



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2025 - 2026

FICHA TÉCNICA DE LA ASIGNATURA

Datos de la asignatura	
Nombre completo	Programación de Aplicaciones Telemáticas
Código	DTC-GITT-325
Título	Grado en Ingeniería en Tecnologías de Telecomunicación por la Universidad Pontificia Comillas [GITT 15]
Nivel	Reglada Grado Europeo
Cuatrimestre	Semestral
Créditos	6,0 ECTS
Carácter	Obligatoria (Grado)
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial
Responsable	Atilano Fernández-Pacheco Sánchez-Migallón

Datos del profesorado	
Profesor	
Nombre	Atilano Ramiro Fernández-Pacheco Sánchez-Migallón
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Despacho	401
Correo electrónico	afernandezpacheco@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Álvaro Ruiz Calzada
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Correo electrónico	arcalzada@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Cristian Fernández del Pozo
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Correo electrónico	cfdelpozo@icai.comillas.edu
Profesor	
Nombre	Mario Vidal Domínguez
Departamento / Área	Departamento de Ciencias de la Computación e Inteligencia Artificial (DCIA)
Correo electrónico	mvdominguez@icai.comillas.edu



DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

Contextualización de la asignatura

Aportación al perfil profesional de la titulación

El objetivo principal de la asignatura es proporcionar al alumno la capacidad de desarrollar aplicaciones web mediante el lenguaje de programación Java.

Alcanzar estos objetivos implica conocer los lenguajes básicos de programación del lado del cliente, como son HTML, CSS y Javascript. Además, se deberá dominar criterios de diseño para la implementación óptima de la capa de lógica de negocio.

Al finalizar el curso el alumno adquirirá los conocimientos suficientes para desarrollar aplicaciones de acceso a base de datos en entornos web mediante el uso de protocolos TCP/IP.

Prerrequisitos

Ninguno.

Competencias - Objetivos

Competencias

GENERALES

CG01	Capacidad para redactar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería de telecomunicación que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en el apartado 5 de esta Orden (CIN/352/2009), la concepción y el desarrollo o la explotación de redes, servicios y aplicaciones de telecomunicación y electrónica.
CG04	Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del ingeniero técnico de telecomunicación.

ESPECÍFICAS

CETM04	Capacidad de describir, programar, validar y optimizar protocolos e interfaces de comunicación en los diferentes niveles de una arquitectura de redes.
CETM07	Capacidad de programación de servicios y aplicaciones telemáticas, en red y distribuidas.

Resultados de Aprendizaje

RA1	Realizar aplicaciones de escritorio avanzadas basadas en Java SE. Concurrencia. Almacenamiento en Base de datos.
RA2	Diseñar y programar páginas web empleando tecnología del lado del cliente. Implementar interfaces web mediante HTML y CSS. Desarrollar páginas web amigables con funcionalidad Javascript.



RA3	Diseñar e implementar aplicaciones web empleando tecnología del lado del servidor. Realizar programas basados en JSP y Servlet entendiendo la diferencia entre ambos. Diseñar y programar soluciones web basadas en el patrón MVC basadas en Servlets y JSP. Conocer y saber aplicar los lenguajes EL y JSTL.
RA4	Comprender el funcionamiento del protocolo HTTP. Conocer las diferencias existentes entre peticiones GET y POST. Gestionar información persistente en el lado del cliente: cookies. Conocer técnicas y principios que permitan mejorar el rendimiento de una aplicación web en el lado del cliente y servidor.
RA5	Mejorar la funcionalidad de una aplicación web. Diferenciar los tres contextos que existen en el lado del servidor: request, session y application. Saber utilizar cuando corresponda los elementos que permiten gestionar el flujo de navegación en el servidor: forward vs redirect. Realizar desarrollos basados en peticiones asíncronas basadas en XML y JSON. Conocer y utilizar frameworks y librerías de ayuda al desarrollo de aplicaciones web en el lado del cliente y servidor.
RA6	Optimizar el rendimiento de una aplicación web. Conocer que elementos afectan al rendimiento y las soluciones que existen para minimizar los tiempos de respuesta.
RA7	Conocer y saber resolver los tipos de ataques web más conocidos. Saber en qué consisten los ataques Form Tampering, SQL Injection, XSS y CSRF. Conocer los principios básicos de la metodología OWASP
RA8	Diseñar e implementar soluciones móviles web. Desarrollar aplicaciones web teniendo en cuenta los dispositivos móviles. Conocer las soluciones existentes para el desarrollo de aplicaciones móviles nativas.
RA3	Diseñar e implementar aplicaciones web empleando tecnología del lado del servidor. Realizar programas basados en JSP y Servlet entendiendo la diferencia entre ambos. Diseñar y programar soluciones web basadas en el patrón MVC basadas en Servlets y JSP. Conocer y saber aplicar los lenguajes EL y JSTL.

BLOQUES TEMÁTICOS Y CONTENIDOS

Contenidos – Bloques Temáticos

Tema 1: Introducción a la web en la industria

1. Ciclo de vida del software
2. Paradigmas de programación
3. Sistemas distribuidos
4. Ecosistema Frontend
5. Ecosistema Backend
6. Arquitecturas de software
7. Tendencias

Tema 2: HTTP

1. Introducción World Wide Web
2. ¿Qué es el protocolo HTTP?
3. Evolución del protocolo HTTP
4. HTTP Status Code

Tema 3: HTML



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2025 - 2026

1. Introducción
2. ¿Que es un documento web?
3. HTML
4. Estructura de un documento web
5. Contenido
6. Layout
7. Interacción
8. Seguridad

Tema 4: CSS

1. CSS Selectores
2. CSS Pseudo-classes
3. Pseudo-elements
4. Unidades de medida CSS
5. Contenido
6. Layout
7. Seguridad
8. Responsive Web Design
9. Frameworks CSS
10. Web Components
11. Preprocesadores CSS

Tema 5: JAVASCRIPT

1. Introducción
2. Core Language
3. Javascript & Web Browser
4. Formularios Web
5. Referencias

Tema 6: SPRING BOOT

1. Spring Framework
2. Spring Boot
3. Mi primera aplicación
4. Spring Scaffolding de un proyecto
5. Especificaciones Jakarta EE
6. Spring Core
7. Spring Web
8. Modelos de Concurrencia
9. Error Handling
10. Consumiendo HTTP Endpoints
11. Validacion de Bean
12. Configuración
13. Logging
14. Scheduling



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE
2025 - 2026

- 15. Actuator
- 16. Spring Security
- 17. Thymeleaf

TEMA 7: Testing

- 1. Introducción
- 2. Piramide de testing
- 3. Test funcionales
- 4. Test no funcionales
- 5. Naming de tests
- 6. Tests unitarios
- 7. Test de Integración

TEMA 8: Introducción a la persistencia de datos

- 1. Tipos de base de datos
- 2. Bases de datos relacionales
- 3. Bases de datos no relacionales
- 4. SQL

TEMA 9: Bases de datos relacionales

- 1. Introducción
- 2. Estándares
- 3. Conceptos
- 4. Mapping Objects
- 5. Repositorios
- 6. Consultas
- 7. Transaccionalidad
- 8. Testing

TEMA 10: Seguridad

- 1. Desarrollo seguro de aplicaciones
- 2. Tipos de ataques
- 3. Retos de Hacking

TEMA 11: Despliegue de aplicaciones empresariales

- 1. Empaquetar solución Docker
- 2. Integración Continua
- 3. Despliegue en proveedor Cloud Azure

METODOLOGÍA DOCENTE

Aspectos metodológicos generales de la asignatura

Con el fin de conseguir el desarrollo de competencias propuesto, la materia se desarrollará teniendo en cuenta la actividad del alumno



como factor prioritario. Ello implicará que tanto las sesiones presenciales como las no presenciales promoverán la implicación activa de los alumnos en las actividades de aprendizaje.

Metodología Presencial: Actividades

Lección expositiva: El profesor desarrolla el tema que previamente los alumnos han leído, explicándolo en la pizarra. Una vez desarrollados los conceptos teóricos se aplican a un caso real. Para ello el profesor y/o los propios alumnos, proponen un problema cotidiano al cual se le intenta dar solución con la participación de los alumnos. A continuación, el profesor codifica dicho programa en el ordenador con la participación de los de los alumnos. Este programa codificado por el profesor es facilitado a los alumnos a través de la web de la asignatura.

Debates grupales, pruebas y resolución de ejercicios: En estas sesiones se resolverán las dudas surgidas de las lecturas llevadas a cabo por los alumnos de los temas o contenidos propuestos por el profesor. También se realizarán debates grupales y pruebas para facilitar la comprensión de los mismos. Además, se resolverán los pequeños ejercicios propuestos por el profesor.

Prácticas de laboratorio: A lo largo del curso los alumnos se realizarán prácticas individuales de cada uno de los temas expuestos. En el laboratorio se finalizará el desarrollo de la práctica y se resolverán las dudas pertinentes.

Tutorías: Se realizarán en grupo e individualmente para resolver las dudas planteadas a los alumnos después de trabajar sobre los distintos temas. También se utilizarán para orientar al alumno en su proceso de aprendizaje.

Metodología No presencial: Actividades

Estudio teórico:

- Estudio y preparación de los temas o conceptos que vayan a ser expuestos por el profesor.
- Estudio individual y personal por parte del alumno de los conceptos ya expuestos en las lecciones expositivas.

Casos prácticos: Preparación y comienzo del desarrollo de las prácticas de laboratorio propuestas semanalmente por el profesor.

Proyecto: Desarrollo de la práctica final de curso sobre la cual se trabajará incrementalmente todo el curso. Se realizarán entregas parciales al profesor.

RESUMEN HORAS DE TRABAJO DEL ALUMNO

HORAS PRESENCIALES		
Clase magistral y presentaciones generales	Resolución de problemas de carácter práctico o aplicado	Prácticas de laboratorio
30.00	15.00	15.00
HORAS NO PRESENCIALES		
Estudio de conceptos teóricos fuera del horario de clase por parte del alumno	Prácticas de laboratorio	Prácticas de diseño y desarrollo de un proyecto
35.00	45.00	40.00
CRÉDITOS ECTS: 6,0 (180,00 horas)		



EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad.

Actividades de evaluación	Criterios de evaluación	Peso
Exámenes: - Prueba intersemestral (15%) - Examen final (60%)	- Comprensión de conceptos mediante pruebas abiertas, enfocado a casos prácticos. - Aplicación de los conceptos adquiridos en forma de un desarrollo de software. - Presentación y comunicación escrita.	75 %
Evaluación continua del rendimiento: Examen del proyecto final desarrollado por los alumnos.	Examen práctico sobre el desarrollo del proyecto final de la asignatura que han elaborado los alumnos	20 %
Evaluación del trabajo experimental: - Pruebas de evaluación del trabajo experimental. - Participación en el laboratorio. - Informes de prácticas de laboratorio individual o en grupo	- Aplicación de conceptos al desarrollo de casos (pequeños programas temáticos) sobre los nuevos conceptos planteados. - Realización de pruebas en el laboratorio para comprobar la destreza en un entorno real de desarrollo.	5 %

Calificaciones

La calificación en la convocatoria ordinaria de la asignatura se obtendrá como:

- Un 60% la calificación del examen final.
- Un 15% será la calificación de la prueba intersemestral.
- Un 20% del examen de la práctica de grupo.
- Un 5% será el rendimiento en el laboratorio.

Nota: Para hacer media los alumnos tienen que tener al menos 5 puntos sobre 10 en el examen final de la asignatura. Todas las prácticas individuales debe ser presentadas una semana antes del examen final y deben estar aprobadas. La práctica de grupo debe estar presentada para poder superar la asignatura.

La calificación en la convocatoria extraordinaria:

- Un 60% la calificación del examen extraordinario.
- Un 15% será la calificación de la prueba intersemestral.
- Un 20% del examen de la práctica de grupo.
- Un 5% será el rendimiento en el laboratorio.



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

GUÍA DOCENTE

2025 - 2026

Nota: Para hacer media los alumnos tienen que tener al menos 5 puntos sobre 10 en el examen final de la asignatura. Todas las prácticas individuales debe ser presentadas una semana antes del examen final y deben estar aprobadas. La práctica de grupo debe estar presentada para poder superar la asignatura.

El uso de IA para crear trabajos completos o partes relevantes, sin citar la fuente o la herramienta o sin estar permitido expresamente en la descripción del trabajo, será considerado plagio y regulado conforme al Reglamento General de la Universidad

BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS

Bibliografía Básica

- <https://developer.mozilla.org/es/docs/Web/HTTP>
- <https://openwebinars.net/blog/que-es-el-modelo-osi/>
- <https://developer.mozilla.org/enUS/docs/Web/HTML>
- https://www.w3schools.com/html/html_layout.asp
- https://www.w3schools.com/html/html_forms.asp
- <https://html5sec.org/>
- https://developer.mozilla.org/enUS/docs/Web/CSS/Class_selectors
- <https://caniuse.com/>
- <https://www.ecma-international.org/publications/standards/Ecma-262.htm>
- <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/JavaScript/Guide>
- <https://www.oreilly.com/library/view/javascript-the-definitive/9781491952016/>
- <https://eloquentjavascript.net/>
- <https://js.do/>
- <https://12factor.net>
- <https://spring.io/cloud>
- <https://docs.spring.io/springboot/docs/current/reference/htmlsingle/>
- <https://landscape.cncf.io>
- <https://github.com/cncf/landscape/blob/master/README.md>

Bibliografía Complementaria

- Deepak Alur, Dan Malks, John Crupi. "Core J2EE Patterns: Best Practices and Design Strategies (2nd Edition)". Prentice Hall. 2003.
- Eric Jendrock, Ian Evans. "The Java EE 6 Tutorial: Basic Concepts (4th Edition)". Java Series. 2010.
- Web oficial de Java EE: <http://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/>

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de **protección de datos de carácter personal**, le informamos y recordamos que puede consultar los aspectos relativos a privacidad y protección de datos [que ha aceptado en su matrícula](#) entrando en esta web y pulsando "descargar"

<https://servicios.upcomillas.es/sedelectronica/inicio.aspx?csv=02E4557CAA66F4A81663AD10CED66792>