



Guía Docente				
Datos Identificativos			2014/15	
Asignatura (*)	Integración de Sistemas	Código	614111503	
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	Anual	Quinto	Troncal	12
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaciós			
Coordinación	Bellas Permuy, Fernando	Correo electrónico	fernando.bellas@udc.es	
Profesorado	Bellas Permuy, Fernando	Correo electrónico	fernando.bellas@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.es			
Descrición xeral	Esta asignatura se centra en el diseño e implementación de aplicaciones Web con tecnologías Java POJO (en particular, Tapestry, Spring e Hibernate) y .NET, haciendo especial énfasis en el desarrollo de aplicaciones Web. En la asignatura se estudian tanto las tecnologías como las técnicas de diseño más relevantes.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Conocer los principios arquitectónicos fundamentales de las aplicaciones empresariales.	A1 A7	B1 B3 B5 B6 B7 B11 B14	C3 C6 C7 C8
Conocer tecnologías Java POJO.	A1 A7	B1 B3 B5 B6 B7 B11 B14	C3 C6 C7 C8
Conocer las tecnologías básicas de la plataforma .NET.	A1 A7	B1 B3 B5 B6 B7 B11 B14	C3 C6 C7 C8



Conocer técnicas de diseño para desarrollar aplicaciones empresariales mediante una arquitectura en capas, haciendo especial énfasis en el desarrollo de aplicaciones Web.	A1 A7	B1 B3 B5 B6 B7 B11 B14	C3 C6 C7 C8
Desarrollar aplicaciones Web con tecnologías Java POJO y .NET.	A1 A7	B1 B3 B5 B6 B7 B11 B14	C3 C6 C7 C8

Contidos	
Temas	Subtemas
[Java POJO] Tema 1. Introducción a las tecnologías Java.	Características de las aplicaciones empresariales. Tecnologías Java. Alternativas a las tecnologías Java. XML.
[Java POJO] Tema 2. Introducción al lenguaje XML.	Introducción. Campos de aplicación de XML.
[Java POJO] Tema 3. Diseño e implementación de la capa modelo.	Tutorial de JDBC. Diseño de la capa modelo. Implementación de la persistencia con Hibernate. Implementación de los casos de uso con Spring. Implementación de las pruebas de integración con Spring y JUnit. Otros aspectos de Hibernate.
[Java POJO] Tema 4. Diseño e implementación de la capa Web.	Tutorial de Servlets y JSPs. Tutorial de Tapestry. Caso de estudio: diseño e implementación de la capa Web de MiniBank.
[.NET] Tema 5. Introducción a .NET.	Acceso a datos con ADO .NET. Windows Forms. Aplicaciones Web: ASP.NET. Herramientas de desarrollo.
[.NET] Tema 6. El lenguaje C#.	Namespaces. Sistema de tipos unificado. Tipos predefinidos. Clases. Estructuras (struct). Enumeraciones. Interfaces. Entrada / Salida por consola. Sentencias. Colecciones. Generics.



[.NET] Tema 7. Diseño e implementación de la capa modelo.	Tutorial de ADO.NET. Tutorial de Entity Framework. Inyección de dependencias. Diseño de la capa modelo. Pruebas.
[.NET] Tema 8. Diseño e implementación de la capa Web.	Tutorial de ASP.NET. Caso de estudio: diseño e implementación de la capa Web de MiniBank. Caso de estudio: diseño e implementación de la capa Web de MiniPortal.

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	90	0	90
Prácticas a través de TIC	60	130.5	190.5
Proba de resposta múltiple	1.5	10	11.5
Atención personalizada	8	0	8

*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases impartidas por el profesor mediante la proyección de transparencias. Las clases tienen un enfoque totalmente práctico, explicando los conceptos teóricos mediante el uso de ejemplos sencillos y casos de estudio. Las transparencias y el código fuente de los ejemplos y los casos de estudio están disponibles a través de la Web de docencia de la universidad.
Prácticas a través de TIC	A lo largo del curso se desarrolla una práctica (en grupos de tres personas) que se compone de dos aplicaciones Web, una implementada con Java POJO y otra con .NET. Ambas aplicaciones están integradas mediante XML sobre HTTP, de manera que la aplicación .NET pueda acceder a parte de la funcionalidad y datos de la aplicación Java EE. Cada aplicación se desarrolla en dos iteraciones, realizándose una entrega obligatoria en cada una. En la primera se implementa la parte inicial. El objetivo de esta primera iteración es intentar garantizar que el alumno enfoca bien el desarrollo de la aplicación. Para ello, el profesor intenta detectar errores importantes, y en ese caso, orienta al alumno hacia su resolución. En la segunda iteración el alumno corrige los errores detectados en la primera y añade el resto de funcionalidades.
Proba de resposta múltiple	Se realizarán dos exámenes tipo test, uno para Java POJO y para .NET. El objetivo de los exámenes tipo test es comprobar que el alumno ha asimilado los conceptos correctamente. Cada examen tipo test se compone de un conjunto de preguntas con varias respuestas posibles, de las que sólo una es correcta. Las preguntas no contestadas no puntúan, y las contestadas erróneamente puntúan negativamente.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Se realizarán varias sesiones para explicar aspectos específicos a la práctica.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas a través de TIC	No será necesario presentar ninguna práctica.	0
Proba de resposta múltiple	Se realizarán dos exámenes tipo test para evaluar cada parte de la asignatura (Java POJO y .NET).	100
Outros		



Observacións avaliación

Cada examen se puntuía de 0 a 10 puntos. La nota final de la asignatura se calcula como: (examen Java + examen .NET) / 2. Para aprobar la asignatura es necesario obtener al menos 5 puntos en la nota final y un mínimo de 4,5 puntos en cada examen. Las notas de los exámenes con 4,5 puntos o más se guardan para convocatorias posteriores.

Fontes de información

Bibliografía básica

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Observacións

MUY IMPORTANTE: debido a la extinción de la docencia en esta asignatura, todas las referencias a actividades de tipo presencial en esta guía dejan de ser de aplicación. Para cursar la asignatura es fundamental tener conocimientos de patrones de diseño y programación en Java.

(*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías