

# **PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA**

## **F.P. Informática**

### **2018/19**

<b>CICLO</b>	<b>C.G.S DESARROLLO DE APLICACIONES WEB</b>
<b>MÓDULO</b>	<b>DESARROLLO Web en Entorno Servidor</b>
<b>GRUPO</b>	<b>2º</b>

## ÍNDICE

1. [CONTEXTUALIZACIÓN.](#)
2. [ORGANIZACIÓN Y METODOLOGÍA](#)
3. [RESULTADOS DE APRENDIZAJE](#)
4. [CONTENIDOS, SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN](#)
5. [PROCESO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN](#)
6. [PROCEDIMIENTO DE RECUPERACIÓN](#)
7. [EVALUACIÓN DEL ALUMNADO CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTINUA.](#)
8. [PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES.](#)
9. [MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS.](#)
10. [NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR](#)

## 1 CONTEXTUALIZACIÓN

<b>CICLO FORMATIVO</b>	Desarrollo Web en Entorno Servidor
<b>PROFESOR</b>	Ricardo Hervás Clemente
<b>Nº HORAS TOTALES</b>	180
<b>Nº HORAS SEMANALES</b>	9
<b>Nº HORAS PÉRDIDA DERECHO EVAL. CONTINUA</b>	45

[Ir a Índice](#)

[Ir a Índice](#)

## 2 ORGANIZACIÓN Y METODOLOGÍA

- Se impartirán 9 horas semanales en los días Lunes, Martes y Viernes, no es aconsejable dividir las horas en agrupaciones menores, pues debido a la naturaleza del módulo y de las actividades que en él se desarrollan, 1h de clase no permite realizar nada productivo ni para el profesor ni por el alumnado
- Se pretende un aprendizaje basado en una metodología activa donde el alumno sea protagonista de su propio proceso de aprendizaje a partir de unos conocimientos previos hasta lograr los resultados de aprendizaje del módulo.
- La metodología a emplear en la impartición de cada unidad de trabajo será:
  - Exposición por parte del profesor de contenidos seguida de su aplicación práctica.
  - Uso del ordenador, software de SGBD y demás recursos ligados a las TIC para la realización de las prácticas propuestas.
  - Planteamiento de problemas y tareas próximos a la realidad de la materia.
  - Fomento del trabajo en grupo que complete el desarrollo individual.
  - Desarrollo de actividades de autoaprendizaje y autoevaluación.

## 3 RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Ref.	RESULTADO DE APRENDIZAJE
<b>RA1</b>	Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación Web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias
<b>RA2</b>	Escribe sentencias ejecutables por un servidor Web reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas.
<b>RA3</b>	Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación
<b>RA4</b>	Desarrolla aplicaciones Web embebidas en lenguajes de marcas analizando e incorporando funcionalidades según especificaciones
<b>RA5</b>	Desarrolla aplicaciones Web identificando y aplicando mecanismos para separar el código de presentación de la lógica de negocio
<b>RA6</b>	Desarrolla aplicaciones de acceso a almacenes de datos, aplicando medidas para

	mantener la seguridad y la integridad de la información
<b>RA7</b>	Programación de servicios Web
<b>RA8</b>	Genera páginas Web dinámicas analizando y utilizando tecnologías del servidor Web que añadan código al lenguaje de marcas
<b>RA9</b>	Desarrolla aplicaciones Web híbridas seleccionando y utilizando librerías de código y repositorios heterogéneos de información

## 4 CONTENIDOS, SECUENCIACIÓN Y TEMPORIZACIÓN

Cada UT tiene un porcentaje sobre el total del curso y es el que se relaciona a continuación.

<p>UT 1. Programación en Entornos C/S. Arquitecturas y 1ª herramientas</p>	<p>Modelos de programación en entornos cliente / servidor. Generación dinámica de páginas web. Ejecución de código en un servidor web. Servidores de aplicaciones e integración con los servidores web. Lenguajes de programación en entorno servidor. Tecnologías relacionadas con la programación web en entorno servidor. Integración con los lenguajes de marcas. Integración con los servidores web. Integración de lenguajes de programación en entorno servidor con lenguajes de marcas. Herramientas de programación.</p>
<p>UT 2. El Lenguaje Php.</p>	<p>Introducción a la programación en PHP; sintaxis Tomas de decisión. Bucles. Tipos de datos compuestos. Arrays. Funciones. Paso de parámetros. Devolución de valores. Recuperación y utilización de información proveniente del cliente Web. Procesamiento de la información introducida en un formulario. Herramientas de programación. Utilización de comentarios en el código Formularios</p>
<p>UT 3. Acceso a Bases de Datos con Php y Mysql.</p>	<p>Utilización de bases de datos relacionales. Establecimiento de conexiones. Ejecución de sentencias SQL. Mantenimiento de la información almacenada en la base de datos: Inserción, modificación y eliminación. Recuperación y edición de información. Utilización de conjuntos de resultados. Visualización de la información en páginas web. Transacciones. Utilización de otros orígenes de datos. Pruebas y depuración. Documentación de las aplicaciones</p>
<p>UT4.</p>	<p>-Clases en php</p>

Programación Orientada a Objetos con Php	-Instanciación -Herencia -Polimorfismo -Métodos Mágicos. -Ejemplo: Clase PDO
UT 5. Aspectos Avanzados: Seguridad, Optimización y Patrones de Arquitectura	Mantenimiento del estado. Seguimiento de sesión de un cliente web. Manejo de cookies. Seguridad: usuarios, perfiles, roles. Autenticación de usuarios. Pruebas y depuración. Modificación y mantenimiento de aplicaciones web. Mecanismos de separación de la lógica de negocio. Controles de servidor. Mecanismos de generación dinámica del interface Web. Configuración de una aplicación web. Pruebas y depuración.
UT 6. Aplicaciones Web Dinámicas. Php JavaScript	Trabajo en el lado del servidor y en el lado del cliente: en qué se diferencian y cómo se complementan. Librerías y tecnologías relacionadas. Generación dinámica de páginas interactivas. Obtención remota de información. Modificación del contenido de la página web. Modificación de la estructura de la página Web
UT 7. Portales Prefabricados	-Gestores de Contenidos CMS. Estructura y Componentes -Instalación y configuración -Prestashop -WordPress -Joomla

Para establecer la nota de cada evaluación se le aplicará el porcentaje

Porcentaje Unidad:  $(\% \text{Unidad} * 100) / \% \text{total\_evaluación}$

Por ejemplo, tal y como está en la tabla anterior, el porcentaje de la 1ª evaluación con respecto al total es 25%, con lo cual cada U.T. se calculará como sigue:

% UT1	=5	(porc. anual unidad) *100/25	(porc. total eval)	= 20 %
% UT2	=20	(porc. anual unidad) *100/25	(porc. total eval)	= 80 %

### **5 PROCESO DE EVALUACIÓN DE ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN**

- Para aprobar el módulo deben superar todos los resultados de aprendizaje (RA) que forman parte de mínimos.
- Una vez superado un Resultado de Aprendizaje (RA), que estará asociado a una o varias UT, éste estará aprobado para todo el curso, incluido la convocatoria extraordinaria.

- Si la evaluación de los ejercicios prácticos está suspensa (por estar mal realizados o no entregados en plazo), el resultado de aprendizaje al que pertenezcan estará suspenso aunque la nota de los demás instrumentos de evaluación estén aprobados.
- Cuando las prácticas estén suspensas, el alumno tendrá la oportunidad de realizar una nueva entrega (pudiendo el profesor poner prácticas distintas a las ya entregadas). La entrega de las prácticas siempre será anterior a la prueba objetiva de la UT correspondiente.
- La nota de cada evaluación se calculará aplicándole el porcentaje (calculado del total) correspondiente a cada UT que se haya impartido en dicha evaluación.

En la programación de aula se detallarán de cada Unidad de Trabajo los criterios de calificación de la misma

### 6 PROCEDIMIENTOS DE RECUPERACIÓN

- El alumno dispone de 2 convocatorias por curso ordinaria en Marzo y extraordinaria en Junio).
- El nº total de convocatorias del módulo es de 4.
- El alumno podrá renunciar a la convocatoria de ordinaria en el plazo que establezca la Jefatura de Estudios.
- En la convocatoria extraordinaria, si el alumno no se presenta la renuncia se hace automáticamente, no hace falta solicitarla.
- Se realizarán actividades de recuperación una por Unidad de Trabajo.
- En la convocatoria extraordinaria se recuperará las UT que tenga suspensa.
- Las prácticas deben de estar entregadas en plazo y aprobadas, si esto no es así hay que entregarlas de nuevo antes de la fecha del examen de la convocatoria extraordinaria en el aula virtual Papa's.
- Para poder presentarse a las diferentes recuperaciones de las evaluaciones en convocatoria ordinaria y extraordinaria, las prácticas deben de estar presentadas en plazo y aprobadas, si esto no es así hay que entregarlas de nuevo, pudiendo ser distintas a las propuestas inicialmente.

Porcentaje Unidad:  $(\% \text{Unidad} * 100) / \% \text{total\_evaluación}$

Por ejemplo, tal y como está en la tabla anterior, el porcentaje de la 1ª evaluación con respecto al total es 50%, con lo cual cada U.T. se calculará como sigue:

% UT1	=5 (porc. anual unidad) *100/50 (porc. total eval)	= 12,5%
% UT2	=20 (porc. anual unidad) *100/50 (porc. total eval)	= 50,0
%		
% UT3	=15 (porc. anual unidad) *100/50 (porc. total eval)	= 37,5
%		

### 7 EVALUACIÓN DE ALUMNADO CON PÉRDIDA DEL DERECHO A LA EVALUACIÓN CONTÍNUA

- La asistencia a clase es obligatoria y presencial. Aquellos alumnos cuyo número total de faltas injustificadas sea superior al 20% de la carga total del módulo 180 horas, es decir, 22 horas, no tendrá derecho a la evaluación continua.
- Estos alumnos realizarán al final de curso una serie de pruebas que podrán ser distintas a las que realicen el resto de los alumnos que versarán sobre los contenidos impartidos durante el curso.
- Además de las pruebas realizadas anteriormente, el alumno deberá entregar los trabajos y prácticas realizadas durante el curso para poder aprobar, pudiéndosele exigir prácticas distintas al resto de alumnos.
- El plazo de entrega de estas prácticas será el establecido por el profesor y siempre antes del día de las pruebas dichas anteriormente.

[Ir a Índice](#)

### 8 PLAN DE RECUPERACIÓN DE PENDIENTES

- Se ha realizado un documento para realizar el Plan de recuperación individualizado de FP para cada alumno.
- Se entregará dicho documento al alumno para que esté informado de todo lo referente a la recuperación del módulo pendiente:
  - o Contenidos a recuperar y criterios de evaluación
  - o Actividades de recuperación
  - o Calendario de las pruebas objetivas y pruebas de recuperación
  - o Criterios de Calificación
  - o Observaciones
- El alumno firmará dicho documento que custodiará el profesor de cada módulo.

### 9 MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

- Material:
  - 1 ordenadores en red para cada alumno
  - Acceso a Internet
  - Pizarra
  - Proyector
- Software:
  - XAAMP
  - Brackets
  - NotePad++
  - Oracle NetBeans
  - Máquinas virtuales.
  - Programa de captura de equipos.
  - Procesador de Textos

- Programa de manejo de transparencias
- Materiales de estudio suministrados por el profesor:
  - Apuntes y ejercicios (en papel y en formato electrónico).
  - Artículos de prensa y sitios web especializados.
  - Documentación y tutoriales de la Web.
- Para alumnos avanzados se recomienda tener actividades que permiten profundizar más en los conceptos estudiados. Es el profesor quien, en función de las circunstancias, determinará qué actividades se consideran mínimas y cuáles son para profundizar.
- Para los alumnos que no consigan los objetivos, se les plantearán tareas de refuerzo.

[Ir a Índice](#)

### 10 NORMAS QUE EL ALUMNO DEBE RESPETAR

- Se exige puntualidad a la hora de entrar al aula.
- No se permitirá entrar o salir del aula una vez se haya iniciado la clase ni tampoco entre las horas de cada bloque horario, salvo que el motivo esté justificado y con el permiso del profesor.
- Sólo se saldrá del aula en los períodos designados para ello (Recreo, mañana de 11:30 a 12:00 y tarde de 18:15 a 18:30)
- En caso de que el alumno vaya a clase con su ordenador portátil, esto solo lo conectará a la red con el permiso del profesor y cuando éste lo estime oportuno.
- Los teléfonos móviles permanecerán desconectados y guardados durante las horas de clase.
- Cada alumno ocupará en el aula siempre el mismo ordenador.
- Se deberá respetar el mobiliario y material informático del aula. Cada alumno o grupo será responsable de su puesto de trabajo (pc, mesa, etc.). Será el encargado de su buen estado (no rallar ni pintar mesas o equipos).
- Se deberá respetar la configuración original de los equipos.
- Está prohibido instalar programas en los equipos. Tampoco está permitida la descarga de programas o cualquier tipo de información, si no es con el permiso expreso del profesor.
- No está permitido el uso de chat o de correo electrónico para uso privado.



- Se deberá cuidar de no causar la pérdida de datos propios, de compañeros o del profesor.

EL INCUMPLIMIENTO DE ESTAS NORMAS SE CONSIDERARÁ COMO FALTA LEVE O GRAVE (SEGÚN PROPONGA EL DEPARTAMENTO DESPUÉS DE ESTUDIAR CADA CASO, CON LAS CONSIGUIENTES MEDIDAS QUE SE ESTIMEN OPORTUNAS).