

# 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](mailto: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](http://peq.es/pro)
- Contenidos: [peq.es/python](http://peq.es/python)
- Máquina virtual: **VirtualBox**.

# Instrumentos de evaluación

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

$$\text{POP/TEP} = 0,7 * \text{tests} + 0,3 * \text{código}$$

## Cálculo de la nota

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

<sup>1</sup>Es necesario superar para realizar media.

<sup>2</sup>Se realizará por grupos.

# Criterios de calificación

	1 <sup>a</sup> Evaluación	2 <sup>a</sup> Evaluación	3 <sup>a</sup> Evaluación
1 <sup>a</sup> Evaluación	100 %	-	-
2 <sup>a</sup> Evaluación	30 %	70 %	-
3 <sup>a</sup> 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 – RA3]

- **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.

# Resultados de aprendizaje

[RA4 – RA6]

- **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.
- **RA6:** Escribe programas que manipulen información seleccionando y utilizando tipos avanzados de datos.

# Resultados de aprendizaje

[RA7 – RA9]

- **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 quieras 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?