

ANX-PR/CL/001-02
GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

Diseño de aplicaciones web

CURSO ACADÉMICO - SEMESTRE

2014-15 - Segundo semestre

FECHA DE PUBLICACIÓN

Diciembre - 2014

Datos Descriptivos

Nombre de la Asignatura	Diseño de aplicaciones web
Titulación	10II - Grado en Ingeniería Informatica
Centro responsable de la titulación	E.T.S. de Ingenieros Informaticos
Semestre/s de impartición	Octavo semestre
Materia	Optatividad
Carácter	Optativa
Código UPM	105000163

Datos Generales

Créditos	3	Curso	4
Curso Académico	2014-15	Período de impartición	Febrero-Junio
Idioma de impartición	Castellano	Otros idiomas de impartición	

Requisitos Previos Obligatorios

Asignaturas Superadas

El plan de estudios Grado en Ingeniería Informatica no tiene definidas asignaturas previas superadas para esta asignatura.

Otros Requisitos

El plan de estudios Grado en Ingeniería Informatica no tiene definidos otros requisitos para esta asignatura.

Conocimientos Previos

Asignaturas Previas Recomendadas

El coordinador de la asignatura no ha definido asignaturas previas recomendadas.

Otros Conocimientos Previos Recomendados

El coordinador de la asignatura no ha definido otros conocimientos previos recomendados.

Competencias

CG-19 - Capacidad de usar las tecnologías de la información y la comunicación.

CG-7:10/16/17 - Capacidad para trabajar dentro de un equipo, organizando, planificando, tomando decisiones, negociando y resolviendo conflictos, relacionándose, y criticando y haciendo autocrítica

Ce 14/15 - Conocer el software, el hardware y las aplicaciones existentes en el mercado, así como el uso de sus elementos, y capacidad para familiarizarse con nuevas aplicaciones informáticas.

Ce 44 - Conocimiento de tecnologías punteras relevantes y su aplicación.

Resultados de Aprendizaje

RA404 - Diseñar e implementar soluciones web aplicadas a problemas especificados en un conjunto de requisitos.

RA405 - Aplicar patrones de diseño MVC en el desarrollo de aplicaciones web.

RA406 - Elegir la tecnología específica más adecuada para desarrollar sistemas web aplicados a problemas específicos.

RA407 - Diseñar soluciones web basadas en cliente.

RA408 - Diseñar soluciones web basadas en servidor.

Profesorado

Profesorado

Nombre	Despacho	e-mail	Tutorías
Pe?a Sanchez, Jose Maria (Coordinador/a)	4201	josemaria.pena@upm.es	L - 15:00 - 17:00 M - 11:00 - 13:00 J - 11:00 - 13:00 Solicitar tutoría por correo si es fuera de estos horarios
Rosales Garcia, Fco Javier	4204	francisco.rosales@upm.es	M - 10:30 - 13:30 X - 17:00 - 20:00
Perez Costoya, Fernando	4201	fernando.perez@upm.es	L - 15:00 - 16:00 X - 11:00 - 13:00 J - 16:00 - 18:00 V - 11:00 - 13:00
Rodriguez De La Fuente, Santiago	4107	santiago.rodriguez@upm.es	L - 11:00 - 13:00 M - 11:00 - 13:00 X - 16:00 - 17:00 J - 16:00 - 17:00

Nota.- Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

Personal Investigador en Formación o Similar

Nombre	e-mail	Profesor Responsable
Latorre De La Fuente, Antonio	a.latorre@upm.es	Pe?a Sanchez, Jose Maria

Profesorado Externo

Nombre	e-mail	Centro de procedencia
Juan, Morales Del Olmo	jmorales@cesvima.upm.es	CESVIMA
González Tortosa, Santiago	sgonzalez@fi.upm.es	CTB
Costumero Moreno, Roberto	roberto.costumero@upm.es	CTB

Descripción de la Asignatura

A través de un enfoque principalmente práctico se pretende que el alumno conozca las principales tecnologías utilizadas hoy en día en Internet y en qué casos es adecuada la utilización de las mismas. Con la realización de un proyecto en grupo el alumno tendrá la oportunidad de profundizar en una o varias de esas tecnologías y comprender en qué consiste el desarrollo de un sitio Web.

Temario

1. Introducción
2. Tecnologías cliente
 - 2.1. HTML
 - 2.2. CSS
 - 2.3. Javascript
3. Tecnologías servidor
 - 3.1. PHP
4. Frameworks y tecnologías web
 - 4.1. Bootstrap
 - 4.2. jQuery
 - 4.3. Doctrine
 - 4.4. Symfony

Cronograma

Horas totales: 32 horas

Horas presenciales: 32 horas (41%)

Peso total de actividades de evaluación continua:
100%

Peso total de actividades de evaluación sólo prueba final:
100%

Semana	Actividad Presencial en Aula	Actividad Presencial en Laboratorio	Otra Actividad Presencial	Actividades Evaluación
Semana 1	Introducción Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 2	HTML Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 3	CSS Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 4	CSS/Bootstrap Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 5	Javascript Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 6	Javascript / jQuery Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 7	Javascript / jQuery Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 8	PHP Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 9	PHP Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 10	PHP Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 11	PHP / Doctrine Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 12	PHP / Symfony Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			

Semana 13	PHP / Symfony Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 14	PHP / Symfony Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
Semana 15	PHP / Symfony Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			Entrega de la práctica Duración: 00:00 EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas Evaluación continua y sólo prueba final Actividad no presencial
Semana 16				Presentación oral de la práctica Duración: 02:00 PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Actividad presencial
Semana 17				

Nota.- El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura que puede sufrir modificaciones durante el curso.

Nota 2.- Para poder calcular correctamente la dedicación de un alumno, la duración de las actividades que se repiten en el tiempo (por ejemplo, subgrupos de prácticas") únicamente se indican la primera vez que se definen.

Actividades de Evaluación

Semana	Descripción	Duración	Tipo evaluación	Técnica evaluativa	Presencial	Peso	Nota mínima	Competencias evaluadas
15	Entrega de la práctica	00:00	Evaluación continua y sólo prueba final	EP: Técnica del tipo Examen de Prácticas	No	75%	4 / 10	CG-7:10/16/17, CG-19, Ce 14/15, Ce 44
16	Presentación oral de la práctica	02:00	Evaluación continua y sólo prueba final	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Sí	25%	4 / 10	CG-7:10/16/17, CG-19, Ce 14/15, Ce 44

Criterios de Evaluación

El Sistema de evaluación mediante "solo prueba final" solo se ofrecerá si así lo exige la Normativa Reguladora de los Sistemas de Evaluación en la UPM que esté vigente en el curso académico 2013-2014, y el procedimiento para optar por este sistema estará sujeto a lo que establezca en su caso Jefatura de Estudios de conformidad con lo que estipule dicha Normativa. La asignatura Diseño de Aplicaciones Web consta de una evaluación práctica con presentación oral.

Evaluación de la práctica:

Se realizará un trabajo práctico en grupos de 2 personas utilizando las tecnologías cliente y servidor apropiadas para la resolución de un problema especificado mediante requisitos. Será obligatorio que la práctica esté funcionando en un servidor web remoto que sea accesible para su evaluación.

Evaluación de la presentación oral:

Se presentarán los trabajos ante un tribunal donde se deberá hacer hincapié en el diseño realizado, la elección de las tecnologías y aspectos técnicos relevantes.

El examen de la convocatoria extraordinaria de Julio se realizará de forma similar mediante la entrega de la práctica y la presentación de la misma de acuerdo con el calendario de exámenes estipulado.

Cálculo de la calificación final: $0,75 * \text{Nota práctica} + 0,25 * \text{Nota Presentación Oral}$

En cada una de las partes deberá obtenerse un mínimo de 4 puntos sobre 10. Para obtener una versión actualizada de este apartado, consúltese la [página web de la asignatura](#).

Actuación ante copias y otros comportamientos fraudulentos:

Las prácticas y proyectos se realizarán en los grupos establecidos. Si se detecta que algún grupo ha copiado en la realización de las prácticas, será evaluado como suspenso en todas las partes de la asignatura hasta la misma convocatoria del curso académico siguiente (excluida).

Todas las notas obtenidas en la convocatoria en la que se ha detectado copia serán invalidadas. Se tendrá en cuenta que la responsabilidad del trabajo está compartida por todos los miembros del grupo, por lo que en caso de detectar alguna copia la norma se aplicará a todos los miembros de todos los grupos involucrados en la copia (tanto los que copian como los que se dejan copiar).

Se entiende por copiar, tanto la utilización de información como la de recursos asignados a otro alumno o grupo. Para evitar problemas y reclamaciones que no se podrán atender se recomienda a los alumnos que sean especialmente cuidadosos con los ficheros que se utilicen para la realización de las prácticas, puesto que de ello depende que el trabajo pueda o no ser copiado. En concreto, utilice siempre dispositivos extraíbles cuando trabaje en un PC del Centro de Cálculo (no deje los ficheros en el disco duro ni siquiera de forma transitoria) y haga uso de los mecanismos que proporciona el sistema operativo cuando estos estén disponibles.

Recursos Didácticos

Descripción	Tipo	Observaciones
Página web de la asignatura	Recursos web	http://laurel.datsi.fi.upm.es/docencia/asignaturas/daw
Página web del W3C	Recursos web	http://www.w3c.org
Página web de bootstrap	Recursos web	http://getbootstrap.com
Página web de jQuery	Recursos web	http://jquery.com
Página web de PHP	Recursos web	http://www.php.net
Página web de Doctrine	Recursos web	http://www.doctrine-project.org/
Página web de Symfony	Recursos web	http://www.symfony.com
Página web no oficial de PHP	Recursos web	http://www.phptherightway.com/
Libro jQuery in Action	Bibliografía	Bibeault, B., & Kats, Y. (2008). jQuery in Action. Dreamtech Press.
Libro Learning jQuery	Bibliografía	Chaffer, J. (2013). Learning jQuery. Packt Publishing Ltd.
Libro Programming PHP	Bibliografía	Tatroe, K., MacIntyre, P., & Lerdorf, R. (2013). Programming Php. O'Reilly Media, Inc..
Libro Learning PHP Design Patterns	Bibliografía	Sanders, W. (2013). Learning PHP Design Patterns. " O'Reilly Media, Inc."

Otra Información

La asignatura tendrá un cupo máximo de 30 alumnos que serán admitidos de acuerdo a los procedimientos que Jefatura de Estudios establezca.