

Plan 312 Ing.Tec.Telecomunicacion.Telematica

Asignatura 44644 APLICACIONES TELEMATICAS MULTIMEDIA

Grupo 1

Presentación

Esta asignatura consta de 3 créditos prácticos y 3 teóricos, tiene carácter optativo y está asignada al área de conocimiento de Ingeniería Telemática del departamento de Teoría de la Señal y Comunicaciones e Ingeniería Telemática.

La asignatura se imparte durante el segundo cuatrimestre en el segundo curso de la titulación de Ingeniero Técnico de Telecomunicación en la especialidad de Telemática.

Esta asignatura trata de capacitar al alumno para explotar las posibilidades que ofrece Internet, y que pueden serle útiles para establecer una presencia en la Web para su uso personal o profesional.

Programa Básico

Asignatura: Aplicaciones Telemáticas Multimedia

Titulación: I. T. de Telecomunicación. Especialidad Telemática

Descripción

Esta asignatura debe capacitar al alumno para hacer uso de los servicios vinculados a Internet así como para establecer una presencia en la Web para su uso personal o profesional.

Breve descripción del contenido

Prácticas de desarrollo de aplicaciones con lenguajes de programación multimedia e hipertexto.

Programa básico de la asignatura

- Introducción a Internet
- Diseño de interfaces web interactivas
- Introducción al diseño de bases de datos
- Interacción entre interfaces web y bases de datos utilizando lenguajes de programación orientados a objetos.

Objetivos

Capacitar al alumno para el diseño y desarrollo de sitios Web de cierta complejidad que incluyan interacción con bases de datos.

Programa de Teoría

Tema 1: Creación de páginas Web

- HTML (Hypertext Markup Language o Lenguaje de Marcas de Hipertexto)
- CSS (Cascading Style Sheets u Hojas de Estilo en Cascada)
- Consejos para el Diseño de Sitios Web

Tema 2: Bases de Datos

- Diseño de Bases de Datos relacionales
- SQL (Structured Query Language o Lenguaje de Consultas Estructurado)

Tema 3: Programación de páginas Web interactivas con Java y JavaScript

- Introducción a la Programación Orientada a Objetos
- Introducción a Java
- Utilización de applets de Java en páginas Web
- Programación en JavaScript

Tema 4: Programación en PHP (Hypertext Preprocessor)

Programa Práctico

A lo largo de la asignatura, los alumnos deben desarrollar una única práctica consistente en el diseño y desarrollo de un sitio web de cierto nivel de complejidad que, obligatoriamente, incorpore interacción con una base de datos. A principio de curso se proporcionará el enunciado de la misma, con los requisitos obligatorios que debe satisfacer.

Es fundamental que cada equipo de alumnos se organice, diseñe su proyecto y lo divida en paquetes de trabajo que se repartan entre los distintos componentes del equipo a lo largo del tiempo del que dispongan para realizar la práctica.

Es importante asimismo, que se respete el plazo de entrega de la práctica fijado a comienzo del curso. En el momento de la entrega de la práctica, el grupo explicará todas las funcionalidades implementadas así como el código desarrollado. Además, antes de la corrección de la práctica, se entregará una pequeña memoria con un esquema del sitio web, y otro sobre la base de datos y la interacción entre la interfaz web y la base de datos. No obstante, dicha información puede incorporarse como parte del sitio web realizado.

Evaluación

La evaluación de esta asignatura se hará en base a la práctica realizada siempre que se cumplan los requisitos exigidos. En caso contrario se realizará también una prueba de evaluación.

El contenido de la práctica es el que se describe en el apartado relativo a la misma.

La prueba de evaluación, en caso de que fuera necesaria, constaría tanto de una parte de test como de preguntas en las que se deberían desarrollar códigos en base a unos requisitos proporcionados.

Bibliografía
