



GUÍA DOCENTE 2022-2023
Programación Avanzada Web

1. Denominación de la asignatura:

Programación Avanzada Web

Titulación

Master en Comunicacion y Desarrollo Multimedia

Código

7706

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

Desarrollo multimedia

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

Ingeniería Informática

4.a Profesor que imparte la docencia (Si fuese impartida por mas de uno/a incluir todos/as) :

Por determinar

4.b Coordinador de la asignatura

Por determinar

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

1 - segundo

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Optativa



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Haber cursado Desarrollo Web, obligatoria en el primer cuatrimestre.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

4

9. Competencias que debe adquirir el alumno/a al cursar la asignatura

CE11
CT03
CB7
CB10
CG01
CG02

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes
Los alumnos deben: - Comprender el lenguaje de marcado HTML y saber aplicarlo para estructurar la información de una página web. - Comprender CSS y saber aplicar estilos. - Comprender JavaScript y saber aplicarlo sobre una web para que sea interactiva. - Comprender que es un framework y saber aplicarlo para no tener que hacer tareas complejas al crear una web. - Comprender la arquitectura de internet de una forma abstracta y saber donde están ubicadas las diferentes tecnologías explicadas en esa arquitectura. - Comprender las técnicas de hacking moderno y saber prevenir posibles ataques.
10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)
Programación Avanzada Web Tema 1: Estructura básica de Internet. Se explica la arquitectura de internet de una forma muy abstracta y sin entrar en gran detalle, para que los alumnos entiendan como funciona internet. Tema 2: HTML, CSS y JavaScript Repaso de los lenguajes: HTML, CSS y JavaScript; y profundizar en ciertos aspectos de algunos de ellos. Tema 3: Frameworks para facilitar la creación de Webs Vemos como el uso de frameworks hace que no tengamos que tener grandes conocimientos, ni saber programar, para hacer paginas web interactivas, con animaciones, adaptadas a móviles, etc...



Tema 4: Seguridad y técnicas de Hacking moderno.

Explicación de las técnicas más usadas por los hackers para que los alumnos, con pautas muy básicas, puedan defenderse de ellas.

Tema 5: Herramientas para la creación de recursos.

Herramientas de dibujo para poder introducir contenido propio en las web o en cualquier otro documento.

10.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=7706&auth=SAML

11. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas presenciales	Horas de trabajo	Total de horas
Clases teóricas con material de apoyo disponible en plataformas de apoyo al aprendizaje.	CE11, CG02	13	0	13
Clases de resolución de problemas, prácticas en aulas específicas (informáticas u otras) y exposiciones orales.	CT03, CB7, CG01	13	0	13
Trabajo y aprendizaje autónomo del estudiante	CT03, CB10, CG01	0	74	74
Total		26	74	100



12. Sistemas de evaluación:

La evaluación será continua atendiendo al Reglamento de evaluación de la Universidad de Burgos aprobado en su modificación en Consejo de Gobierno 13/02/2013. A tal efecto se presentan dos opciones de evaluación: Modelo normal y Modelo excepcional.

Modelo normal: el sistema de evaluación se compone de tres pruebas evaluables: realización de tres casos prácticos sobre las tres temáticas fundamentales de la asignatura. No hay requisitos específicos para cada una de estas pruebas. Todas las pruebas no superadas en la primera convocatoria podrán recuperarse en la segunda convocatoria.

El profesor/a podrá flexibilizar el sistema de evaluación para el alumnado de intercambio, con el fin de atender las circunstancias excepcionales que pudieran presentarse.

En el caso del alumnado que participe en el programa Universitario Cantera, la calificación se determinará en función del desempeño de las tareas que le sean asignadas en el marco del programa.

Se aplicarán los mismos procedimientos de evaluación, salvo los ejercicios en clase que serán sustituidos por la realización de un trabajo.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Ejercicios en clase	40 %	40 %
Practica 1	30 %	30 %
Practica 2	30 %	30 %
Total	100 %	100 %

Evaluación excepcional:

Atendiendo a lo recogido en el artículo 9 del Reglamento de Evaluación en su punto 9.1, los estudiantes que, por razones excepcionales, no puedan seguir los procedimientos habituales de evaluación continua deberán solicitar por escrito al Decano o Director de Centro acogerse a una «evaluación excepcional». Dicho escrito con las razones que justifiquen la imposibilidad de seguir la evaluación continua deberá presentarse antes del inicio del semestre lectivo o durante las dos primeras semanas de impartición de la asignatura. En caso de que la condición de excepcionalidad le sea admitida, el alumno deberá realizar todas las actividades prácticas previstas que no requieran asistencia, así como las que se determinen en



sustitución de las actividades presenciales y la evaluación continua. Esta forma de evaluación implica los mismos requisitos que el modelo normal con la salvedad de la presencialidad.

13. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial:

Los recogidos en la web del master: <http://www.ubu.es/master-universitario-encomunicacion-y-desarrollo-multimedia>

14. Calendarios y horarios:

Los recogidos en la web del master: <http://www.ubu.es/master-universitario-encomunicacion-y-desarrollo-multimedia>

15. Idioma en que se imparte:

Castellano