

PROGRAMA DE LA ASIGNATURA					
DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA					
TITULACIÓN: <b>LEINN-Grado en Liderazgo Emprendedor e Innovación</b>					
NOMBRE: <b>INFORMÁTICA</b>					
TIPO	Formación básica	<b>X</b>	Obligatoria		Optativa
CRÉDITOS TOTALES (ECTS): <b>8 ECTS</b>					
CURSO : <b>1º</b>			CUATRIMESTRE: <b>1º o 2º</b>		
AREA DE CONOCIMIENTO: <b>INFORMÁTICA</b>					
MÓDULO: <b>INFORMÁTICA</b>					
MATERIA: <b>PROGRAMACIÓN BÁSICA (JAVASCRIPT Y PHP), TECNOLOGÍAS WEB (HTML Y CSS), CREACIÓN Y GESTIÓN DE SITIOS WEB CON WORDPRESS HOSTING PROPIO.</b>					
IDIOMA: <b>Castellano</b>					
DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA					
<p><b>1. OBJETIVO</b></p> <p>El objetivo de esta asignatura es que alumnos aprenda conomientos específicos relacionados con Internet y las redes junto con la creación y gestión utilizando Wrodpress como herramienta.</p> <p>Se iniciará también en el conocimiento de tecnologías web, el metalenguaje HTML y las hojas de estilo CSS.</p> <p>Además se iniciará también en el aprendizaje de lenguajes de programación con orientación web. Para el proceso de interacción javascript y para el desarrollo de webs PHP.</p>					
<p><b>2. CONOCIMIENTOS PREVIOS</b></p> <p>El correcto desenvolvimiento en la asignatura requiere disponer de conocimientos previos sobre informática básica a nivel de usuario.</p>					

### 3. COMPETENCIAS

#### 3.1 Competencias específicas

- Conocer tipos de hosting, contratar y gestionar uno de manera colectiva.
- Aprender a usar herramientas de gestión de contenidos - Wordpress (themes, plugins, widgets, sidebars, custom post types, templates...)]
- Adquirir conocimientos básicos de HTML.
- Adquirir conocimientos básicos de CSS.
- Adquirir conocimientos básicos del lenguaje de programación javascript.
- Adquirir conocimientos básicos del lenguaje de programación PHP.

#### 3.2 Competencias transversales

- Ampliar los conocimientos más allá del nivel de usuario sobre Internet y las redes en general y la ética relacionada con la tecnología.
- Conocer las oportunidades que ofrece el entorno tecnológico para desarrollar proyectos y negocios.
- Entender la importancia de la programación, más allá del hecho de aprender un lenguaje de programación u otro.

### 4. METODOLOGÍA:

La metodología que emplearemos para abordar el curso se basa en las siguientes herramientas:

- Materiales elaborados por el profesor: talleres, presentaciones, etc.
- Materiales bibliográficos y audiovisuales recomendados.
- Herramientas online para aprender a programar: Codecademy.com
- Ejercicios opcionales: autotest.
- Ensayos y discusiones en foros.
- Tutorías individuales y de grupo.

### 5. TEMARIO

Internet y las redes

- Tipos de hosting y de servicios.
- Herramientas de gestión de contenidos – Wordpress CMS (themes, plugins, widgets, sidebars, custom post types, templates...)]

Tecnologías para el desarrollo web

- Curso HTML
- Curso de CSS

Lenguajes de programación

- Introducción a javascript
- Introducción a PHP

Implantación y gestión de una herramienta de gestión de contenido web (CMS Wordpress)

- Instalación, creación y gestión de un blog individual.
- Intsalación creación y gestión de una web colectiva.,

#### 6. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

- [Libro] Nixon, Robin (2014) Learning PHP, MySQL & JavaScript: With jQuery, CSS & HTML5 (Learning Php, Mysql, Javascript, Css & Html5). Editorial. O'Reilly 4 edición.
- [Libro] Himmanen, Pekka (2001). La ética hacker y el espíritu de la era de la información. <http://eprints.rclis.org/12851/1/pekka.pdf>
- [Libro] Stephenson, Neal (1996). The Diamond Age <http://www.nealstephenson.com/the-diamond-age.html>
- [Video] Rushkoff, Douglas (2011) Program or Be Programmed <https://www.youtube.com/watch?v=BXjRaoTPIPE>
- [Video] Code.org (2013) What Most Schools Don't Teach <https://www.youtube.com/watch?v=nKlu9yen5nc>
- [Video] Burke, Martyn (1999) Pirates of Silicon Valley <http://www.imdb.com/title/tt0168122/>

## **7. EVALUACIÓN**

La evaluación consiste en la suma de los siguientes apartados:

- I1 - Ensayo inspire = 10% \*\*
- M1 - Participación en el foro = 10% \*\*
- E1 - Makes[1-4] = 30% \*
- H1 - IndyHack = 25% de la nota \*
- H2 - TeamHack = 25% de la nota \*

\*\* Opcionales

\* Obligatorios para aprobar

