

[GIDD04] WEB INGENIERARITZA I

DATU OROKORRAK

Titulazioa INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA	Arloa PROGRAMAZIOA
Seihilabetea 1	Ikasturtea 3
Izaera DERRIGORREZKOA	Aipamena / Espezialitatea
Plana 2008	Hizkuntza ENGLISH
Kredituak 6	Ordu/aste 4,31
	Orduak guztira 77,63 irakastordu + 72,37 irak. gabeko ordu = 150 ordu guztira

IRAKASLEAK

REGUERA BAKHACHE, DANIEL

BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

Ikasgaiak	Ezagutzak
DATU BASEAK	Objetuak, Java eta DB-ra bideratutako programazioa
PROGRAMAZIO AURRERATUA	

KONPETENTZIAK

KONPETENTZIAK	ECTS
G2I310 - Arazo informatikoak autonomia maila handiarekin konpontzea, alternatibak proposatzea, konponbiderik egokiena hautatu eta justifikatzea, taldean lan egitea, eginkizunak gidatzea eta irtenbideak komunikatzea	0,4
G2I301 - Hainbat kontzeptu, metodo, eredu eta software arkitektura aplikatzea aplikazio informatikoak aztertu, diseinatu eta garatzeko, indarrean dauden kalitate ereduak eta estandarrak betetz eta interes taldeei erantzunez.	1,24
G2I302 - Aplikazio konkurrente banatuak ea WEB aplikazioak diseinatzea middleware komunikazio teknologiak eta aplikazioen zerbitzariak aplikatuz.	3,72
G2I309 - Proiektu informatikoak planifikatu, antolatu eta zuzentzea, arazoak aurreikusiz eta bezeroekin eta proiektuaren garapenen inplikaturako departamentu funtzionalekin harreman positiboak mantenduz	0,56
Guztira:	5,92

IKASTE-EMAITZAK

RG1314 Praktika onak, prototipoen diseinua eta web aplikazioak diseinatzeko ereduak aplikatzea (MVC eredu)

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	7 h.	3 h.	10 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	3 h.	7 h.	10 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	7 h.	4 h.	11 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%50
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%40
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%10

Oharrak:

IO - Irakastorduak: 17 h.
IG - Irak. gabekoak: 14 h.
OG - Orduak guztira: 31 h.

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

azterketa ordenagailuan

Oharrak:

RG1321 Web aplikazioak garatzeko, W3Caren web estandarrak aplikatzea bai client-sidean bai server-sidean

FORMAZIO-AKTIBITATEAK

	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	28 h.		28 h.
Ariketak egitea banaka eta taldean.	6 h.	30 h.	36 h.
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	10 h.	6,5 h.	16,5 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak.	3 h.	10 h.	13 h.

EBALUAZIO-SISTEMAK

	P
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%50

ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK

Azterketa ordenagailuan

Oharrak:

Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%10
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeari, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%40
Oharrak:	
IO - Irakastorduak: 47 h.	
IG - Irak. gabekoak: 46,5 h.	
OG - Orduak guztira: 93,5 h.	

RG1391 Arazoa nahiz premia aztertzen du, eta proiektuaren helburuak zehazteko, helburuon lortzea ebaluatzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		4 h.	2,37 h.	6,37 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeari, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 4 h.				
IG - Irak. gabekoak: 2,37 h.				
OG - Orduak guztira: 6,37 h.				

RG1392 Proiektua antolatzeke, rol eta funtzio tekniko garrantzitsuenak identifikatzen ditu, eta lortutako lankidetzaren maila ebaluatzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		2 h.	2,25 h.	4,25 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeari, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 2 h.				
IG - Irak. gabekoak: 2,25 h.				
OG - Orduak guztira: 4,25 h.				

RG1393 Lantaldean ondo integratzen da, benetako testuinguruetan parte hartuz eta kolaboratuz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		2 h.	2,25 h.	4,25 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeari, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 2 h.				
IG - Irak. gabekoak: 2,25 h.				
OG - Orduak guztira: 4,25 h.				

RG13011 Proposatutako soluzioaren euskarri gisa, denetarikoa informazio iturri fidagarriak erabiltzen ditu.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1,13 h.	1 h.	2,13 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 1,13 h.				
IG - Irak. gabekoak: 1 h.				
OG - Orduak guztira: 2,13 h.				

RG13012 Eskuratutako informazioa modu kritikoan aztertzen eta ebaluatzen du eta hortik abiatuz informazio propioa sortzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		2,25 h.	2 h.	4,25 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzera, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 2,25 h.				
IG - Irak. gabekoak: 2 h.				
OG - Orduak guztira: 4,25 h.				

RG13013 Benetako ingurune bateko arazoak ebazteko orduan, inizatiba, autonomia eta gaitasun teknikoa duela erakusten du

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		2,25 h.	2 h.	4,25 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Seihilekoko proiektuan eta gradu amaierako lanean ikasleak entregatutako dokumentazioa, lortutako emaitzak, egindako aurkezpena eta defentsa teknikoa, eta erakutsitako trebetasunak eta jarrerak.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
Oharrak:				
IO - Irakastorduak: 2,25 h.				
IG - Irak. gabekoak: 2 h.				
OG - Orduak guztira: 4,25 h.				

EDUKIAK

(EUSKARATZEKO)

PARTE CLIENTE (FRONTEND)

El lenguaje HTML

1. Navegadores
2. Estructura de documentos HTML
3. Etiquetas HTML
4. Maquetación de contenidos mediante HTML
 1. Arquitectura de información
 2. Estructura interna de documento
5. Navegación e interacción entre documentos HTML
6. HTML vs HTML5
7. Etiquetas HTML5.

Las hojas de estilo en cascada

1. Introducción a las hojas de estilo
2. Reglas, selectores y clases
3. Aplicando estilo a una página HTML
 1. Estilo incrustado
 2. Estilo fichero externo

Interfaces de usuario.

1. Introducción a la usabilidad y experiencia de usuario
2. Prototipado de aplicaciones web
3. Introducción a la accesibilidad web

Protocolo HTTP

1. Introducción al protocolo HTTP
2. Códigos de respuesta
3. Traceo de peticiones web mediante el navegador.
4. Request
5. Métodos GET y POST

Programación en cliente

1. Introducción al lenguaje JavaScript
2. Eventos y elementos
3. Propiedades de JavaScript
4. Funciones, variables y objetos en JavaScript
5. Manipulando el DOM con JavaScript
6. Validación de formularios con Javascript

PARTE SERVIDOR (BACKEND)

Introducción a las páginas web dinámicas

1. Páginas estáticas vs Páginas dinámicas
2. Ecosistema de programación dinámica
 1. Lenguajes
 2. Tecnologías
 3. Paradigmas

Modelo Vista Controlador (MVC)

1. Patrón modelo vista controlador
2. Acceso a base de datos mediante MVC
3. Nuevos paradigmas de programación, de MVC a MVT (Model view template)

Desarrollo de Aplicaciones Web con J2ee Servlet 3.0 Spec (JSR)

1. Estructura de las aplicaciones web
2. Instalación y configuración de un IDE para el desarrollo de aplicaciones web
 1. Eclipse + Tomcat + MySQL
3. Acceso a base de datos y presentación de datos mediante código Java Incrustado en página
4. Acceso a base de datos y presentación de datos predatos mediante etiquetas JSTL

Frameworks ágiles de desarrollo

1. Introducción a Groovy
2. Introducción a Django

BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak

MUdleko eskuliburuak
Artikulu teknikoak
Gaiarekin lotutako web orrien kontsultak

Bibliografia

(Ez dago bibliografiarik)