blog.
- ⤴ **Tarea 5:** Evaluar algunos blogs de los compañeros.
- ⤴ **Práctica 2:** Edición de partes del blog con HTML

Tema 3: Creación de páginas web.

Etapas de diseño y desarrollo de un sitio web.
Google sites. Elaboración de webs colaborativas.

- ⤴ **Práctica 3:** Creación de página web personal con HTML

Tema 4: Comercio electrónico.

Introducción. Marco general.
Requisitos del comercio electrónico.
Aspectos legales.
Medios de pago.
Ventajas e inconvenientes del e-Comercio.

- ⤴ **Tarea 6:** Actividad en clase para afianzar conceptos del comercio electrónico.

Tema 5: Acceso a bases de datos desde un sitio web.

Introducción: invocación.
Descripción del lenguaje.
Variables PHP y su uso.
Gestión de archivos y directorios.
Acceso a archivos.
Diseño y creación de una base de datos.
Gestión de información.

- ⤴ **Práctica 4:** Implementación de una base de datos de clientes y productos.

Actividades formativas*

Horas de trabajo del alumno por tema		Horas teóricas	Actividades prácticas				Actividad de seguimiento	No presencial
Tema	Total	GG	PCH	LAB	ORD	SEM	TP	EP
0	1	1		0				
1	17	5		2				10
2	23	4		4				15
3	35	5		10			2	18
4	29	5		4				20
5	33	3		10				20
Evaluación **	10	5						5
TOTAL	150	30		30			2	88

GG: Grupo Grande (100 estudiantes).
PCH: prácticas clínicas hospitalarias (7 estudiantes)
LAB: prácticas laboratorio o campo (15 estudiantes)
ORD: prácticas sala ordenador o laboratorio de idiomas (30 estudiantes)
SEM: clases problemas o seminarios o casos prácticos (40 estudiantes).
TP: Tutorías Programadas (seguimiento docente, tipo tutorías ECTS).
EP: Estudio personal, trabajos individuales o en grupo, y lectura de bibliografía.

** Indicar el número total de horas de evaluación de esta asignatura.

Metodologías docentes*

Clases teóricas y clases prácticas, de trabajo personal. Actividades de autoevaluación.
Clases prácticas de trabajo en grupo. Actividades de coevaluación.

El estudiante diseñará su propio "blog" o libro de bitácora en la primera quincena del curso, este será utilizado a modo de **portafolios docente** o libro de bitácora durante el desarrollo de la materia.

Posteriormente se llevarán a cabo las prácticas relacionadas a continuación. La primera de ellas será útil para realizar el **aprendizaje** del HTML **basándose en un problema**.

Las prácticas 1 y 2 se desarrollarán de forma individual, mientras que las prácticas 3 y 4 se basarán en el **desarrollo de tareas en grupo**.

Se desarrollarán **tareas de coevaluación** puesto que los compañeros deberán evaluar las páginas web diseñadas por los demás.

Resultados de aprendizaje*

Organizar adecuadamente grandes cantidades de datos relacionados con la actividad física y el deporte, en función de los recursos disponibles.

- Diseñar sistemas de información aplicados a las ciencias de la actividad física y el deporte basados en la metodología más conveniente, adaptados a los recursos disponibles y respetuosos con la legislación vigente.
- Crear sistemas de información aplicados a las ciencias de la actividad física y el deporte a partir de diseños propios y mediante la personalización del software de uso general.
- Aplicar mecanismos de adquisición, organización, gestión y tratamiento de datos de carácter deportivo de forma local/en red.
- Emplear adecuadamente mecanismos de organización, presentación y difusión local y web de información de carácter deportivo.
- Resolver problemas de dificultad elemental, encontrando soluciones que den respuesta al mismo, y que sean ergonómicos para el usuario.
- Saber documentar el proyecto del sitio web, desde los requerimientos y especificaciones a las soluciones aportadas.

Sistemas de evaluación*

Esta asignatura puede superarse siguiendo el sistema de evaluación continua o mediante evaluación global. El estudiante debe indicar formalmente al profesor, durante el primer cuarto del semestre, sus opciones de evaluación, tanto para la convocatoria ordinaria como para la convocatoria extraordinaria. Esta comunicación se llevará a cabo respondiendo a una consulta que estará disponible en el aula virtual de la asignatura. Si un estudiante no comunica el tipo de evaluación elegido en el plazo indicado se supondrá que opta por la evaluación continua.

A continuación, se detallan las características de ambos sistemas de evaluación. **El sistema de evaluación es igual para cualquiera de las convocatorias de examen del curso, tanto ordinarias como extraordinarias.**

Evaluación Continua								
INSTRUMENTOS		%	COMPETENCIAS					
1. Pruebas de examen:			CT1	CT2	CT3	CT4	CT8	CT12
Examen teórico (Prueba de evaluación sobre contenidos teóricos y teórico-prácticos)	20%	Recuperable	X	X		X	X	
Examen práctico (Prueba de evaluación sobre contenidos prácticos)	25%	Recuperable	X	X		X	X	
2. Trabajos, proyectos, informes,...:								
Trabajos cortos (Solución y entrega de pequeños trabajos) en contenidos teóricos.	10%	Recuperable	X	X	X	X	X	X
Proyectos (solución y entrega de las distintas fases de las prácticas a desarrollar en el curso) Exposiciones en clase.	20%	No Recuperable	X	X	X	X	X	X
3. Asistencia y participación en tutorías:								
Asistencia y participación activa en tutorías ECTS (Seguimiento)	5%	No Recuperable		X	X	X		
4. Asistencia y participación activa en clase:								
Asistencia y participación activa en sesiones prácticas. Entrega de proyectos prácticos.	15%	No Recuperable	X	X		X	X	X
Asistencia y participación activa en las clases teóricas y prácticas (Solución y entrega de ejercicios teóricos y teórico-prácticos guiados)	5%	No Recuperable	X	X		X	X	X
<p>Las notas de las pruebas de examen se guardarán para todas las convocatorias del mismo curso académico.</p> <p>No se guardará ninguna calificación para ninguna convocatoria de cursos posteriores.</p>								

Evaluación global

Consiste en realizar una única prueba final que engloba todos los contenidos de la asignatura. Está organizada en dos partes: prueba de contenidos teóricos (50%) y prueba de contenidos prácticos (50%).

Bibliografía (básica y complementaria)

- **Programación de Aplicaciones Web.**
Rodríguez de la Fuente y otros. Editorial Thomson. 2003.
- **Manual fundamental de Internet.**
Alonso Alba. Editorial Anaya Multimedia, 2005.
- **Domine HTML 5 y CSS 2.**
López Quijado, José. Editorial Ra-Ma, 2011.
- **CSS hojas de estilo en cascada para el diseño Web.**
Christopher Schmitt y otros. Editorial Anaya 2005.

Otros recursos y materiales docentes complementarios

<https://www.w3schools.com/html/default.asp> "HTML Tags". World Wide Web Consortium
<http://es.wikipedia.org/wiki/HTML>