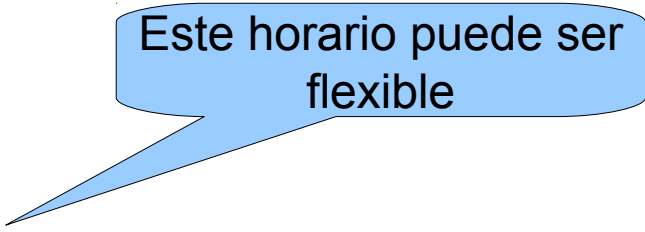


Programación Avanzada

Introducción a la Asignatura
Curso 2019-2020

Profesorado

- Carlos D. Barranco
 - Ed. 11 Pta. 1 Despacho 27
 - Tutorías:
 - Lunes 17.30 – 20.00
 - Martes: 17:30 – 18.30 y 20.00 – 21.00
 - Miércoles 9.30 – 10.30
 - **Se debe solicitar cita previa por correo de BlackBoard.**
 - cbarranco@upo.es (Ojo, mirad las instrucciones para contactarme).



Este horario puede ser flexible



Universidad
de Granada



UNIVERSITY
OF LONDON



GHENT
UNIVERSITY



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y COMPETITIVIDAD



MINISTERIO
DE ECONOMÍA
Y COMPETITIVIDAD



Centro para el
Desarrollo
Tecnológico
Industrial



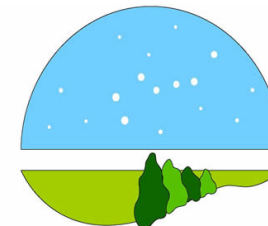
Transporte Inteligente de Mercancías Intermodal



Master en "Big Data and Business Analytics"



UNIT4

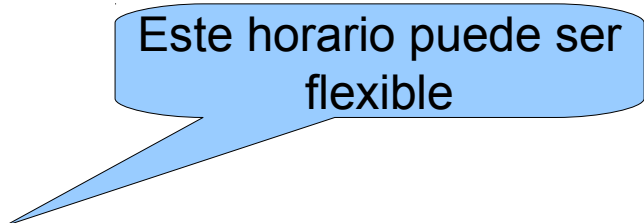


Carlos D. Barranco

Parque de las Ciencias

Profesorado de EPD

- José F. Torres
 - Despacho por asignar
 - Tutorías:
 - Lunes y Viernes 12:00 - 15:00.
 - Se debe solicitar cita previa por e-mail.
 - jftormal@upo.es



Este horario puede ser flexible

¿Cómo contactarme por correo electrónico?

- **Siempre** por el correo de BlackBoard
- Cuando hay problemas:
 - Cuando tengamos que enviar, por motivos excepcionales debido a fallos en las plataformas, cualquier material de entrega que esté sujeto a una fecha límite.
 - USAD EL CORREO PROPIO DE LA UPO (cbarranco@upo.es)
 - Se empleará la marca de tiempo del correo de BlackBoard cuando se use esta vía. No se aceptará otra vía para estos envíos excepcionales.

¿Pedirías una pizza por correo?

Usad el correo para lo que sirve ;-)

¿Cómo escribir un correo electrónico?

- Es básico, pero parece que hay que recordarlo:
 - <http://es.wikihow.com/enviar-un-email-a-un-profesor>
 - Yo no necesito (ni quiero) un trato más allá de “Carlos”.

Sobre BlackBoard

- **Se empleará el correo de BB para mandaos información y avisos urgentes.**
- Debéis configurar BB para que se envíe un mensaje a vuestro correo habitual.
- Poned una fotografía en el perfil de BB y así evitamos tener que entregar fichas.
 - No calificaré a nadie sin fotografía.

Comunicación rápida

- Podéis usar hangouts para comunicaros conmigo:
 - Fundamentalmente para cuestiones urgentes.
 - cdbargon.upo.es@gmail.com
- Emplearemos ese mismo usuario para las videotutorías.

Perspectivas de trabajo

- ¿Quién piensa que está preparado para ejercer la profesión?
 - ¿Sentís que estáis al nivel para incorporaros en un proyecto profesional?
 - ¿Os podríais responsabilizar de un proyecto actual y llevarlo a cabo?

Preguntas clave

- ¿Cuántos de vosotros quiere ejercer la profesión?
- ¿Y cuántos al acabar la carrera?
- ¿Y unas perspectivas salariales buenas?
- ¿Y unas buenas posibilidades de ascender?

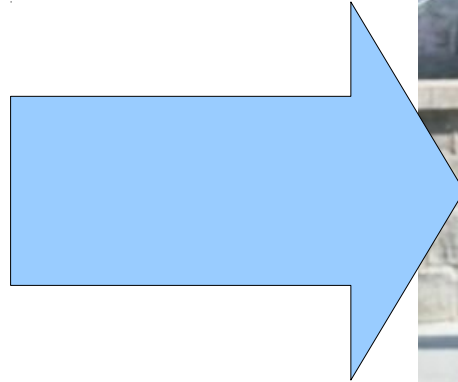
Desarrollo de una aplicación **profesional**

- ¿Cómo se desarrollan?
- ¿Qué tecnologías se usan?

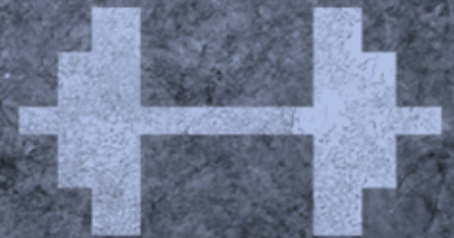


¿Ideas?

Programación Avanzada



Programación Avanzada



Harder Better Faster Stronger

Banda sonora oficial de la asignatura :-D
<https://youtu.be/x84m3YyO2oU?t=41>

Descripción de la Asignatura

Programación Avanzada:

Tecnologías de programación de sistemas front-end. Diseño de interfaces para sistemas front-end. Interactividad con sistemas de bases de datos.

Memoria de Grado de Ingeniería Informática en Sistemas de Información. Universidad Pablo de Olavide.

Programa de la asignatura

- Tema 1: Construcción de interfaces hipertextuales
- Tema 2: Lenguajes de programación de servidor
- Tema 3: Interfaces interactivas
- Tema 4: Diseño y usabilidad

Actividades Prácticas y de Desarrollo

EPD 1: HTML

EPD 2: CSS

EPD 3: PHP Básico

EPD 4: Interactividad con PHP

EPD 5: Ficheros en PHP

EPD 6: Acceso a Bases de Datos con PHP

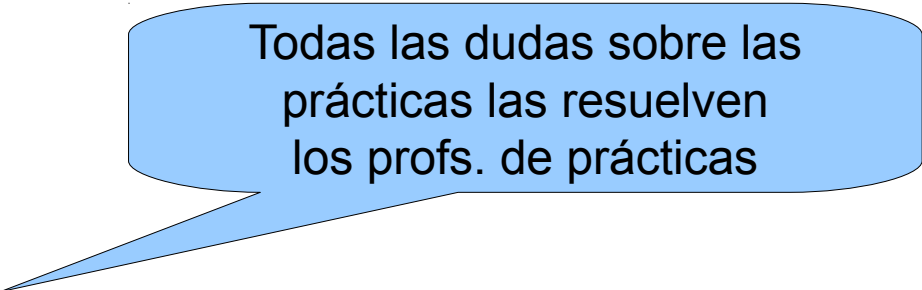
EPD 7: Frameworks en PHP

EPD 8: JavaScript

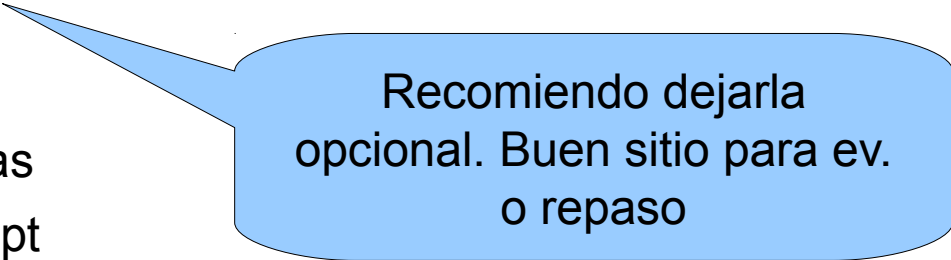
EPD 9: Páginas Web Dinámicas

EPD 10: Frameworks JavaScript

EPD 11: Frameworks JavaScript (2)



Todas las dudas sobre las prácticas las resuelven los profs. de prácticas



Recomiendo dejarla opcional. Buen sitio para ev. o repaso

¿Y de verdad voy aprender lo que necesito?



Click!

¿Sabemos qué es esto?

<http://www.tiobe.com/index.php/content/paperinfo/tpci/index.html>

¿Gráficamente?

Bueno, sigo sin verlo claro...

- ¿Qué crees que querría Google enseñar a sus ingenieros?
- Google Code University:
 - University of Washington: Web Programming
- Compruébalo tú mismo/a...
 - http://code.google.com/intl/es-ES/edu/submissions/uwspr2007_webprogramming/listing.html
 - Ahora aquí:
http://web.archive.org/web/20110823130302/http://code.google.com/intl/es-ES/edu/submissions/uwspr2007_webprogramming/listing.html

El temario de Google

- [Lecture 1 - The Internet and World Wide Web](#)
- [Lecture 2 - Hypertext Markup Language \(HTML\)](#)
- [Lecture 3 - Cascading Style Sheets \(CSS\)](#)
- [Lecture 4 - Page Layout with CSS](#)
- [Lecture 5 - JavaScript](#)
- [Lecture 6 - HTML User Interface Controls](#)
- [Lecture 7 - JavaScript Events](#)
- [Lecture 8 - Document Object Model \(DOM\)](#)
- [Lecture 9 - Asynchronous Javascript + XML \(Ajax\)](#)
- [Lecture 10 - Extensible Markup Language \(XML\)](#)
- [Lecture 11 - Debugging](#)
- [Lecture 12 - Multimedia](#)
- [Lecture 13 - Google Ajax Search API](#)
- [Lecture 14 - HTML Forms](#)
- [Lecture 15 - PHP](#)
- [Lecture 16 - HTML Tables](#)
- [Lecture 17 - SQL](#)
- [Lecture 18 - Cookies and Sessions](#)
- [Lecture 19 - Taking a Website Live](#)
- [Lecture 20 - Web Design and Usability](#)
- [Lecture 21 - What's Next?](#)

¿Cómo funciona la asignatura?

- Clases teóricas:

- Explicación de los conceptos.
- Resolución de problemas tipo.
- Experimentación con ejemplos.
- Controles de evaluación continua.

Cuidado. No asistir a clase no da derecho a una clase privada en tutorías

- Clases prácticas:

- Experimentación con ejemplos.
- Planteamiento de los ejercicios a realizar.
- Aclaración de dudas para la resolución de ejercicios.

Traer móvil con datos

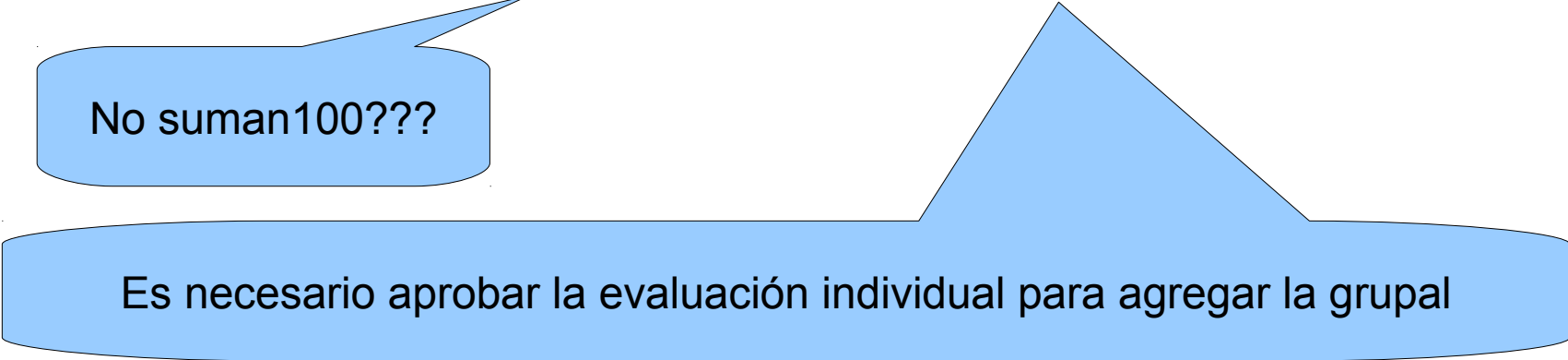
Recomendable traer portátil

Recomendable usar Equipos del aula (Evals.)

Evaluación



No suman 100???



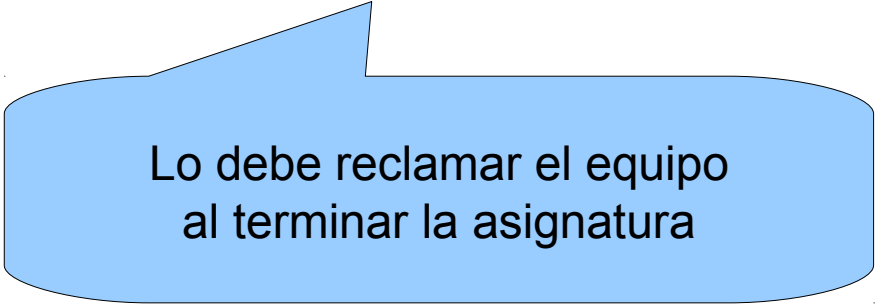
Es necesario aprobar la evaluación individual para agregar la grupal

Evaluación

- Rendimiento individual (80%):
 - Pruebas parciales (75%): Se realizarán tres pruebas parciales que se corresponderán con los primeros tres temas de la asignatura. Los resultados de estas pruebas se agregarán en función del número de sesiones prácticas empleadas para impartir la materia objeto de la prueba.
 - Trabajos y actividades complementarias de EB (5%).
- Rendimiento grupal (20+10%):
 - Proyecto final (20%).
 - Resolución de ejercicios y problemas propuestos en las EPD (+10%). La evaluación será continua. No es obligatorio.
- **Es necesario aprobar la evaluación individual.**

Puntos extra por buen rendimiento

- Aquel equipo de EPD cuya totalidad de miembros apruebe una prueba parcial de un determinado bloque, duplicará la puntuación obtenida en las entregas de EPD de este bloque.



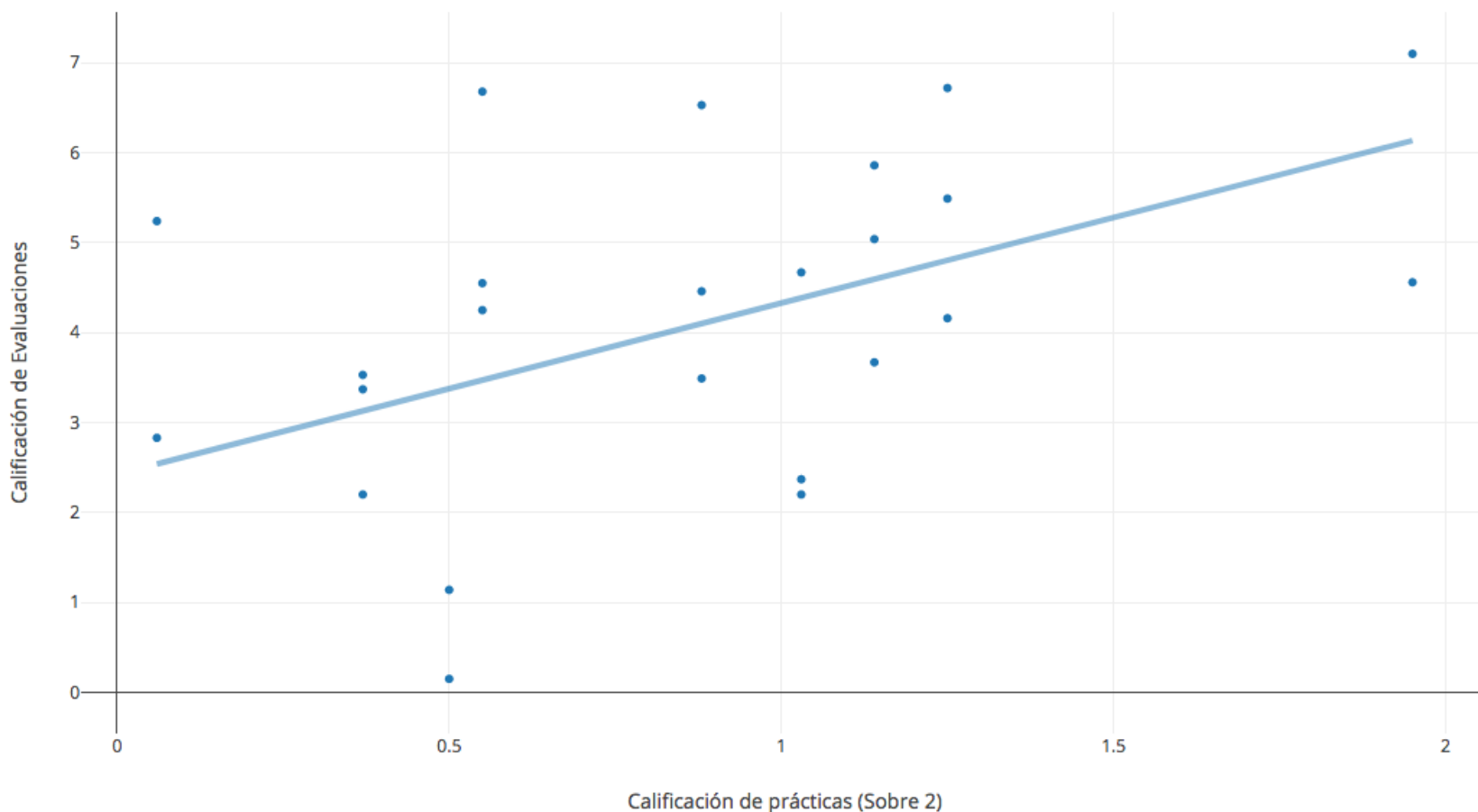
Lo debe reclamar el equipo
al terminar la asignatura

Resolución de problemas

- Tras cada sesión de prácticas (incluye el trabajo previo y posterior en casa) cada equipo **podrá** enviar al profesor la solución de todos los ejercicios y problemas.
 - Se evaluará uno al azar.
- La puntuación será proporcional al número de sesiones de prácticas en la asignatura.

¿Es importante seguir las prácticas?

Seguimiento de Prácticas - Superación de Evaluaciones



Equipos de prácticas

- Compuestos **siempre** por 3 alumnos.
 - Los alumnos eligen entre las personas que pertenecen a su grupo de prácticas los alumnos que forman parte de su equipo.
- El profesor no entrará en la dinámica de los equipos de prácticas:
 - Aseguraos que podéis trabajar 4.5h a la semana “juntos”.
 - **Ante problemas.... expulsión:**
 - En cuanto dos miembros estén de acuerdo en sacar a un tercero, este se va fuera y trabaja solo.
 - **Solo quiere decir solo. No se puede unir a otro grupo. No se puede unir a otra persona que esté sola.**

Pruebas de evaluación prácticas

- Las prácticas incluyen tres sesiones de evaluación a lo largo del cuatrimestre.
 - En dicha evaluación se realizarán actividades prácticas para determinar la adquisición de conceptos y habilidades objetivo de las prácticas.
- El peso de cada una de ellas en la nota final se corresponde con el número de sesiones de prácticas de que consta la materia evaluada.

Pruebas de evaluación prácticas

- Prueba 1: Bloque HTML.
 - Fecha a establecer.
- Prueba 2: Bloque PHP.
 - Fecha a establecer.
- Prueba 3: Bloque JS + Apps.
 - Fecha a establecer.



¿Sugerencias?

En resumen ¿Cómo apruebo la asignatura?

- Respuesta: ...Poco a poco...
 - Es una carrera de fondo, en la que lo importante es ir optando a todos los puntos que se ofrecen.
 - Fijaos en la puntuación de cada cosa para establecer prioridades.
 - Aprovecha la actividades como forma de estudio!!!!
 - Cuidado con los equipos de prácticas que se “reparten” el trabajo.

Convocatoria de recuperación

- Prueba práctica en la que se evaluarán todos los contenidos de la asignatura en un sólo examen.
 - Las actividades grupales serán prorrateadas.
 - Ver información en la Guía Docente de la asignatura.
- No se dispondrá de material de referencia.

Ahora que estamos a tiempo...



Ahora que estamos a tiempo...

- Título II. Capítulo II. Artículo 14.2 y 14.3 de la Normativa de Régimen Académico y de Evaluación del Alumnado (aprobada en Consejo de Gobierno de la UPO el 18 de julio de 2006): “En la realización de trabajos, el **plagio** y la **utilización de material no original**, incluido aquél obtenido a través de Internet, sin indicación expresa de su procedencia y, si es el caso, permiso de su autor, podrá ser considerada **causa de calificación de suspenso de la asignatura**, sin perjuicio de que pueda derivar en **sanción académica**.
- Corresponderá a la Dirección del Departamento responsable de la asignatura, oídos el profesorado responsable de la misma, los estudiantes afectados y cualquier otra instancia académica requerida por la Dirección del Departamento, decidir sobre la posibilidad de solicitar la apertura del correspondiente **expediente sancionador**”.
- **TANTO PARA EL QUE COPIA, COMO PARA EL COPIADO.**

Plagios

- Se aplicará una penalización negativa por cada copia detectada.
 - Primera copia: 100% de los puntos en negativo.
 - Ej. Si puedes conseguir un punto (+1) el resultado es aplicar en tu nota un -1.
 - Copia n-ésima: $n * 100 \%$ de los puntos en negativo.
- Si no hay acuerdo, aplicamos la normativa.

Experiencias previas...

- <http://captiongenerator.com/33677/Intrigando-con-Integracin-de-tecnologias>
- No os lo toméis muy en serio :-P
 - Aunque parece que los NOOBS prefieren PHP

¿Empezamos?

