



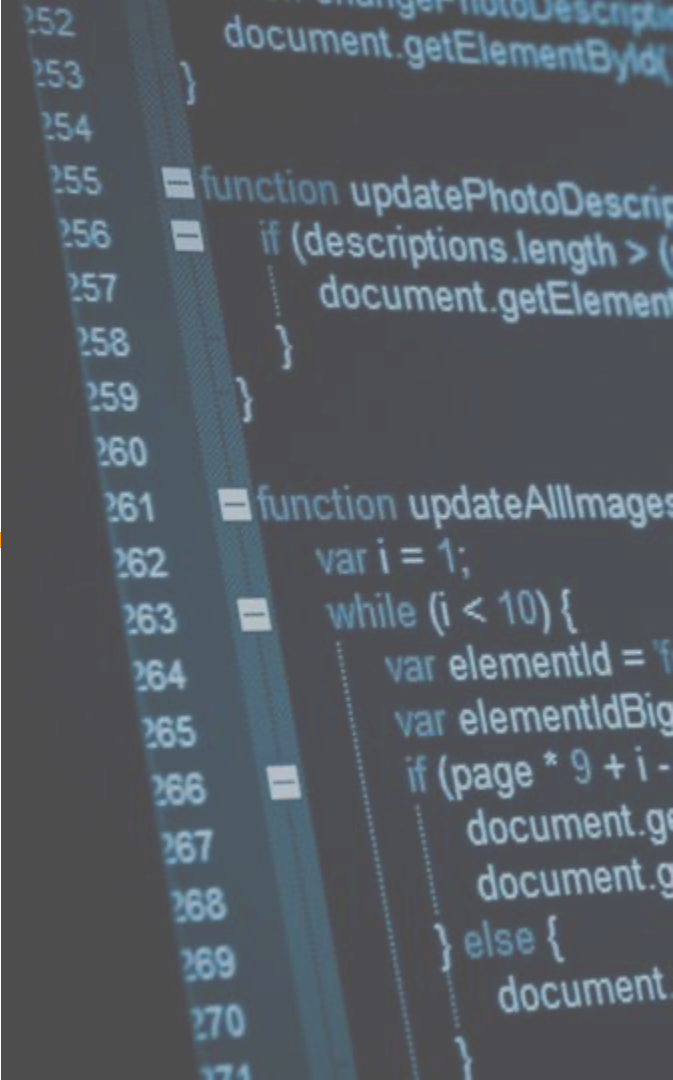
UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

60 % teoría ≥ 5
40 % prácticas ≥ 5

test (poco peso) y preguntas de pensar

PROGRAMACIÓN WEB

Introducción y Perspectiva—101400



1.

Introducción a la asignatura

OBJETIVOS y COMPETENCIAS

Objetivos de la asignatura

Conocer los **RETOS ASOCIADOS** a las aplicaciones web

Aprender los **CONCEPTOS Y TERMINOLOGÍA** propios de proyectos web

Introducirse en **TECNOLOGÍAS ESPECÍFICAS** del sector

Valorar la **APLICABILIDAD DE ALTERNATIVAS** actuales y **NUEVAS TENDENCIAS**

Profesionalizarse en **PROCESO DE DESARROLLO** completo



“PROGRAMACIÓN WEB” O LA “OBSOLESCENCIA DE LA PROGRAMACIÓN”



*Las tecnologías que estudiamos hoy, **no** las vamos a aplicar mañana.*

Compartimos recursos, conocemos la tecnología, adquirimos hábitos, “deletreamos” y nos profesionalizamos

*Los fundamentos de lo que estudiamos hoy, **sí** son las **bases** de lo que aplicaremos mañana.*

Competencias de la asignatura

- ▷ Que los estudiantes puedan **TRANSMITIR** información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado
- ▷ Capacidad para **DESARROLLAR, MANTENER Y EVALUAR** servicios y sistemas software que satisfagan todos los **requisitos del usuario** y se comporten de forma **fiable y eficiente**, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las **teorías, principios, métodos y prácticas** de la **Ingeniería del Software**
- ▷ Capacidad para **COMPRENDER, APLICAR y GESTIONAR** la garantía y **seguridad de los sistemas informáticos**
- ▷ Capacidad para **DESARROLLAR Y EVALUAR SISTEMAS INTERACTIVOS** y de **presentación de información compleja** y su aplicación a la resolución de problemas de diseño de interacción persona computadora

REQUISITOS

Recomendaciones antes de empezar

Recomendaciones

- ▷ Metodología de la programación.
- ▷ Programación orientada a objetos.
- ▷ Estructuras de datos.
- ▷ Bases de datos.

En la asignatura trabajaremos con varios lenguajes nuevos, por lo que se recomienda capacidad de **aprendizaje autónomo**, capacidad de **búsqueda y consulta**, etc.

CONTENIDOS

Teoría

- La **teoría** se estructura en **seminarios individuales** pero relacionados entre sí, y versan sobre una temática específica de la Programación Web.
- Cada seminario tiene una **duración específica** (habitualmente 2 sesiones de clase) y propondrá ejercicios autónomos.
- El estudiante es el responsable de profundizar en la temática de los seminarios y completar su aprendizaje de **forma autónoma**.
- En los seminarios se propondrán **ejercicios** para afianzar los conocimientos:
 - Subid las propuestas de soluciones a Moodle y discutidlas entre vosotros en el foro de Moodle habilitado para este fin.

Teoría: Lista de seminarios

- ▷ S1. Introducción y Perspectiva (días 1,2)
- ▷ S2. Fundamentos de Internet (3,4)
- ▷ S3. Arquitecturas web actuales I (5,6)
- ▷ S4. Arquitecturas web actuales II (7,8)
- ▷ S5. Lenguajes de programación para la web (9,10)
- ▷ S6. Javascript esencial para la web (11,12)
- ▷ S7. Navegador como plataforma: DOM, eventos y APIs web (13)

Teoría: Lista de seminarios

- ▷ S8. Programación basada en APIs: diseño y consumo, REST/HTTP (días 14,15)
- ▷ S9. Marcos tecnológicos y pila de referencia (16,17)
- ▷ S10. Javascript II – objetos, DOM, programación de eventos (18,19)
- ▷ S11. Javascript III – conceptos avanzados (20,21)
- ▷ S12. IA generativa como apoyo al desarrollador web: usos, límites y cumplimiento legal (22[,23])

Prácticas

1. Java: JDBC + MVC
2. Desarrollo web basado en APIs

EVALUACIÓN

Evaluación de la asignatura

Se valoran por separado **TEORÍA** y **PRÁCTICAS**

Es **necesario aprobar las prácticas** para superar la asignatura (mínimo de 5 para promediar entre bloques)

PONDERACIÓN GLOBAL POR BLOQUES:

☐ Teoría__ **60%**

☐ Prácticas__ **40%**



Teoría

- ▷ La asignatura es **PRESENCIAL**.
- ▷ Asistencia es **MUY** recomendable:
 - No se pasa lista.
 - Asistencia sólo es **obligatoria a seminarios** (si los hubiere, presencial u online)
- ▷ Excepcionalmente, la calificación de **teoría se mantendrá entre convocatorias dentro del mismo curso académico**

Prácticas

- ▷ Asistencia especialmente recomendada a las sesiones de explicación
- ▷ Equipos de prácticas compuestos de **4 personas**
 - ☐ Lo confirmará la profesora de prácticas.
 - ☐ Todos los integrantes deben responsabilizarse de la entrega
 - ☐ Sólo se admiten entregas conjuntas y completas – **equipos indivisibles** durante todo el curso académico

Prácticas

- ▷ Como norma general, se evaluará indivisiblemente al equipo de prácticas.
 - ▷ Las entregas de prácticas son incrementales, debiendo superar todas ellas
 - ▷ Se evaluará **individualmente** a cada integrante del equipo
 - ▷ Se explicará en detalle en la primera sesión de prácticas
-
- ▷ **Se conservan las notas de prácticas** a quienes las hayan superado en los dos cursos anteriores (2023/24 y 2024/25)

EN CLASE

Consideraciones básicas

Tutorías



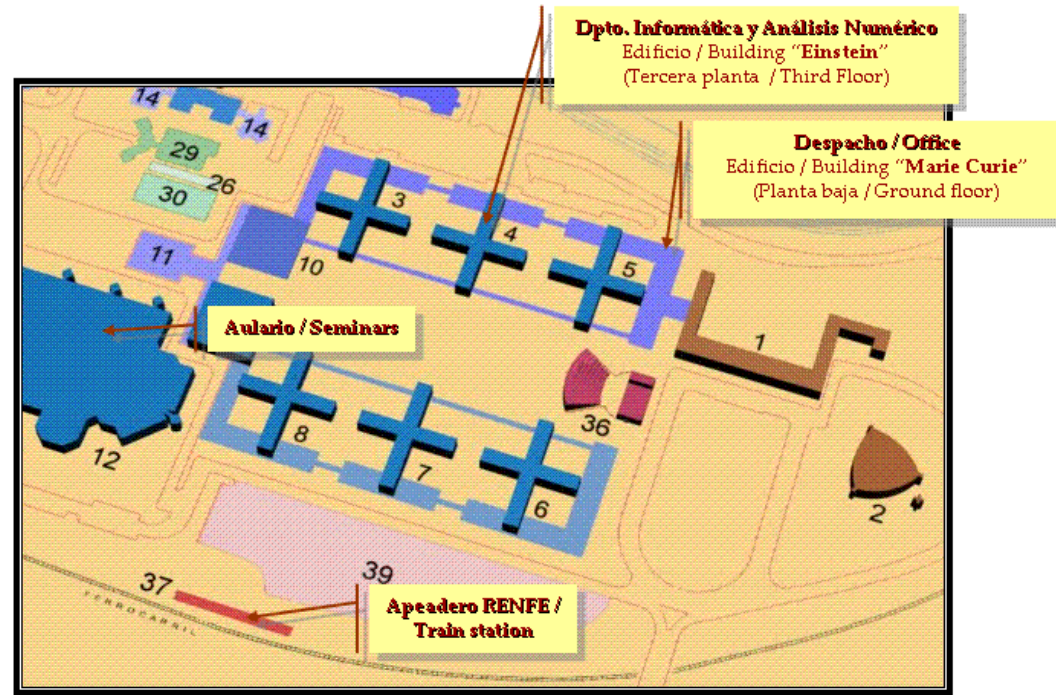
¡No dudéis en hacer uso de ellas!

¿Qué son las tutorías?

Atención individualizada que permite la resolución específica de dudas sobre los aspectos tratados en la asignatura. **Ayudan a afianzar** el conocimiento sobre un tema.

¿Qué **NO** son las tutorías?

Sustitutivos de las clases presenciales. Sesiones de charla/terapia.



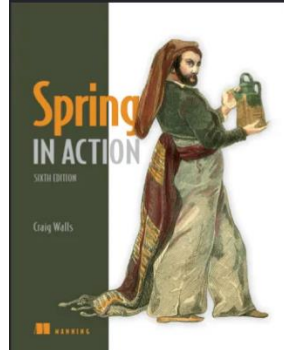
La asignatura en el día a día

- ▷ PW es sólo el punto de inicio__ lee, infórmate, ¡interésate por estar al día!
- ▷ La asignatura se fundamenta en hechos contrastables
- ▷ Participa en clase, plantea dudas
- ▷ Utiliza tu portátil en clase y ¡prueba!
 - ☐ No se interrumpirá la clase por ejecuciones o pruebas
 - ☐ En clases presenciales, utilizarlo únicamente para temas de la asignatura
 - ☐ ___ ¡Correcto! ¡Whatsapp no es programación web!

El profesor NO lo sabe todo de PW__ ¡es todo un mundo! Pero **estará encantado de aprender, opinar y aportar su experiencia** en el campo

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía



- ▶ Sobre **Java y tecnologías J2EE**
 - ❑ Oracle Javadoc Java 8 SE, <https://docs.oracle.com/javase/8/docs/api/>
 - ❑ Oracle Java Server Pages technology, <https://www.oracle.com/technetwork/java/jsp-138432.html>
- ▶ Sobre **HTML5 y CSS3**
 - ❑ Specifications, <https://www.w3.org/standards/webdesign/htmlcss>
 - ❑ Tutoriales en líneas, <https://www.w3schools.com/>
- ▶ **Javascript** (multitud de recursos online)
 - ❑ M. Frisbie. *Professional JavaScript for Web Developers*. Wiley. 2019. ISBN: 978-1119366447

Utiliza **fuentes contrastables**, estándares y de calidad.

Los blogs y X son opiniones__ ¡**sé crítico**! - ¡Cuidado con el **efecto Dunning-Kruger**!

En Internet hay mucha información__ **quita el trigo de la paja**

CALENDARIO

SEMANA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
15 – 19/09	GG3 (1)	GG_ (1)		GG_ (2)	GG3 (2)
22 – 26/09	GG3 (3)	GG_ (3)		GG_ (4)	GG3 (4)
29/09 – 03/10	APERTURA	GG_ (5)		GG_ (6)	GG3 (5)
06 – 10/10	GG3 (6)	GG_ (7)		GG_ (8)	GG3 (7)
13 – 17/10	F. NACIONAL	GG_ (9)		GG_ (10)	GG3 (8)
20 – 24/10	GG3 (9)	GG_ (11)		GG_ (12)	SAN RAFAEL
27 – 31/10	GG3 (10)	GG_ (13)		GG_ (14)	GG3 (11)
03 – 07/11	GG3 (12)	GG_ (15)		GG_ (16)	GG3 (13)
10 – 14/11	GG3 (14)	GG_ (17)		GG_ (18)	GG3 (15)
17 – 21/11	GG3 (16)	GG_ (19)		GG_ (20)	GG3 (17)
24 – 28/11	GG3 (18)	GG_ (21)		GG_ (22)	GG3 (19)
01 – 05/12	GG3 (20)				GG3 (21)
08 – 12/12	INMACULADA				GG3 (22)
15 – 19/12					
05 – 09/01/25	NAVIDAD				

Recuerda
consultar la guía
docente

Información completa del curso en la
guía docente de la asignatura y en el
curso de Moodle.

Web de la asignatura:

<http://moodle.uco.es/moodlemap/>

Web de la EPSC:

<http://www.uco.es/eps>



Datos de la asignatura

Denominación: PROGRAMACIÓN WEB

Código: 101400

Plan de estudios: GRADO DE INGENIERÍA INFORMÁTICA

Curso: 3

Materia: PROGRAMACIÓN WEB

Carácter: OBLIGATORIA

Créditos ECTS: 6.0

Porcentaje de presencialidad: 40.0%

Plataforma virtual: <https://moodle.uco.es/>

Duración: PRIMER CUATRIMESTRE

Horas de trabajo presencial: 60

Horas de trabajo no presencial: 90

Profesor coordinador

Nombre: ROMERO SALGUERO, JOSÉ RAÚL

Departamento: INFORMÁTICA Y ANÁLISIS NUMÉRICO

Ubicación del despacho: Edificio Marie Curie (Anexo, planta baja) - Campus de Rabanales - X3BN100

E-Mail: jromero@uco.es

Teléfono: 957212659

Breve descripción de los contenidos

El desarrollo de aplicaciones en entornos web plantea una serie de retos distintivos que deben ser conocidos y abordados de forma específica. En esta asignatura se pretende que los estudiantes entiendan los conceptos asociados a este tipo de proyectos, además de introducirse en el uso y aplicación de las tecnologías y lenguajes específicos del sector, comprendiendo las opciones disponibles y sabiendo valorar su aplicabilidad. Se pretende igualmente que el alumnado adquiera los conocimientos y competencias más importantes necesarias para iniciarse en el desarrollo de aplicaciones web profesionales, incluyendo aspectos de diseño y buenas prácticas en el desarrollo de estas. Para ello, y dado el entorno tecnológico cambiante en el que se sitúa esta materia, se considera un enfoque en anchura, frente al enfoque en profundidad. Así, se dotará al estudiante de las herramientas necesarias para que entienda y sepa valorar las tecnologías actuales, conozca los aspectos más relevantes referentes al diseño y desarrollo de estas aplicaciones y se discutirán las tendencias actuales en la materia.

Conocimientos previos necesarios

Requisitos previos establecidos en el plan de estudios

Se recomienda haber superado las asignaturas de Introducción a la Programación, Metodología de la Programación y Programación orientada a objetos.



Introducción

Presentación de la asignatura__ **Curso 2025/26**