

## GUÍA DOCENTE 2023-2024

### DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

<b>ASIGNATURA:</b>	Programación Web II
<b>PLAN DE ESTUDIOS:</b>	Grado en 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>	David Pérez Álvarez
<b>DIRECCIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO:</b>	david.alvarez@uneatlantico.es

### DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

<b>REQUISITOS PREVIOS:</b>
No Aplica
<b>CONTENIDOS:</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Arquitectura de aplicaciones web.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sitios estáticos.</li> <li>2. Renderizado del lado del servidor.</li> <li>3. Renderizado del lado del cliente.</li> <li>4. Renderizado isomórfico.</li> <li>5. JAMStack.</li> </ol> </li> <li>2. <i>Frameworks</i> de desarrollo web.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>Frameworks</i> de frontend: React.</li> <li>2. <i>Configuración de Webpack</i></li> <li>3. <i>Otros Frameworks: Vue, Angular, Svelte</i></li> </ol> </li> </ol>

3. Interfaces de servicios web.
  1. RPC y SOA.
  2. REST.
  3. GraphQL.
4. Infraestructura y mantenimiento.
  1. Provisionamiento.
  2. Observabilidad.
  3. Estrategias de testeo de servicios.

## COMPETENCIAS

### COMPETENCIAS GENERALES:

Que los alumnos 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:

- CEO8. Conocer los fundamentos de los recursos informáticos para programación.
- CEO9. Aplicar las herramientas básicas que ofrece la informática para la programación orientada a objetos y dirigida por eventos.
- CEO10. Identificar los procesos que intervienen en la programación informática y aplicar conocimientos prácticos en la programación Web.
- 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:

- Aplicar conocimientos teórico- prácticos sobre programación útiles en el campo profesional.
- Aportar en proyectos de comunicación que involucren recursos informáticos avanzados.
- Distinguir los recursos informáticos necesarios para el desarrollo de páginas web.
- Aportar en procesos de desarrollo de aplicaciones informáticas para la creación e sitios web.
- Poseer conocimientos básicos para comprender el funcionamiento de sistemas, aplicaciones y servicios basados en tecnologías de red en general.

## 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:

- MD1 Método expositivo
- MD2 Estudio y análisis de casos
- MD3 Resolución de ejercicios
- MD4 Aprendizaje basado en problemas
- MD5 Aprendizaje orientado a proyectos
- MD6 Aprendizaje cooperativo / Trabajo en grupos
- MD7 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		Horas
Actividades dirigidas	Clases expositivas	15
	Clases prácticas	15
Actividades supervisadas	Supervisión de actividades	7.5
	Tutorías (individual / en grupo)	15
Actividades autónomas	Preparación de clases	22.5
	Estudio personal y lecturas	30
	Elaboración de trabajos	30
	Trabajo individual en campus virtual	7.5
Actividades de evaluación	Actividades de evaluación	7.5

El primer día de clase, el profesor/a 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	Entregas de Portfolios y Ejercicios	45 %
	Interés y participación del alumno en la asignatura	5 %
Evaluación final	Examen Teórico-Práctico	50 %

La calificación del instrumento de la evaluación final (tanto de la convocatoria ordinaria como de la extraordinaria, según corresponda) **no podrá ser inferior, en ningún caso, a 4,0 puntos** (escala 0 a 10) para aprobar la asignatura y consecuentemente poder realizar el cálculo de porcentajes en la calificación final

#### CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

La convocatoria extraordinaria tendrá lugar durante el mes de julio (consúltese el calendario académico fijado por la universidad). Esta consistirá en la realización de uno o dos Exámenes Teórico-Prácticos con un valor de hasta el 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:

- Thomas, R. (2000) *Architectural Styles and the Design of Network-based Software Architectures* Univ. California
- “Vepsäläinen, J y Sapegin, A. (2017) *SurviveJS - React*. Ed. Leanpub

#### BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

No aplica.

#### WEBS DE REFERENCIA:

- Documentación oficial de React: <https://reactjs.org/docs/getting-started.html>
- Documentación oficial de Vue.js: <https://vuejs.org/guide/introduction.html>
- Documentación de Angular: <https://angular.io/docs>
- Documentación oficial de NPM: <https://docs.npmjs.com/>
- Documentación oficial de NodeJS: <https://nodejs.org/en/docs/>

#### OTRAS FUENTES DE CONSULTA:

Resources for Developers: <https://developer.mozilla.org/es/>