



Guía docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Desarrollo de Aplicaciones SIG en Web		Código	614520009
Titulación	Mestrado Universitario en Xeoinformática (Interuniversitario)			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	2º cuatrimestre	Primero	Optativa	6
Idioma	CastellanoGallego			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinador/a	Cerdeira Pena, Ana Belen	Correo electrónico	ana.cerdeira@udc.es	
Profesorado	Cerdeira Pena, Ana Belen	Correo electrónico	ana.cerdeira@udc.es	
Web				
Descripción general	En esta materia se adquieren conocimientos básicos de tecnologías Web y sus capacidades para la consulta, visualización y procesamiento de información geográfica mediante el diseño y el desarrollo de aplicaciones SIG sencillas para Web.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A2	Conocer los conceptos básicos de procesamiento espacial, funciones vectoriales, funciones ráster, análisis de terreno, interpolación, predicción espacial, funciones sobre redes, geoprocursos en bases de datos y geoprocursos en diferentes software comerciales.
A3	Conocer los diferentes modelos de datos 2D y 3D, modelos temporales, geovisualización de datos, operaciones 3D, visualización de herramientas de escritorio, creación de cartografía, visualización web.
B1	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación y desarrollo.
B4	Saber comunicar sus conclusiones y los conocimientos y razones últimas que las sustentan? a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades.
B5	Poseer las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo.
B7	Adquirir conocimiento en geomática e ingeniería cartográfica.
B8	Adquirir la capacidad para analizar las necesidades de una empresa en el ámbito geoespacial y determinar la mejor solución tecnológica a las mismas.
C2	Ser capaz de predecir y controlar la evolución de situaciones complejas mediante el desarrollo de nuevas e innovadoras metodologías de trabajo adaptadas al ámbito científico/investigador, tecnológico o profesional concreto, en general multidisciplinar, en el que se desarrolle su actividad.
C3	Saber transmitir de un modo claro y sin ambigüedades a un público especializado o no, resultados procedentes de la investigación científica y tecnológica o del ámbito de la innovación más avanzada, así como los fundamentos más relevantes sobre los que se sustentan.
C4	Adquirir la capacidad de gestionar, manipular y consultar grandes cantidades de datos de forma que se posibilite la extracción de información útil en multitud de sectores.
C5	Desarrollar capacidad de trabajo en equipo y compromiso ético con la sociedad.

Resultados de aprendizaje	
Resultados de aprendizaje	Competencias / Resultados del título



Conocer los medios y tecnologías actuales de visualización, consulta y análisis de información espacial en Web	AP2 AP3	BP1 BP4 BP5 BP7 BP8	CP2 CP3 CP4 CP5
Saber crear interfaces de usuario Web para la publicación de información geográfica	AP2 AP3	BP1 BP4 BP5 BP7 BP8	CP2 CP3 CP4 CP5
Saber programar aplicaciones Web sencillas que consulten, visualicen y procesen información espacial	AP2 AP3	BP1 BP4 BP5 BP7 BP8	CP2 CP3 CP4 CP5

Contenidos	
Tema	Subtema
Conceptos básicos de Sistemas de Información Geográfica	Representación de información espacial (modelos conceptual, lógico y físico) Interoperabilidad de infraestructuras de datos espaciales (servidores de datos espaciales y servicios de publicación de información geográfica)
Introducción a la programación Web	Creación de interfaces de usuario Web básicas (HTML, CSS) Creación de páginas Web dinámicas (JavaScript)
Web Mapping	Creación de visores Web (Leaflet, Google Maps) Análisis espacial en la Web (Turf) Publicación de mapas en la nube (CartoDB)

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4	20	0	20
Estudio de casos	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4 C5	10	10	20
Prácticas a través de TIC	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4 C5	25	15	40
Prueba práctica	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4 C5	0	70	70
Atención personalizada		0	0	0

(*Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral	Exposición oral de los contenidos de la materia complementada con el uso de medios audiovisuales y la introducción de algunas preguntas dirigidas a los estudiantes, con la finalidad de transmitir conocimientos y facilitar el aprendizaje.
Estudio de casos	Presentación de casos de ejemplo que serán resueltos utilizando los contenidos expuestos en la materia.
Prácticas a través de TIC	Realización de actividades prácticas de carácter individual para el desarrollo y aplicación de los conocimientos adquiridos en clase durante las sesiones magistrales.
Prueba práctica	Realización de trabajos prácticos periódicos de mayor entidad, bajo supervisión de los docentes de la materia, que promuevan el aprendizaje autónomo y la actitud reflexiva de los estudiantes en relación a los contenidos impartidos en cada bloque temático.

Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Prácticas a través de TIC Prueba práctica	Se estima que entre el alumnado habrá diferencias notables tanto en cuanto a su familiarización con conceptos y términos informáticos, como en cuanto a las habilidades para el manejo de herramientas informáticas. Por eso, se prevé desarrollar una atención personalizada para las actividades y pruebas prácticas que se desarrollarán de forma individual.

Evaluación

Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas a través de TIC	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4 C5	Se evaluará la aplicación de los conocimientos adquiridos, y la calidad y adecuación a las pautas marcadas de las soluciones presentadas.	40
Prueba práctica	A2 A3 B1 B4 B5 B7 B8 C2 C3 C4 C5	Se evaluará el autoaprendizaje del estudiante, y la calidad y adecuación a las pautas marcadas de los trabajos realizados.	60

Observaciones evaluación

PRIMERA OPORTUNIDAD

Para aprobar la asignatura es obligatorio alcanzar la nota mínima especificada en cada una de las actividades y pruebas prácticas. De no ser así, la nota máxima global no será superior a un 4,9 (sobre 10).

Será precisa una nota mínima global de 5 (sobre 10) para superar la materia.

Tendrá calificación de NO PRESENTADO cualquier estudiante que no realice ninguna de las actividades y pruebas prácticas propuestas.

SEGUNDA OPORTUNIDAD

Podrán presentarse a la segunda oportunidad ÚNICAMENTE aquellos/as estudiantes que no superen la materia en la primera oportunidad. La recuperación de cada una de las partes (actividades y pruebas prácticas) se hará teniendo en cuenta las mismas condiciones de realización, presentación y evaluación que en la primera oportunidad. Si un/una estudiante decide no realizar la recuperación de alguna de las partes, conservará la nota obtenida en la primera oportunidad en dicha parte.

Será precisa una nota mínima global de 5 (sobre 10) para superar la materia.

Tendrá calificación de NO PRESENTADO cualquier estudiante que no opte a la recuperación de ninguna de las partes.

DISPENSA ACADÉMICA

Los criterios de evaluación para aquellos/las estudiantes con matrícula a tiempo parcial y dispensa académica que les exima de la asistencia a las clases serán los de la segunda oportunidad en todos los casos.

Fuentes de información



Básica	<ul style="list-style-type: none">- Brian Youngblood, Stefano Iacovella (2013). Geoserver Beginner's Guide. Packt Publishing- Matthew MacDonald (2014). HTML5: The missing manual. O'Reilly Media- Jon Duckett (2011). HTML and CSS: Design and build Websites. John Wiley & Sons- Astor de Caso Parra (2015). JavaScript. Anaya Multimedia- Tyler Mitchell (2005). Web Mapping Illustrated. O'Reilly Media- Paul Crickard III (2014). Leaflet.js Essentials. Packt Publishing- Vladimir Agafonkin (2015). Leaflet website. http://leafletjs.com- Morgan Herlocker (2016). Turf website. http://turfjs.org- Alper Dincer, Balkan Uraz (2013). Google Maps JavaScript API Cookbook. Packt Publishing- Google (2016). Google Maps JavaScript API. https://developers.google.com/maps/documentation/javascript/tutorial- CartoDB (2016). CartoDB website. https://cartodb.com
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Geoprocesos/614520004

Fundamentos de Sistemas de Información/614520002

Representación de Información Espacial/614520003

Proyectos SIG/614520006

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Asignaturas que continúan el temario

Otros comentarios

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías