

## GUÍA DOCENTE

\*Pendiente de actualización

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Programación web II
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado de Comunicación Audiovisual
<b>FACULTAD:</b>	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades
<b>CARÁCTER DE LA ASIGNATURA:</b>	Optativa
<b>ECTS:</b>	6
<b>CURSO:</b>	Cuarto
<b>SEMESTRE:</b>	Segundo
<b>IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:</b>	Castellano
<b>PROFESORADO:</b>	Gerardo Munguía
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	<a href="mailto:gerardo.munguia@uneatlantico.es">gerardo.munguia@uneatlantico.es</a>

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No aplica.
<b>CONTENIDOS:</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema 1. Retrospectiva</li> <li>• Tema 2. Node Debugger             <ul style="list-style-type: none"> <li>2.1 Node inspector</li> <li>2.2 Front-end</li> <li>2.3 Vocabulario - HTML</li> </ul> </li> </ul>

## 2.4 DOM

- Tema 3. React

### 3.1 State

### 3.2 Listas en React

### 3.3 Styles

### 3.4 State vs Property

### 3.5 Promise chaining

### 3.6 Template literals

### 3.7 Gitignore

### 3.8 Closures.

### 3.9 Event loop, tanto en Node como en el navegador.

### 3.10 La clase Promise.

- Tema 4. Back-end frameworks

### 4.1 Node

### 4.2 Express

### 4.3 Hapi: lifecycle, plugins

### 4.4 Koa

- Tema 5. El ciclo completo de descarga de una página web.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los estudiantes sean capaces de:

- CG1. Capacidad para reconocer, analizar e interpretar diversos procesos de comunicación.
- CG3. Capacidad para crear y comunicar mensajes a públicos diversos.
- CG4. Capacidad para aplicar sus conocimientos en propuestas innovadoras.

### COMPETENCIAS PROPIAS DE LA ASIGNATURA:

Que los alumnos sean capaces de:

- CEO11. Comprender el funcionamiento de sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red en general.

### RESULTADOS DE APRENDIZAJE:

En esta asignatura se espera que los alumnos alcancen los siguientes resultados de aprendizaje:

- Distinguir los recursos informáticos necesarios para el desarrollo de páginas web.
- Aportar en procesos de desarrollo de aplicaciones informáticas para la creación en sitios web.

## METODOLOGÍAS DOCENTES Y ACTIVIDADES FORMATIVAS

### METODOLOGÍAS DOCENTES:

En esta asignatura se ponen en práctica diferentes metodologías docentes con el objetivo de que los alumnos puedan obtener los resultados de aprendizaje definidos anteriormente:

- Método expositivo.
- Estudio y análisis de casos.
- Resolución de ejercicios.
- Aprendizaje basado en problemas.
- Aprendizaje orientado a Proyectos.
- Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos.
- Trabajo autónomo.

### ACTIVIDADES FORMATIVAS:

A partir de las metodologías docentes especificadas anteriormente, en esta asignatura, el alumno participará en las siguientes actividades formativas:

Actividades formativas	
<b>Actividades dirigidas</b>	Clases expositivas
	Clases prácticas
	Seminarios y talleres
<b>Actividades supervisadas</b>	Supervisión de actividades
	Tutorías (individual / en grupo)
<b>Actividades autónomas</b>	Preparación de clases
	Estudio personal y lecturas
	Elaboración de trabajos
	Trabajo individual en campus virtual

El primer día de clase, el profesor proporcionará información más detallada al respecto.

## SISTEMA DE EVALUACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA:		
En la convocatoria ordinaria de esta asignatura se aplican los siguientes instrumentos de evaluación:		
	Actividades de evaluación	Ponderación
Evaluación continua	Examen parcial	25 %
	Entregas de ejercicio y portfolios	20 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura (individual)	5%
Evaluación final	Examen teórico-práctico	50 %
CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:		
La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltase el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de un examen teórico-práctico con un valor del 50 % de la nota final de la asignatura. El resto de la nota se complementará con la calificación obtenida en la evaluación continua de la convocatoria ordinaria.		

## BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS DE REFERENCIA GENERALES

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:
Las siguientes referencias son de consulta obligatoria:
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Ballard, P. &amp; Moncur, M. (2009). <i>Ajax, JavaScript y PHP</i>. Madrid: Anaya Multimedia 2009.</li> <li>– Schach, S. (2006). <i>Ingeniería de software clásica y orientada a objetos</i> (sexta edición). México: McGraw-Hill.</li> <li>– Schmitt, C. (2010). <i>Curso de CSS</i>. Madrid: Anaya Multimedia/O'Reilly.</li> </ul>
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:
<ul style="list-style-type: none"> <li>– McFarland, D. S. (2012). <i>JavaScript y jQuery</i>. Madrid: Anaya Multimedia.</li> <li>– Welling, L. &amp; Thomson, L. (2005). <i>Desarrollo Web con PHP y MySQL</i>. Madrid: Anaya Multimedia.</li> </ul>