

## PLAN DOCENTE DE LA ASIGNATURA

Curso académico: 2022/2023

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
José Manuel Garcia Alonso	Spilab (Ed. Infor.)	<a href="mailto:jgaralo@unex.es">jgaralo@unex.es</a>	<a href="#">Información Oficial EPCC</a>
Área de conocimiento	Lenguajes y sistemas informáticos		
Departamento	Ingeniería de sistemas informáticos y telemáticos		
Profesor coordinador (si hay más de uno)			
Competencias*			
<b>1. Competencias básicas del título:</b>			
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.		
<b>2. Competencias generales del título:</b>			
<b>3. Competencias transversales asignadas:</b>			

\*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\*

- 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.

##### Tema 1: Internet.

Qué es Internet.  
Como funciona.  
Tecnologías base

##### Tema 2: HTML y CSS.

HTML  
CSS

- **Práctica del tema 2:** Creación de página web personal

##### Tema 3: Redes Sociales

Redes sociales

- **Práctica del tema 3:** Integración de redes sociales y otros servicios externos en la web personal

##### Tema 4: Protección de datos.

Protección de datos.

- **Práctica del tema 4:** Inclusión de política de privacidad en la web personal

##### Tema 5: SEO.

Search Engine Optimization

- **Práctica del tema 5:** Plan SEO para la web personal e integración de herramienta analítica

##### Tema 6: Cookies.

Cookies  
GPDR

- **Práctica del tema 6:** Añadir aviso de uso de cookies a la web personal

**Tema 7: Diseño mobile first.**

Diseño mobile first

- **Práctica del tema 7:** Diseño mobile para la web personal

**Tema 8: Monetización web.**

Monetización web

- **Práctica del tema 8:** Plan de monetización web

**Tema 9: LSSI.**

LSSI

Comercio electrónico

- **Práctica del tema 9:** Creación de tienda web

**Tema 10: Bases de datos.**

Bases de datos

**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	16	2		6				8
2	13	2		3				8
3	15	3		3			1	8
4	14	3		3				8
5	14	3		3				8
6	14	3		3				8
7	15	3		3			1	8
8	14	3		3				8
9	14	3		3				8
10	10	2		0				8
<b>Evaluación **</b>	10	2						8
<b>TOTAL</b>	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.

**Metodologías docentes\***

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

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.

Las prácticas se desarrollarán de forma individual.

### 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, para la convocatoria ordinaria, como para la convocatoria extraordinaria. Esta comunicación será 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 ordinaria como extraordinaria.**

### Evaluación Continua

INSTRUMENTOS		%	COMPETENCIAS					
1. Pruebas de examen:			CT1	CT2	CT3	CT4	CT8	CT12
Examen ( <b>Prueba de evaluación</b> sobre contenidos teóricos y prácticos)	<b>45%</b>		X	X		X	X	
2. Trabajos, proyectos, informes,...:								
Proyectos (solución y <b>entrega de las distintas fases</b> de las prácticas a desarrollar en el curso) Exposiciones en clase.	<b>30%</b>		X	X	X	X	X	X
3. Asistencia y participación en tutorías:								
Asistencia y participación activa en tutorías ECTS (Seguimiento)	<b>5%</b>			X	X	X		
4. Asistencia y participación activa en clase:								
Asistencia y participación activa en actividades presenciales.	<b>20%</b>		X	X		X	X	X
<b>Evaluación global</b>								
<p>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%).</p>								
<b>Bibliografía (básica y complementaria)</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Programación de Aplicaciones Web.</b> Rodríguez de la Fuente y otros. Editorial Thomson. 2003.</li> <li>• <b>Manual fundamental de Internet.</b> Alonso Alba. Editorial Anaya Multimedia, 2005.</li> <li>• <b>Domine HTML 5 y CSS 2.</b> López Quijado, José. Editorial Ra-Ma, 2011.</li> <li>• <b>CSS hojas de estilo en cascada para el diseño Web.</b> Christopher Schmitt y otros. Editorial Anaya 2005.</li> </ul>								
<b>Otros recursos y materiales docentes complementarios</b>								

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