

1. DATOS BÁSICOS

Asignatura	Fundamentos del desarrollo web. HTML y CSS
Titulación	Máster en Desarrollo de Aplicaciones Web
Escuela/ Facultad	Escuela de Arquitectura, Ingeniería y Diseño
Curso	1º
ECTS	6
Carácter	Obligatoria
Idioma/s	Castellano
Modalidad	Online virtual
Semestre	1
Curso académico	24-25
Docente coordinador	Carlos Azaustre Rodríguez
Docente	Carlos Azaustre Rodríguez

2. PRESENTACIÓN

En esta asignatura, exploraremos las bases del desarrollo web, centrándonos en HTML y CSS, los pilares fundamentales de cualquier sitio web. HTML (HyperText Markup Language) nos permite estructurar el contenido de las páginas, mientras que CSS (Cascading Style Sheets) nos brinda las herramientas para dar estilo y personalizar la apariencia. Aprenderás a crear páginas web funcionales y atractivas, desde la estructura básica hasta diseños estilizados, adaptados a dispositivos móviles y de escritorio.

3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

CON01. Identificar los fundamentos del desarrollo web, incluyendo el dominio del marcado semántico con HTML y el diseño de estilos y animaciones eficientes con CSS.

Conocimientos específicos de la materia:

- Identificar los fundamentos del desarrollo web, incluyendo el dominio del marcado semántico con HTML y el diseño de estilos y animaciones eficientes con CSS.
- Reconocer el uso de Git y Github en el desarrollo y colaboración de proyectos web

HAB02. Analizar una aplicación web basándose en los principios técnicos y las mejores prácticas en el desarrollo web (definidas por estándares web como los publicados por la World Wide Web Consortium, W3C, la Internet Engineering Task Force, IETF, o la MDN Web Docs).

HAB03. Proponer soluciones a necesidades que aparecen durante el desarrollo de una aplicación web como, entre otros, la integración de distintas tecnologías, los diseños adaptativos (responsive) o la seguridad.

HAB04. Utilizar las diferentes herramientas aprendidas durante el máster (como JS, CSS, bases de datos, React, un IDE y otras) para diseñar y desarrollar aplicaciones web.

HAB05. Desarrollar estrategias de desarrollo web que alineen las decisiones tecnológicas con los objetivos del negocio, la experiencia del usuario y los requerimientos de seguridad.

Habilidades específicas de la materia:

- Utilizar HTML y CSS para estructurar y diseñar páginas web.
- Usar Git y GitHub para control de versiones y colaboración en proyectos de desarrollo web.
- Configurar servidores web locales y entornos de desarrollo integrado (IDE).
- Aplicar estilos y posicionamiento de elementos en CSS, implementando diseños adaptativos (responsive).

CP01. Diseñar, desarrollar y mantener sitios web y aplicaciones web y móviles, siguiendo las mejores prácticas y estándares de la industria y teniendo en cuenta factores como la accesibilidad, la seguridad y la optimización del rendimiento.

CP07. Describir, analizar y evaluar las diferentes fases de un proyecto de desarrollo de aplicaciones web incidiendo especialmente en los aspectos técnicos, económicos y de seguridad

4. CONTENIDOS

- **Introducción y ecosistema del desarrollo web**

Exploraremos los fundamentos del desarrollo web, comprendiendo su importancia en el sector tecnológico y los diferentes roles que intervienen en el proceso de creación de software.

- **Herramientas de trabajo y entorno de desarrollo**

Descubriremos las herramientas esenciales para el desarrollo web: navegadores, DevTools, editores de código, terminales y sistemas de control de versiones. Aprenderás a configurar un entorno de desarrollo productivo.

- **Navegadores web y su funcionamiento**

Analizaremos cómo funcionan los navegadores web, profundizando en los motores de renderizado y JavaScript, así como en las diferencias entre las versiones más utilizadas.

- **HTML: la base de la estructura web**

Conoceremos las etiquetas semánticas principales y aprenderemos a estructurar y maquetar sitios web con ejemplos prácticos que faciliten la comprensión.

- **CSS: diseño y estilos para la web**

Estudiaremos el lenguaje de estilos CSS, desde las reglas y la sintaxis básica hasta los diferentes tipos de selectores, para dar diseño y personalidad a las estructuras HTML.

- **CSS avanzado: diseño responsive y técnicas modernas**

Nos adentraremos en técnicas avanzadas de CSS para crear diseños adaptativos y

responsive. También aprenderemos sobre preprocesadores y metodologías que facilitan el escalado y mantenimiento del código CSS en proyectos reales.

5. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE

- Clase magistral con mediación de la tecnológica
- Metodologías Activas
- Entornos de simulación
- Aprendizaje autónomo
- Aprendizaje basado en enseñanzas de taller/laboratorio virtual

6. ACTIVIDADES FORMATIVAS

A continuación, se identifican los tipos de actividades formativas que se realizarán y la dedicación en horas del estudiante a cada una de ellas:

Modalidad virtual:

Actividad formativa	Número de horas
Recursos didácticos multimedia (modalidad virtual)	10
Clases virtuales síncronas (modalidad virtual)	12
Resolución de problemas (modalidad virtual)	28
Elaboración de proyectos (modalidad virtual)	18
Actividades síncronas en talleres/ laboratorios virtuales (modalidad virtual)	16
Estudios de contenidos y documentación complementaria (Trabajo Autónomo) (modalidad virtual)	60
Foro virtual (modalidad virtual)	4
Pruebas de evaluación virtuales (modalidad virtual)	2
Total	150

7. EVALUACIÓN

A continuación, se relacionan los sistemas de evaluación, así como su peso sobre la calificación total de la asignatura:

Modalidad virtual:

Sistema de evaluación	Peso
Pruebas de evaluación virtuales	60
Estudio de casos/Resolución de problemas	30

Evaluación del desempeño	5
Elaboración de proyectos	5
Total	100

8. CRONOGRAMA

En este apartado se indica el cronograma con fechas de entrega de actividades evaluables de la asignatura:

Actividades evaluables	Fecha
Actividad 1. HTML	26/01/25
Actividad 2. CSS	26/01/25
Prueba final de conocimientos	05-06/04/25

Este cronograma podrá sufrir modificaciones por razones logísticas de las actividades. Cualquier modificación será notificada al estudiante en tiempo y forma.

9. BIBLIOGRAFÍA

- Se adjuntará en el campus virtual la bibliografía necesaria.

10. UNIDAD DE ORIENTACIÓN EDUCATIVA, DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Desde la Unidad de Orientación Educativa, Diversidad e Inclusión (ODI) ofrecemos acompañamiento a nuestros estudiantes a lo largo de su vida universitaria para ayudarles a alcanzar sus logros académicos. Otros de los pilares de nuestra actuación son la inclusión del estudiante con necesidades específicas de apoyo educativo, la accesibilidad universal en los distintos campus de la universidad y la equiparación de oportunidades.

Desde esta Unidad se ofrece a los estudiantes:

1. Acompañamiento y seguimiento mediante la realización de asesorías y planes personalizados a estudiantes que necesitan mejorar su rendimiento académico.
2. En materia de atención a la diversidad, se realizan ajustes curriculares no significativos, es decir, a nivel de metodología y evaluación, en aquellos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo persiguiendo con ello una equidad de oportunidades para todos los estudiantes.
3. Ofrecemos a los estudiantes diferentes recursos formativos extracurriculares para desarrollar diversas competencias que les enriquecerán en su desarrollo personal y profesional.
4. Orientación vocacional mediante la dotación de herramientas y asesorías a estudiantes con dudas vocacionales o que creen que se han equivocado en la elección de la titulación

Los estudiantes que necesiten apoyo educativo pueden escribirnos a:

orientacioneducativa@universidadeuropea.es

11. ENCUESTAS DE SATISFACCIÓN

¡Tu opinión importa!

La Universidad Europea te anima a participar en las encuestas de satisfacción para detectar puntos fuertes y áreas de mejora sobre el profesorado, la titulación y el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las encuestas estarán disponibles en el espacio de encuestas de tu campus virtual o a través de tu correo electrónico.

Tu valoración es necesaria para mejorar la calidad de la titulación.

Muchas gracias por tu participación.

PLAN DE TRABAJO DE LA ASIGNATURA

CÓMO COMUNICARTE CON TU DOCENTE

Cuando tengas una duda sobre los contenidos o actividades, no olvides escribirla en los foros de tu asignatura para que todos tus compañeros y compañeras puedan leerla.

¡Es posible que alguien tenga tu misma duda!

Si tienes alguna consulta exclusivamente dirigida al docente puedes enviarle un mensaje privado desde el Campus Virtual. Además, en caso de que necesites profundizar en algún tema, puedes acordar una tutoría.

Es conveniente que leas con regularidad los mensajes enviados por estudiantes y docentes, pues constituyen una vía más de aprendizaje.

REGLAMENTO PLAGIO

Atendiendo al Reglamento disciplinario de los estudiantes de la Universidad Europea:

- El plagio, en todo o en parte, de obras intelectuales de cualquier tipo se considera falta muy grave.
- Las faltas muy graves relativas a plagios y al uso de medios fraudulentos para superar las pruebas de evaluación, tendrán como consecuencia la pérdida de la convocatoria correspondiente, así como el reflejo de la falta y su motivo, en el expediente académico.

REGLAMENTO USO DE IA

El estudiante debe ser el autor o autora de sus trabajos/actividades.

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) debe ser autorizado por el docente en cada trabajo/actividad, indicando de qué manera está permitido su uso. El docente informará previamente en qué situaciones se podrá usar herramientas de IA para mejorar la ortografía, gramática y edición en general. El estudiante es responsable de precisar la información dada por la herramienta y declarar debidamente el uso de cualquier herramienta de IA, en función de las directrices que marque el docente. La decisión final sobre la autoría del trabajo y la idoneidad del uso reportado de una herramienta de IA recae en el docente y en los responsables de la titulación.