

Programación

Desarrollo de Aplicaciones Web

Sergio Delgado Quintero

IES Puerto de la Cruz - Telesforo Bravo

9 de noviembre de 2025

Tabla de Contenidos

- 1 El profe
- 2 El módulo
- 3 Sistema de evaluación
- 4 Unidades de trabajo
- 5 Otros aspectos

Algo sobre mi

- Sergio Delgado Quintero.
- Estudié **Ingeniería Informática** en la *Universidad de La Laguna*.
- Catedrático de Enseñanza Secundaria especialidad en Informática.
- Casi 20 años programando (y enseñando) **Python**.
- Cofundador de Python Canarias.
- Muchos proyectos desarrollados.
- Contacto: sdelqui@gobiernodecanarias.org

Módulo: Programación

- Primer curso del CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web.
- 6 horas semanales.
- Lenguaje de programación: **Python**.
- Aula virtual CAMPUS: peq.es/pro
- Contenidos: peq.es/python
- Máquina virtual: **VirtualBox**.

Instrumentos de evaluación

- Pruebas objetivas [PO] (60 %)
 - Pruebas objetivas teóricas [POT] (25 %)
 - Pruebas objetivas prácticas [POP] (75 %)¹
- Tareas evaluables [TE] (40 %)
 - Tareas evaluables: Ejercicios [TEE] (50 %)
 - Tareas evaluables: Proyectos [TEP] (50 %)²

Cálculo de la nota

$$N_{ev} = 0,60 * (0,25 * POT + 0,75 * POP) + 0,40 * (0,5 * TEE + 0,5 * TEP)$$

¹Es necesario superar para realizar media.

²Se realizará por grupos.

Criterios de calificación

	1ª Evaluación	2ª Evaluación	3ª Evaluación
1ª Evaluación	100 %	-	-
2ª Evaluación	30 %	70 %	-
3ª Evaluación	20 %	20 %	60 %

Cálculo de la nota

$$N_1 = N_{ev}$$

$$N_2 = 0,3 * N_1 + 0,7 * N_{ev}$$

$$N_3 = 0,2 * N_1 + 0,2 * N_2 + 0,6 * N_{ev}$$

Resultados de aprendizaje

[RA1 – RA5]

- **RA1:** Reconoce la estructura de un programa informático, identificando y relacionando los elementos propios del lenguaje de programación utilizado.
- **RA2:** Escribe y prueba programas sencillos, reconociendo y aplicando los fundamentos de la programación orientada a objetos.
- **RA3:** Escribe y depura código, analizando y utilizando las estructuras de control del lenguaje.
- **RA4:** Desarrolla programas organizados en clases analizando y aplicando los principios de la programación orientada a objetos.
- **RA5:** Realiza operaciones de entrada y salida de información, utilizando procedimientos específicos del lenguaje y librerías de clases.

Resultados de aprendizaje

[RA6 – RA9]

- **RA6:** Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.
- **RA7:** Desarrolla programas aplicando características avanzadas de los lenguajes orientados a objetos y del entorno de programación.
- **RA8:** Utiliza bases de datos orientadas a objetos, analizando sus características y aplicando técnicas para mantener la persistencia de la información.
- **RA9:** Gestiona información almacenada en bases de datos manteniendo la integridad y consistencia de los datos.

Secuenciación

Unidad	Nombre	Trimestre
UT1	Introducción a la programación	T1
UT2	Tipos de datos	T1
UT3	Control de flujo	T1
UT4	Estructuras de datos I	T2
UT5	Estructuras de datos II	T2
UT6	Funciones	T2
UT7	Programación orientada a objetos	T3
UT8	Librerías	T3

Relación UT/RA

	UT1	UT2	UT3	UT4	UT5	UT6	UT7	UT8
RA1	10 %	80 %	10 %					
RA2						50 %	50 %	
RA3			90 %				10 %	
RA4							100 %	
RA5					100 %			
RA6				50 %	40 %			10 %
RA7							100 %	
RA8								100 %
RA9								100 %

Entregables

	POT	POP	TEE	TEP
UT1	✓			
UT2	✓	✓		
UT3	✓	✓	✓	✓
UT4	✓	✓		
UT5	✓	✓		
UT6	✓	✓	✓	✓
UT7	✓	✓		
UT8	✓	✓	✓	

Material

Material obligatorio

- Cuaderno.
- Bolígrafo.

Material recomendado

- Disco duro externo USB.

Horario

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
14:30 - 15:25					
15:25 - 16:20				PRO	
16:20 - 17:15				PRO	
17:15 - 17:45	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
17:45 - 18:40					
18:40 - 19:35		PRO	PRO		
19:35 - 20:30		PRO	PRO		

IA

IA significa Inteligencia Artificial

Algo sobre ti

- 1 ¿Cómo te llamas? ¿Cómo quieres que te llamen?
- 2 ¿En qué te has formado hasta ahora?
- 3 ¿Por qué quieres estudiar DAW?
- 4 ¿Cuál es tu hobby?
- 5 ¿Cuál es tu artista/grupo favorito de música?