



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingeniería de
Sistemas Informáticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

613000095 - Ingeniería Web: Visión General

PLAN DE ESTUDIOS

61AF - Master Universitario En Ingeniería Web

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2022/23 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Conocimientos previos recomendados.....	2
4. Competencias y resultados de aprendizaje.....	2
5. Descripción de la asignatura y temario.....	3
6. Cronograma.....	6
7. Actividades y criterios de evaluación.....	8
8. Recursos didácticos.....	11
9. Otra información.....	12

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	613000095 - Ingeniería Web: Visión General
No de créditos	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Primer curso
Semestre	Primer semestre
Período de impartición	Septiembre-Enero
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	61AF - Master Universitario en Ingeniería Web
Centro responsable de la titulación	61 - Escuela Técnica Superior De Ingeniería De Sistemas Informáticos
Curso académico	2022-23

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Jesus Bernal Bermudez	4219	j.bernal@upm.es	Sin horario. Se publicarán en la web de la asignatura
Luis Fernandez Muñoz (Coordinador/a)	1103	luis.fernandezm@upm.es	M - 10:00 - 13:00 J - 10:00 - 13:00 Durante las semanas de impartición de clases, la tutorías

			serán Martes y Jueves de 16:00 a 19:00
--	--	--	--

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

3. Conocimientos previos recomendados

3.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

El plan de estudios Master Universitario en Ingeniería Web no tiene definidas asignaturas previas recomendadas para esta asignatura.

3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Programación orientada a objeto en Java

4. Competencias y resultados de aprendizaje

4.1. Competencias

CE01 - Requisar, analizar y diseñar en un desarrollo Web bajo las metodologías vigentes en el entorno profesional.

CE02 - Programar y probar en un desarrollo Web con los lenguajes y técnicas vigentes en el entorno profesional.

CE03 - Desplegar y mantener un desarrollo Web sobre las plataformas y arquitecturas vigentes en el entorno profesional.

CE04 - Configurar herramientas y entornos de desarrollo Web vigentes en el entorno profesional.

CE05 - Integrar bibliotecas, protocolos y estándares Web vigentes en el entorno profesional.

CE06 - Incorporar seguridad, calidad, usabilidad y persistencia al desarrollo Web vigentes en el entorno profesional.

CE07 - Organizar, coordinar y supervisar al equipo de desarrollo Web con técnicas vigentes en el entorno profesional

CE08 - Estimar costes tiempos/recursos para un desarrollo Web con metodologías vigentes en el entorno profesional.

CE09 - Respetar los marcos legal, social y económico de los desarrollos vigentes en el entorno profesional.

4.2. Resultados del aprendizaje

RA30 - Conocer y comprender las Tecnologías de la Web 1.0

RA32 - Conocer y comprender las disciplinas de la Ingeniería del Software aplicada a la Web

RA33 - Conocer, comprender, aplicar, analizar y sintetizar el Análisis/Diseño Orientado a Objetos de Calidad en Programación y Pruebas

RA34 - Conocer, comprender, aplicar, analizar y sintetizar un entorno de desarrollo integrado

RA35 - Conocer, comprender, aplicar, analizar y sintetizar un ecosistema de software

RA31 - Conocer, comprender, aplicar, analizar y sintetizar los principios, competencias y patrones de la Web 2.0

5. Descripción de la asignatura y temario

5.1. Descripción de la asignatura

Web 1.0. Tecnologías, metodologías y contexto del desarrollo Web. Web 2.0. Principios, prácticas y patrones.

Calidad del Software: Diseño. Smell Codes, Clean Code y Heurísticas del Diseño del Software.

Ecosistema de Desarrollo. Métricas, Pruebas y Despliegue del Software. Tecnologías y metodologías para el desarrollo de software colaborativo.

5.2. Temario de la asignatura

1. Web 1.0
 - 1.1. Previo a la Web
 - 1.2. Fundamentos de la Web
 - 1.3. Dinamismo en el servidor Web
 - 1.4. Tecnologías XML
 - 1.5. Dinamismo en el cliente Web
 - 1.6. Arquitecturas Web
 - 1.7. Herramientas de desarrollo Web
2. Web 2.0
 - 2.1. Previo a la Web 2.0
 - 2.2. Orígenes de la Web 2.0
 - 2.3. Claves de la Web 2.0
 - 2.4. Comparativa de la Web 1.0 vs Web 2.0
 - 2.5. Posterior a la Web 2.0
3. Software
 - 3.1. Complejidad del Software
 - 3.2. Economía del Software
 - 3.3. Ingeniería del Software
 - 3.4. Metodologías de Desarrollo
4. Devops
 - 4.1. Introducción
 - 4.2. Constructor de proyectos: Maven
 - 4.3. Tests: JUnit
 - 4.4. Repositorios: Git
 - 4.5. Gestión: GitHub & Slack
 - 4.6. Integración Continua. Analisis de código estático
 - 4.7. Despliegue Continuo

5. Análisis Orientado a Objetos

5.1. Enfoques de Clasificación

5.2. Clases de Análisis

5.3. Relaciones entre Clases

5.4. Estrategias de Análisis

6. Diseño Orientado a Objetos

6.1. Diseño General

6.2. Diseño de Métodos

6.3. Diseño de Clases

6.4. Diseño de Herencias

6.5. Diseño de Dependencias

6.6. Resumen de Métricas

6. Cronograma

6.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad en aula	Actividad en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1		T1. Web 1.0. T2. Web 2.0. T3. Software Duración: 20:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		Asistencia y Participación en el aula (RA1, RA2) OT: Otras técnicas evaluativas Evaluación continua Presencial Duración: 00:05
2		T4. Devops Duración: 20:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		Asistencia y Participación en el aula (RA4, RA5) OT: Otras técnicas evaluativas Evaluación continua Presencial Duración: 00:05 Práctica 1. Propuesta de Web 2.0 (RA1, RA2) TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación continua No presencial Duración: 18:00
3		T5. Análisis Orientado a Objetos. T6. Diseño Orientado a Objetos Duración: 20:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio		Asistencia y Participación en el aula (RA3) OT: Otras técnicas evaluativas Evaluación continua Presencial Duración: 00:05 Práctica 2. Control de Versiones con Software Colaborativo (RA4, RA5) PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación continua No presencial Duración: 38:00
4				Práctica 3. Análisis y Diseño Orientado a Objetos (RA3) PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación continua No presencial Duración: 38:00 Evaluación de Test (RA1, RA2) EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación continua Presencial Duración: 00:30

5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				<p>Práctica 1. Propuesta de Web 2.0 PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación sólo prueba final No presencial Duración: 18:00</p> <p>Práctica 2. Control de Versiones con Software Colaborativo PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación sólo prueba final No presencial Duración: 38:00</p> <p>Práctica 3. Análisis y Diseño Orientado a Objetos PI: Técnica del tipo Presentación Individual Evaluación sólo prueba final No presencial Duración: 38:00</p> <p>Evaluación de test EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 00:30</p> <p>Exámen EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 03:00</p>

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la situación creada por la COVID-19.

7. Actividades y criterios de evaluación

7.1. Actividades de evaluación de la asignatura

7.1.1. Evaluación (progresiva)

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
1	Asistencia y Participación en el aula (RA1, RA2)	OT: Otras técnicas evaluativas	Presencial	00:05	3.4%	7 / 10	CE02 CE01 CE06 CE07 CE08 CE09
2	Asistencia y Participación en el aula (RA4, RA5)	OT: Otras técnicas evaluativas	Presencial	00:05	3.3%	7 / 10	CE03 CE04 CE05
2	Práctica 1. Propuesta de Web 2.0 (RA1, RA2)	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	18:00	15%	3 / 10	CE01
3	Asistencia y Participación en el aula (RA3)	OT: Otras técnicas evaluativas	Presencial	00:05	3.3%	7 / 10	CE02 CE01 CE06
3	Práctica 2. Control de Versiones con Software Colaborativo (RA4, RA5)	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	38:00	30%	3 / 10	CE03 CE04 CE05
4	Práctica 3. Análisis y Diseño Orientado a Objetos (RA3)	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	38:00	30%	3 / 10	CE02 CE01 CE06
4	Evaluación de Test (RA1, RA2)	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	00:30	15%	3 / 10	CE01

7.1.2. Prueba evaluación global

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
-----	-------------	-----------	------	----------	-----------------	-------------	------------------------

17	Práctica 1. Propuesta de Web 2.0	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	18:00	7%	3 / 10	CE02 CE01
17	Práctica 2. Control de Versiones con Software Colaborativo	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	38:00	14%	3 / 10	CE03 CE04 CE05
17	Práctica 3. Análisis y Diseño Orientado a Objetos	PI: Técnica del tipo Presentación Individual	No Presencial	38:00	14%	3 / 10	CE02 CE01 CE06
17	Evaluación de test	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	00:30	15%	3 / 10	CE02 CE01 CE06 CE07 CE08 CE09
17	Exámen	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	03:00	50%	3 / 10	CE02 CE01 CE03 CE04 CE05 CE06

7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

7.2. Criterios de evaluación

En la convocatoria ordinaria se contemplan dos mecanismos de evaluación diferenciados y excluyentes:

- **Evaluación continua.** La calificación de la asignatura se obtendrá tomando en consideración los pesos de las diferentes actividades de evaluación expuestos en el apartado anterior, teniendo en cuenta que el alumno debe obtener al menos un 30% de la nota global en el conjunto de las tres prácticas (un 15%, 30% y 30% respectivamente de la nota global). Se tendrá en cuenta, además, la asistencia controlada a las clases y su participación en las actividades que tienen lugar durante las mismas (10%). Por último realizará también un test presencial de conocimientos generales de la misma (15%).

- **Mecanismo de Evaluación solo mediante prueba final (para aquellos alumnos que opten a ella):** La calificación final de la asignatura tendrá en cuenta: la entrega de una única práctica que aborde los conocimientos necesarios para el desarrollo de las tres que se han presentado durante el curso y cuyo peso será el 50% de la nota final. Por otra parte, y de manera presencial, en la fecha fijada de manera oficial para el examen, el alumno deberá realizar una prueba consistente en la modificación y/o añadidura de alguna funcionalidad de dicha práctica y su posterior defensa presencial ante el profesor de la asignatura (35%). Por último realizará también un test presencial de conocimientos generales de la misma (15%). La nota mínima a alcanzar en cada parte es de un 30% sobre el total y se ponderarán según su peso una vez rebasada dicha nota mínima.

- **Convocatoria extraordinaria:**

Los criterios de evaluación para la convocatoria extraordinaria serán los mismos que los que se presentan para la evaluación solo mediante prueba final.

8. Recursos didácticos

8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
http://moodle.upm.es	Recursos web	Plataforma Moodle de la UPM: se dispone de toda la documentación y ejemplos empleados en clase en línea.
Berners-Lee, T. Weaving the Web: The Original Design and Ultimate Destiny of the World Wide Web. Harper Collins Publishers, 2000	Bibliografía	
O'Reilly, T. What is Web 2.0	Recursos web	http://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html
Pressman, R. Ingeniería del Software. McGraw Hill, 2010	Bibliografía	
Version Control with Git. J. Loeliger & M. McCullough. O'Reilly Media. 2012	Bibliografía	
www.eclipse.org	Recursos web	
maven.apache.org	Recursos web	
logging.apache.org	Recursos web	
junit.org	Recursos web	
sonarqube.org	Recursos web	
github.com	Recursos web	
travis-ci.org	Recursos web	
R.C. Martin. Clean code: A Handbook of Agile Software Craftsmanship. Prentice Hall, jun 2008	Bibliografía	
M. Fowler et al. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Addison Wesley, mar 2008	Bibliografía	

R.C. Martin. Agile Software Development, Principles, Patterns, and Practices. Prentice Hall, oct 2002	Bibliografía	
---	--------------	--

9. Otra información

9.1. Otra información sobre la asignatura

En previsión de posibles recidivas de la epidemia de COVID, además se contempla la impartición de la asignatura en formato de teleenseñanza: todas las actividades formativas planificadas como actividades presenciales en laboratorio, en caso de ser necesario pasarán a desarrollarse a través de plataformas online

Para garantizar la adquisición de las competencias definidas en la memoria del título, se emplea un sistema de evaluación común e independiente de la modalidad de enseñanza elegida.