



Proyecto/Guía docente de la asignatura

Asignatura	DESARROLLO DE APLICACIONES TELEMÁTICAS		
Materia	DESARROLLO DE APLICACIONES TELEMÁTICAS		
Módulo	MATERIAS ESPECÍFICAS DE LA MENCIÓN SISTEMAS DE TELECOMUNICACIONES		
Titulación	GRADO EN INGENIERÍA DE TECNOLOGÍAS ESPECÍFICAS DE TELECOMUNICACIÓN – MENCIÓN EN SISTEMAS DE TELECOMUNICACIÓN		
Plan	512	Código	46629
Periodo de impartición	2º CUATRIMESTRE	Tipo/Carácter	OPTATIVA (OBLIGATORIA DE LA MENCIÓN)
Nivel/Ciclo	GRADO	Curso	3 ^{er}
Créditos ECTS	6 ECTS		
Lengua en que se imparte	CASTELLANO		
Profesor/es responsable/s	MARÍA ÁNGELES PÉREZ JUÁREZ MÍRIAM ANTÓN RODRÍGUEZ		
Datos de contacto (E-mail, teléfono...)	TELÉFONO: 983 423000 ext. 3709 / ext. 3716 E-MAIL: mperez@tel.uva.es, mirant@tel.uva.es		
Departamento	TEORÍA DE LA SEÑAL Y COMUNICACIONES E INGENIERÍA TELEMÁTICA		
Fecha de revisión por el Comité de Título	27 Junio 2025		



1. Situación / Sentido de la Asignatura

1.1 Contextualización

Cuando durante su trabajo en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN), al científico británico Tim Berners-Lee le hacen el encargo de desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar la documentación generada en el seno de la comunidad científica, ni el mismo podía sospechar que su trabajo para dar solución a dicho problema, proponiendo el lenguaje de marcado conocido como HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), acabaría convirtiéndose en la base de lo que hoy conocemos como el World Wide Web, una telaraña mundial en constante crecimiento y evolución para la cual se desarrollan constantemente nuevas aplicaciones cuyo desarrollo requiere de tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

Igualmente es importante notar el hecho de que, en la actualidad, el desarrollo de aplicaciones, incluidas las aplicaciones web, suele estar asociado a una distribución de elementos o responsabilidades desde un punto de vista lógico, hecho que, para el caso de muchas aplicaciones, incluidas las aplicaciones web, está además asociado a una distribución física de elementos o responsabilidades. Esta distribución lógica y/o física que podemos considerar muy frecuente e incluso obligatoria en el desarrollo de las aplicaciones software actuales, requiere de arquitecturas y tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

Los conocimientos adquiridos en la presente asignatura son, además de interesantes, ampliamente demandados por la industria del software puesto que, en la actualidad, buena parte de las aplicaciones que se desarrollan son aplicaciones web y/o distribuidas, motivo por el cual esta asignatura cuenta con un importante mercado laboral, tanto dentro de nuestras fronteras como fuera de ellas, y, tanto real como potencial, puesto que periódicamente aparecen nuevas tecnologías o mejoras en las ya existentes, que abren la puerta a nuevas posibilidades hasta entonces no contempladas o a formas más eficientes de conseguir un mismo resultado.

1.2 Relación con otras materias

Esta materia está enmarcada dentro del “Bloque de Materias Específicas de Sistemas de Telecomunicaciones”, y consta de una única asignatura:

- “Desarrollo de Aplicaciones Telemáticas” que se imparte en el 2º cuatrimestre de 3º curso.

Esta materia se apoya en las competencias generales y específicas fomentadas en el “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones” para facilitar la adquisición de competencias específicas comunes a la rama de Sistemas de Telecomunicaciones relacionadas con el desarrollo de aplicaciones telemáticas, aunque no está específicamente vinculada o condicionada por ninguna de las asignaturas que componen dicho bloque. Igualmente, esta asignatura se apoya en la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales”.



Por otra parte, y dado que la presente asignatura es una asignatura que aborda el desarrollo de aplicaciones software, sí es importante, aunque no requisito indispensable, el haber cursado y asimilado los conceptos presentados en la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software” de la materia “Fundamentos de Sistemas Software” del “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones”, que supone una aproximación a la disciplina que se ocupa del software, entendiendo el mismo como un producto de ingeniería que requiere planificación, análisis, diseño, implementación, pruebas y mantenimiento, puesto que el enfoque para trabajar sobre el tipo de aplicaciones abordadas en la presente asignatura deberá ser ese mismo. Además, para el bloque de “Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas” de la presente asignatura, es aconsejable conocer el paradigma de Orientación a Objetos, así como las nociones del lenguaje de programación Java presentados en dicha asignatura. Igualmente, le resultará de utilidad al alumno el haber cursado y asimilado los conceptos presentados en la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales” ya mencionada en el párrafo anterior.

1.3 Prerrequisitos

No existen condiciones previas excluyentes para cursar esta asignatura, aunque sí recomendaciones lógicas que el alumno debería tener en cuenta. En concreto, es recomendable haber cursado con anterioridad la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales” que se imparte en el 1er cuatrimestre del 1er curso y la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software” de la materia “Fundamentos de Sistemas Software” del “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones” que se imparte en el 2º cuatrimestre del 2º curso. En dichas asignaturas se proporcionarán los conceptos básicos relativos al desarrollo de aplicaciones software que facilitarán al alumno la comprensión de otros mostrados en la presente asignatura.

En especial, debe tenerse en cuenta que para el bloque de “Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas” de la presente asignatura, es aconsejable conocer el paradigma de Orientación a Objetos, así como las nociones del lenguaje de programación Java presentadas en la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software”.

2. Competencias

2.1 Generales

- GB1. Capacidad de razonamiento, análisis y síntesis.
- GB2. Capacidad para relacionar conceptos y adquirir una visión integrada, evitando enfoques fragmentarios.
- GB3. Capacidad de toma de decisiones en la resolución de problemas básicos de ingeniería de telecomunicación, así como identificación y formulación de los mismos.
- GB4. Capacidad para trabajar en grupo, participando de forma activa, colaborando con sus compañeros y trabajando de forma orientada al resultado conjunto, y en un entorno multilingüe.
- GB5. Conocimiento de materias básicas, científicas y tecnologías, que le capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías.



- GBE3. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.
- GBE5. Capacidad para elaborar informes basados en el análisis crítico de la bibliografía técnica y de la realidad en el campo de su especialidad.
- GE3. Capacidad para desarrollar metodologías y destrezas de aprendizaje autónomo eficiente para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances científicos.
- GC1. Capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo.
- GC2. Capacidad para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.
- GC3. Trabajar en cualquier contexto, individual o en grupo, de aprendizaje o profesional, local o internacional, desde el respeto a los derechos fundamentales, de igualdad de sexo, raza o religión y los principios de accesibilidad universal, así como la cultura de paz.

2.2 Específicas

- T2. Capacidad de utilizar aplicaciones de comunicación e informáticas (ofimáticas, bases de datos, cálculo avanzado, gestión de proyectos, visualización, etc.) para apoyar el desarrollo y explotación de redes, servicios y aplicaciones de telecomunicación y electrónica.
- T3. Capacidad para utilizar herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información relacionada con las telecomunicaciones y la electrónica.
- T7. Conocimiento y utilización de los fundamentos de la programación en redes, sistemas y servicios de telecomunicación.

3. Objetivos

Al finalizar la asignatura el alumno deberá ser capaz de:

- Conocer la problemática de la Usabilidad y la Accesibilidad en el ámbito de la Web, y saber realizar una adecuada gestión de dicha problemática en un proyecto consistente en el diseño y desarrollo de una aplicación web.
- Diseñar e implementar interfaces web que sean capaces de interactuar con sus usuarios utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas como son los lenguajes de marcado, las hojas de estilo o los lenguajes de script orientados a eventos, en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Diseñar e implementar y utilizar bases de datos relacionales.
- Diseñar e implementar aplicaciones web complejas que incluyan la interacción de su interfaz con una base de datos utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de lenguajes como son el Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL) o PHP en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Comprender la problemática específica del desarrollo de aplicaciones distribuidas, así como el concepto de middleware y su importancia en el ámbito de las aplicaciones distribuidas.
- Conocer de forma comparada los distintos tipos de middleware, así como las principales soluciones existentes en el ámbito del middleware orientado a objetos, a componentes y a servicios.



- Diseñar e implementar aplicaciones distribuidas utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas, en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Aprender de forma autónoma:
 - Localizar y asimilar una determinada información a partir de su referencia.
 - Buscar información técnica relevante para una tarea especificada.
- Autoevaluar el trabajo propio realizado, identificando sus errores y aspectos a mejorar.
- Trabajar en equipo:
 - Intercambiar información a través del correo electrónico, foros de discusión y otras herramientas de comunicación síncrona y/o asíncrona.
 - Identificar adecuadamente las tareas a realizar por el equipo, repartir equitativamente las tareas, establecer plazos de entrega, e integrar el trabajo realizado por los diferentes miembros del equipo.
 - Explicar a un equipo el resultado de una tarea realizada y asegurarse de que todos los demás lo han comprendido.
 - Identificar los aspectos positivos relativos al funcionamiento del equipo. Identificar y abordar los aspectos a mejorar, así como los conflictos en el funcionamiento del equipo.
- Realizar documentación de carácter técnico.

4. Contenidos y/o bloques temáticos

Bloque 1: Tecnologías para Aplicaciones Web

Carga de trabajo en créditos ECTS:

a. Contextualización y justificación

Cuando durante su trabajo en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN), al científico británico Tim Berners-Lee le hacen el encargo de desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar la documentación generada en el seno de la comunidad científica, ni el mismo podía sospechar que su trabajo para dar solución a dicho problema, proponiendo el lenguaje de marcado conocido como HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), acabaría convirtiéndose en la base de lo que hoy conocemos como el World Wide Web, una telaraña mundial en constante crecimiento y evolución para la cual se desarrollan constantemente nuevas aplicaciones cuyo desarrollo requiere de tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Conocer la problemática de la Usabilidad y la Accesibilidad en el ámbito de la Web, y saber realizar una adecuada gestión de dicha problemática en un proyecto consistente en el diseño y desarrollo de una aplicación web.



- Diseñar e implementar interfaces web que sean capaces de interactuar con sus usuarios utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas como son los lenguajes de marcado, las hojas de estilo o los lenguajes de script orientados a eventos, en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Diseñar e implementar y utilizar bases de datos relacionales.
- Diseñar e implementar aplicaciones web complejas que incluyan la interacción de su interfaz con una base de datos utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de lenguajes como son el Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL) o PHP en función de los requisitos del problema bajo estudio.

Además, se habrá trabajado sobre los objetivos horizontales como Aprendizaje autónomo, Autoevaluación del trabajo propio realizado, Trabajo en equipo y Realización de documentación de carácter técnico. [Véanse los objetivos de la asignatura].

c. Contenidos

TEMA 1: Tecnologías para el desarrollo de Aplicaciones Web: Lado Cliente

- 1.1 Metalenguajes y Lenguajes de Marcado: HTML, XHTML y XML
 - 1.1.1 ¿Para qué sirven los Metalenguajes y los Lenguajes de Marcado?
 - 1.1.2 Sintaxis
 - 1.1.3 Ejemplos
- 1.2 Hojas de Estilo en Cascada
 - 1.2.1 ¿Para qué sirven las Hojas de Estilo en Cascada?
 - 1.2.2 Sintaxis
 - 1.2.3 Ejemplos
- 1.3 JavaScript
 - 1.3.1 ¿Para qué sirve JavaScript?
 - 1.3.2 Sintaxis
 - 1.3.3 Ejemplos

TEMA 2: Tecnologías para el desarrollo de Aplicaciones Web: Lado Servidor

- 2.1. Diseño de Bases de Datos Relacionales
 - 2.1.1. ¿Qué son las Bases de Datos Relacionales?
 - 2.1.2. Proceso de Normalización
 - 2.1.3. Ejemplos
- 2.2. Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL)
 - 2.2.1. ¿Para qué sirve el Lenguaje de Consultas Estructurado?
 - 2.2.2. Sintaxis
 - 2.2.3. Ejemplos
- 2.3. PHP
 - 2.3.1. ¿Para qué sirve PHP?
 - 2.3.2. Sintaxis
 - 2.3.3. Ejemplos



PRÁCTICAS

- El trabajo en el laboratorio se desarrollará en torno a un proyecto consistente en el desarrollo de una aplicación web. También se desarrollará un pequeño trabajo de documentación que permitirá a los alumnos aproximarse a los conceptos de Usabilidad y Accesibilidad Web. El objetivo final será el que sus proyectos de desarrollo web sean usables y accesibles.
- Las entregas concretas y su planificación se detallarán en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Aprendizaje colaborativo.
- Método de proyectos.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- El código realizado por los alumnos en el proyecto de desarrollo de aplicaciones web en el que se trabaje en la asignatura y su defensa.
- El trabajo de documentación sobre los conceptos de Usabilidad y Accesibilidad Web y el resultado de la aplicación de las pautas recopiladas al proyecto de desarrollo web.
- Las pruebas escritas de evaluación:
 - Evaluación continua al finalizar las Tecnologías del Lado del Cliente (tema 1) y las Tecnologías del Lado del Servidor (tema 2).
 - Evaluación final ordinaria (en caso de no realizar o superar alguno de los exámenes de evaluación continua) y extraordinaria (en caso de no superar la convocatoria ordinaria).

g. Material docente

g.1 Bibliografía básica

- Documentación básica de los diferentes temas de la asignatura proporcionada por los profesores de la asignatura.
- Otros documentos complementarios también proporcionados por los profesores de la asignatura: enunciados de prácticas y ejercicios, etc.

g.2 Bibliografía complementaria



Véase la lista de bibliografía recomendada en la [plataforma Leganto](#).

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

- Material disponible en la página web de la asignatura en el Campus Virtual.
- Tutoriales disponibles en W3schools (<https://www.w3schools.com/>) sobre los temas abordados en la asignatura.
- Web de Consorcio Web (<http://www.w3.org>).
- Web de PHP (<http://www.php.net>).

Debe también tenerse en cuenta que, sobre los temas tratados en la asignatura, existen multitud de libros y manuales, a mayores de los recomendados, algunos de los cuales están disponibles para su consulta en la biblioteca del Campus. Estos materiales pueden proporcionar explicaciones alternativas (que quizá le resulten más claras al alumno) y más ejemplos. También es posible encontrar tutoriales, cursos, artículos, foros de discusión, etc., sobre los temas abordados en la asignatura en Internet. Algunas webs de interés para la presente asignatura son las mencionadas en este apartado: <https://www.w3schools.com/>, <http://www.w3.org> o <http://www.php.net>.

h. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por el Centro y/o por los profesores de la asignatura:

- Aula con proyector multimedia y pizarra para las clases magistrales participativas.
- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle ubicada en el Campus Virtual de la Universidad de Valladolid u otra plataforma virtual alternativa.
- Laboratorio de prácticas, con un ordenador por alumno, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con una versión actual de, al menos, uno de los navegadores frecuentemente utilizados. Además, se dispondrá de acceso a un servidor web y a un sistema gestor de bases de datos.
- Documentación de apoyo.
- Acceso al material bibliográfico y los recursos telemáticos complementarios recomendados, al menos a parte del mismo, en la biblioteca del Campus o mediante otras vías como Internet.

i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
3 ECTS	Semanas 1 a 8



Bloque 2: Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas

Carga de trabajo en créditos ECTS: 3

a. Contextualización y justificación

En este bloque se introduce el concepto de *middleware* o software intermediario como mecanismo para simplificar el desarrollo de las aplicaciones distribuidas que se caracterizan por estar formadas por partes que se ejecutan en distintos ordenadores interconectados. El uso del *middleware* permite que el desarrollador de la aplicación no tenga que incluir código relacionado con las tareas de bajo nivel necesarias para el intercambio de información a través de la red y la gestión de los posibles errores surgidos durante esta comunicación. De esta forma, las aplicaciones distribuidas pueden solicitar la ejecución de código en un ordenador remoto de forma similar a como se solicitaría la ejecución de una función local, con lo que se consigue que la complejidad del desarrollo de una aplicación distribuida sea muy parecida a la de una aplicación centralizada.

En este concepto de *middleware* se basan las tecnologías más ampliamente utilizadas en la actualidad para el desarrollo de aplicaciones distribuidas. En este bloque se describirán los principales tipos de *middleware* existentes, así como las principales soluciones tecnológicas vinculadas a los mismos.

b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Comprender la problemática específica del desarrollo de aplicaciones distribuidas, así como el concepto de *middleware* y su importancia en el ámbito de las aplicaciones distribuidas.
- Conocer de forma comparada los distintos tipos de *middleware*, así como las principales soluciones existentes en el ámbito del *middleware* orientado a objetos, a componentes y a servicios.
- Diseñar e implementar aplicaciones distribuidas utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas, en función de los requisitos del problema bajo estudio.

Además, se habrá trabajado sobre los objetivos horizontales como Aprendizaje autónomo, Autoevaluación del trabajo propio realizado, Trabajo en equipo y Realización de documentación de carácter técnico. [Véanse los objetivos de la asignatura].

c. Contenidos

TEMA 1: Introducción a los sistemas distribuidos y el middleware

- 1.1 Conceptos básicos: sistemas centralizados vs sistemas distribuidos
- 1.2 Requisitos para los sistemas distribuidos
- 1.3 Tipos de software distribuido:
 - 1.3.1 Aplicaciones en red
 - 1.3.2 Aplicaciones basadas en middleware



TEMA 2: Tipos de Middleware: Middleware Orientado a Objetos, Middleware Orientado a Componentes y Middleware Orientado a Servicios (Web)

2.1 Middleware Orientado a Objetos

2.1.1. ¿Qué es el Middleware Orientado a Objetos?

2.1.2. Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Objetos

2.2 Middleware Orientado a Componentes

2.2.1. ¿Qué es el Middleware Orientado a Componentes?

2.2.2. Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Componentes

2.3 Middleware Orientado a Servicios

2.3.1. ¿Qué es el Middleware Orientado a Servicios?

2.3.2. Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Servicios.

Los contenidos de este bloque se completarán con un seminario dedicado a repasar los principales conceptos del paradigma de Programación Orientación a Objetos si resultara necesario.

PRÁCTICAS

- El trabajo en el laboratorio consistirá en la puesta en práctica de diferentes tecnologías para el desarrollo de aplicaciones distribuidas. También se propondrá al alumno realizar un pequeño estudio sobre determinadas tecnologías de middleware de entre las presentadas durante este bloque de la asignatura con el objetivo de que el alumno maneje literatura relevante relativa a dichos contenidos y profundice en la comprensión de los mismos.
- Las entregas concretas y su planificación se detallarán en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

d. Métodos docentes

- Clase magistral participativa.
- Aprendizaje colaborativo.
- Método de proyectos.

e. Plan de trabajo

Véase el Anexo I.

f. Evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- El código realizado por los alumnos sobre el proyecto de desarrollo de aplicaciones distribuidas en el que se trabaje en la asignatura y su defensa.
- El trabajo de documentación realizado sobre diferentes soluciones tecnológicas de middleware.
- Las pruebas escritas de evaluación:



- Evaluación continua al finalizar las Aplicaciones Distribuidas (temas 1 y 2).
- Evaluación final ordinaria (en caso de no realizar o superar el examen de evaluación continua) y extraordinaria (en caso de no superar la convocatoria ordinaria).

g. Material docente

g.1 Bibliografía básica

- Documentación básica de los diferentes temas de la asignatura proporcionada por los profesores de la asignatura.
- Otros documentos complementarios también proporcionados por los profesores de la asignatura: enunciados de prácticas y ejercicios, etc.

g.2 Bibliografía complementaria

Véase la lista de bibliografía recomendada en la [plataforma Leganto](#).

g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)

- Material disponible en la página web de la asignatura en el Campus Virtual.
- Web del OMG (Object Management Group) (<http://www.omg.org/>)
- Web de Consorcio Web – Servicios Web (<http://www.w3.org/2002/ws>).

Debe también tenerse en cuenta que, sobre los temas tratados en la asignatura, existen multitud de libros y manuales, a mayores de los recomendados, algunos de los cuales están disponibles para su consulta en la biblioteca del Campus. Estos materiales pueden proporcionar explicaciones alternativas (que quizá le resulten más claras al alumno) y más ejemplos. También es posible encontrar tutoriales, cursos, artículos, foros de discusión, etc., sobre los temas abordados en la asignatura en Internet. Algunas webs de interés para la presente asignatura son las mencionadas en este apartado: <http://www.omg.org/> o <http://www.w3.org/2002/ws>.

h. Recursos necesarios

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por el Centro y/o por los profesores de la asignatura:

- Aula con proyector multimedia y pizarra para las clases magistrales participativas.
- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle ubicada en el Campus Virtual de la Universidad de Valladolid u otra plataforma virtual alternativa.
- Laboratorio de prácticas, con un ordenador por alumno, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con los entornos de desarrollo y aplicaciones necesarias para las prácticas planteadas.
- Documentación de apoyo.
- Acceso al material bibliográfico y los recursos telemáticos complementarios recomendados, al menos a parte del mismo, en la biblioteca del Campus o mediante otras vías como Internet.

**i. Temporalización**

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
3 ECTS	Semanas 9 a 15

5. Métodos docentes y principios metodológicos

- Clase magistral participativa: Se utilizará esta técnica expositiva para presentar los contenidos de la asignatura.
- Aprendizaje colaborativo: Proceso por el cual un grupo de personas comparten experiencias y conocimientos con el fin de lograr una meta común. Debe plantearse siempre como una estrategia win-win, de manera que cada miembro del equipo alcance sus objetivos si el resto también lo hacen.
- Método de proyectos: Es esencial en el ámbito tecnológico. Cuando se plantea un proyecto, es necesario pasar por una serie ordenada y lógica de fases necesarias para obtener un producto o servicio tecnológico capaz de satisfacer una necesidad planteada por un cliente o de resolver un problema técnico.

6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA ⁽¹⁾	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	14	Estudio y trabajo autónomo individual	20
Clases prácticas de aula (A)		Estudio y trabajo autónomo grupal	20
Laboratorios (L)	40	Preparación de las sesiones de laboratorio	10
Prácticas externas, clínicas o de campo		Redacción de informes de los entregables de laboratorio	10
Seminarios (S)		Lectura de documentación	25
Tutorías grupales (TG)		Realización de ejercicios	5
Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)	6		
Total presencial	60	Total no presencial	90
TOTAL presencial + no presencial			150

(1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma síncrona a la clase impartida por el profesor.



7. Sistema y características de la evaluación

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO	PESO EN LA NOTA FINAL	OBSERVACIONES
Entregables de equipo relativos al proyecto de desarrollo de aplicaciones web a realizar.	35%	<p>Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura, realizar todos los entregables de laboratorio (Desarrollo de Aplicaciones Web, según lo descrito en el plan de trabajo).</p> <p>Si no se realiza alguno de los entregables establecidos, la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).</p>
Entregables de equipo relativos al proyecto de desarrollo de aplicaciones distribuidas a realizar.	35%	<p>Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura, realizar todos los entregables de laboratorio (Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas, según lo descrito en el plan de trabajo).</p> <p>Si no se realiza alguno de los entregables establecidos, la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).</p>
Pruebas escritas de evaluación continua y/o final.	30%	<p>Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura, realizar las tres pruebas escritas de evaluación continua (Aplicaciones Web: Tecnologías del Lado del Cliente, Aplicaciones Web: Tecnologías del Lado del Servidor y Aplicaciones Distribuidas, según lo descrito en el plan de trabajo).</p> <p>Si alguna de las pruebas escritas de evaluación continua (Aplicaciones Web: Tecnologías del Lado del Cliente, Aplicaciones Web: Tecnologías del Lado del Servidor y Aplicaciones Distribuidas) no se supera, habrá que examinarse de dicha parte en la prueba escrita final (examen de la convocatoria ordinaria).</p> <p>Si no se realizan las pruebas escritas (evaluación continua o final), la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).</p>

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
 - La nota **en cada bloque de laboratorio** deberá ser mayor o igual a 5.0 sobre 10.0.
 - La nota **en las pruebas escrita de evaluación de cada bloque** (continua o final) deberá ser mayor o igual a 5.0 sobre 10.0.
 - La nota **final de la asignatura** deberá ser de mayor o igual a 5.0 sobre 10.0.
 - Si un alumno no cumple los requisitos establecidos, su calificación final en la asignatura será el



- mínimo entre el valor calculado según la ponderación descrita en la tabla anterior y 4.5.
- Los **criterios de calificación podrán flexibilizarse** en casos particulares si resultara necesario para superar la asignatura, siempre que haya habido un trabajo continuado y un desempeño satisfactorio a lo largo de las diferentes sesiones de trabajo de la asignatura por parte del alumno.
 - **Convocatoria extraordinaria (*):**
 - Se mantiene la calificación obtenida en cada bloque de prácticas del laboratorio (Desarrollo de Aplicaciones Web y Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas) - primer instrumento de la tabla - en ese mismo curso académico siempre que la calificación obtenida sea de, al menos, 5.0 sobre 10.0. No obstante, incluso cumpliéndose dicho requisito, el alumno podrá mejorar los entregables relativos al trabajo realizado en cada bloque de laboratorio para incrementar su nota en este instrumento.
 - Se mantiene la calificación obtenida en las pruebas escritas de evaluación de cada bloque (Desarrollo de Aplicaciones Web y Desarrollo de Aplicaciones Distribuidas) - segundo instrumento de la tabla - en ese mismo curso académico siempre que la calificación obtenida sea de, al menos, 5.0 sobre 10.0. No obstante, incluso cumpliéndose dicho requisito, el alumno podrá optar por realizar la prueba escrita de la convocatoria extraordinaria para mejorar su nota en este instrumento.
 - La nota final de la asignatura deberá ser mayor o igual a 5.0 sobre 10.0.
 - Al igual que en la convocatoria ordinaria, si un alumno no cumple los requisitos establecidos, su calificación final en la asignatura será el mínimo entre el valor calculado según la ponderación descrita en la tabla anterior y 4.5.
 - Al igual que en la convocatoria ordinaria, los **criterios de calificación podrán flexibilizarse** en casos particulares si resultara necesario para superar la asignatura.

(*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL GENERATIVA

El uso de herramientas de Inteligencia Artificial generativa (como ChatGPT u otras) está permitido, exclusivamente, como apoyo para aclarar dudas, obtener sugerencias, mejorar la comprensión de conceptos o identificar errores en el trabajo del estudiante, de forma que le ayude a depurar y perfeccionar el mismo.

No está permitido, no obstante, utilizar estas herramientas para generar de forma completa o automática entregables, ya sean informes o códigos, requeridos en esta asignatura.

El incumplimiento de esta norma podrá considerarse una infracción de la honestidad académica y tendrá una penalización sobre la calificación de hasta el 100% de la nota obtenida.

8. Consideraciones finales

El Anexo I (Plan de Trabajo) mencionado en la guía, donde se describe la planificación detallada, se entregará al comienzo de la asignatura.