

Adecuación de la programación didáctica para el desarrollo adecuado del proceso de enseñanza aprendizaje a distancia derivado de la situación de alarma del Estado Español causado por el COVID19.

Departamento	Informática y Comunicaciones
Profesor	Juan Morales González
Asignatura	Desarrollo de Aplicaciones Web Entorno Servidor
Curso y ciclo	2ºCurso DAW

Medios de comunicación con el alumnado

Rayuela, correo electrónico, classroom, vídeo conferencia Google meet.

Herramientas y plataformas

Gsuite para educación (Gmail, Drive, Calendario, documentos, formularios, Classroom), Rayuela, Hangouts meet, documentos, calendario...

Ajuste de los contenidos que se evaluarán

PRIMER TRIMESTRE:

Unidad I: Plataformas de programación web en entorno servidor. Aplicaciones Lamp

Unidad II: Programación web con php

Unidad III: Características del lenguaje

Unidad IV: Trabajar con bases de datos en php

Unidad V: Desarrollo de aplicaciones web con

SEGUNDO TRIMESTRE:

Unidad VI: Programación orientada a objetos en php.

Unidad VII: Servicios web.

Resultados de aprendizajes y criterios de evaluación mínimos del módulo de "DESARROLLO DE APLICACIONES WEB EN ENTORNO SERVIDOR".

1.- Selecciona las arquitecturas y tecnologías de programación web en entorno servidor, analizando sus capacidades y características propias.

a) Se han caracterizado y diferenciado los modelos de ejecución de código en el servidor y en el cliente web.

b) Se han reconocido las ventajas que proporciona la generación dinámica de páginas web y sus diferencias con la inclusión de sentencias de guiones en el interior de las páginas web.

c) Se han identificado los mecanismos de ejecución de código en los servidores web.

d) Se han reconocido las funcionalidades que aportan los servidores de aplicaciones y su integración con los servidores web.

e) Se han identificado y caracterizado los principales lenguajes y tecnologías relacionados con la programación web en entorno servidor.

f) Se han verificado los mecanismos de integración de los lenguajes de marcas con los lenguajes de programación en entorno servidor.

g) Se han reconocido y evaluado las herramientas de programación en entorno servidor.

2.- Escribe sentencias ejecutables por un servidor web reconociendo y aplicando procedimientos de integración del código en lenguajes de marcas.

a) Se han reconocido los mecanismos de generación de páginas web a partir de lenguajes de marcas con código embebido.

b) Se han identificado las principales tecnologías asociadas.

c) Se han utilizado etiquetas para la inclusión de código en el lenguaje de marcas.

d) Se ha reconocido la sintaxis del lenguaje de programación que se ha de utilizar.

e) Se han escrito sentencias simples y se han comprobado sus efectos en el documento resultante.

f) Se han utilizado directivas para modificar el comportamiento predeterminado.

g) Se han utilizado los distintos tipos de variables y operadores disponibles en el lenguaje.

h) Se han identificado los ámbitos de utilización de las variables.

3. Escribe bloques de sentencias embebidos en lenguajes de marcas, seleccionando y utilizando las estructuras de programación.

a) Se han utilizado mecanismos de decisión en la creación de bloques de sentencias.

b) Se han utilizado bucles y se ha verificado su funcionamiento.

c) Se han utilizado “arrays” para almacenar y recuperar conjuntos de datos.

d) Se han creado y utilizado funciones.

e) Se han utilizado formularios web para interactuar con el usuario del navegador web.

f) Se han empleado métodos para recuperar la información introducida en el formulario.

g) Se han establecido controles para la entrada de datos.

h) Se han gestionado errores en tiempo de ejecución.

i) Se han incorporado librerías y módulos.

j) Se han añadido comentarios al código.

4. Desarrolla aplicaciones web embebidas en lenguajes de marcas analizando e incorporando funcionalidades según especificaciones.

b) Se han utilizado sesiones para mantener el estado de las aplicaciones web.

c) Se han utilizado “cookies” para almacenar información en el cliente web y para recuperar su contenido.

d) Se han identificado y caracterizado los mecanismos disponibles para la autenticación de usuarios.

e) Se han escrito aplicaciones que integren mecanismos de autenticación de usuarios.

5. Desarrolla aplicaciones web identificando y aplicando mecanismos para separar el código de presentación de la lógica de negocio.

a) Se han identificado las ventajas de separar la lógica de negocio de los aspectos de presentación de la aplicación.

b) Se han analizado tecnologías y mecanismos que permiten realizar esta separación y sus características principales.

6. Desarrolla aplicaciones de acceso a almacenes de datos, aplicando medidas para mantener la seguridad y la integridad de la información.

a) Se han analizado las tecnologías que permiten el acceso mediante programación a la información disponible en almacenes de datos.

b) Se han creado aplicaciones que establezcan conexiones con bases de datos.

c) Se ha recuperado información almacenada en bases de datos.

d) Se ha publicado en aplicaciones web la información recuperada.

e) Se han utilizado conjuntos de datos para almacenar la información.

f) Se han creado aplicaciones web que permitan la actualización y la eliminación de información disponible en una base de datos.

g) Se han utilizado transacciones para mantener la consistencia de la información.

8. Genera páginas web dinámicas analizando y utilizando tecnologías del servidor web que añadan código al lenguaje de marcas.

a) Se han identificado las diferencias entre la ejecución de código en el servidor y en el cliente web.

b) Se han reconocido las ventajas de unir ambas tecnologías en el proceso de desarrollo de programas.

c) Se han identificado las librerías y las tecnologías relacionadas con la generación por parte del servidor de páginas web con guiones embebidos.

f) Se han utilizado estas tecnologías para generar páginas web que incluyan modificación dinámica de su contenido y su estructura

Algunas las actividades propuestas al alumno para superar los resultados de aprendizaje son:

Primer trimestre

Iniciación al PHP, utilizando variables, constantes, sentencias control, sentencias bifurcación, variables de sesión y variables de cookie Programación Orientada a Objetos y acceso a datos,..

Segundo trimestre

Programación orientada a objetos con php, distintas formas de acceder a los datos y a los servicios web, POO avanzada, seguridad en las consultas BD, control de errores con try y catch,...

Ajuste de los instrumentos de evaluación

- Realización de prácticas y actividades
- Realización de resúmenes y/o esquemas de contenidos

Ajuste de los criterios de calificación

Aquellas unidades de trabajo que se han desarrollado en su totalidad en el periodo **anterior** al confinamiento decretado por el Gobierno el 13 de marzo conservarán los criterios de calificación establecidos en la programación a principios de curso, que son:

- Pruebas escritas: 60%
- Actividades realizadas y trabajos: 30%
- Actitud, participación y asistencia a clase: 10%

En el tercer trimestre no se imparten nuevas unidades de trabajo, solamente repasamos y realizamos tareas relacionadas con las unidades impartidas en el aula durante el primer y segundo trimestre:

- Actividades, prácticas y realización de trabajos: 60%
- Prueba práctica relacionada con los trabajos y tareas realizadas 40%