

GUÍA DOCENTE 2025-2026

DATOS GENERALES DE LA ASIGNATURA

ASIGNATURA:	Programación Web II		
PLAN ESTUDIOS:	DE	Grado en Comunicación Audiovisual	
FACULTAD:	Facultad de Ciencias Sociales y Humanidades		
CARÁCTER ASIGNATURA:	DE LA	Optativa	
ECTS:	6		
CURSO:	Cuarto		
SEMESTRE:	Segundo		
IDIOMA EN QUE SE IMPARTE:	EN QUE SE	Castellano	
PROFESORADO:	David Pérez Álvarez		
DIRECCIÓN ELECTRÓNICA:	DE CORREO	david.alvarez@uneatlantico.es	

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

REQUISITOS PREVIOS:
No Aplica
CONTENIDOS:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Arquitectura de aplicaciones web. <ol style="list-style-type: none"> 1. Sitios estáticos. 2. Renderizado del lado del servidor. 3. Renderizado del lado del cliente. 4. Renderizado isomórfico.

5. JAMStack.
2. *Frameworks* de desarrollo web.
 1. *Frameworks* de frontend: React.
 2. *Configuración de Webpack*
 3. *Otros Frameworks: Vue, Angular, Svelte*
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 (consúltase 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/>