



Guía Docente				
Datos Identificativos				2014/15
Asignatura (*)	Programación Avanzada	Código	614G01030	
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Bellas Permuy, Fernando	Correo electr3nico	fernando.bellas@udc.es	
Profesorado	Álvarez DÍaz, Manuel Bellas Permuy, Fernando Raposo Santiago, Juan	Correo electr3nico	manuel.alvarez@udc.es fernando.bellas@udc.es juan.raposo@udc.es	
Web	campusvirtual.udc.es			
Descrici3n xeral	Esta materia c3ntrase no deseño e implementaci3n de aplicaci3ns Web con tecnoloxías Java POJO (en particular, Tapestry, Spring e Hibernate), facendo especial 3nfase no desenrolo de aplicaci3ns Web empresariais. Na materia estúdanse tanto as tecnoloxías como as t3cnicas de deseño máis relevantes. O enfoque da materia 3 fundamentalmente pr3ctico.			

Competencias da titulaci3n	
C3digo	Competencias da titulaci3n

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulaci3n	
Capacidade para deseñar e implementar aplicaci3ns (con 3nfase en aplicaci3ns Web) mediante o uso de tecnoloxías modernas e t3cnicas de deseño est3ndar.	A27	B1	C2
	A28	B3	C3
			C4
			C6
			C7
			C8

Contidos	
Temas	Subtemas
Parte I. Introduci3n.	Tema 1: Introduci3n 3 Desenrolo de Aplicaci3ns Empresariais.
Parte II. Deseño e Implementaci3n da Capa Modelo.	Tema 2. Aspectos de Deseño da Capa Modelo. Caso de estudo. Tema 3. Implementaci3n da Persistencia con Hibernate. Tema 4. Uso de Spring na Capa Modelo. Tema 5. Implementaci3n de Probas Automatizadas para a Capa Modelo con Spring TestContext. Tema 6. Outros Aspectos de Hibernate.
Parte III. Deseño e Implementaci3n da Capa Web.	Tema 7. Aspectos de Deseño da Capa Web. Tema 8. Introduci3n a Tapestry. Tema 9. Caso de Estudo de Implementaci3n da Capa Web con Tapestry.

Planificaci3n			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Pr3cticas a trav3s de TIC	14	48	62



Proba de resposta múltiple	1	8	9
Traballos tutelados	1	29	30
Sesión maxistral	21	21	42
Atención personalizada	7	0	7

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Ó longo do curso desenrólase unha práctica (en grupo) na que se constrúe unha aplicación Web. A aplicación desenrólase en tres iteracións, sendo obrigatoria a entrega de cada unha de elas. Na primeira iteración impleméntase a capa modelo. Na segunda iteración corríxense os erros detectados polo profesor na primeira iteración e impleméntase gran parte da capa Web. Na terceira iteración corríxense os erros detectados polo profesor na segunda iteración, remátase a capa Web e elabórase a memoria da práctica.
Proba de resposta múltiple	Farase un exame tipo test, có obxectivo de comprobar que o alumno asimilou os conceptos correctamente. O exame tipo test componse dun conxunto de preguntas con varias respostas posibles, das que só unha é correcta. As preguntas non contestadas non puntúan, e as contestadas erroneamente puntúan negativamente.
Traballos tutelados	Propóñense traballos tutelados consistentes en aplicar algunhas tecnoloxías ou técnicas de deseño adicionais á práctica. De maneira autónoma, o alumno deberá estudar estas tecnoloxías ou solucións de deseño adicionais e aplicarlas á práctica.
Sesión maxistral	Clase impartidas polo profesor mediante a proxección de transparencias. As clases teñen un enfoque totalmente práctico, explicando os conceptos teóricos mediante o uso de exemplos sinxelos e casos de estudo. As transparencias e o código fonte dos exemplos e os casos de estudo están dispoñibles a través da plataforma de docencia da universidade.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Faranse varias sesións para axudar ó estudante no desenrolo da práctica.

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	Farase un exame de tipo test, có obxectivo de comprobar que o alumno asimilou os conceptos correctamente.	40
Prácticas a través de TIC	A entrega de cada iteración é obrigatoria. As dúas primeiras non levan asociada unha nota (pero a súa entrega é obrigatoria) e o seu obxectivo é garantir que o alumno enfoca correctamente o desenrolo da aplicación. O profesor pon a nota da aplicación trala corrección da terceira iteración.	40
Traballos tutelados	A realización dos traballos tutelados é opcional.	20

Observacións avaliación
<p>Para aprobar a materia é preciso obter:</p> <p>Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) na avaliación da práctica. Un mínimo 4,5 puntos (sobre 10) no exame tipo test. Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) na nota final, que se calcula coma: $0,40 \cdot \text{notaPractica} + 0,40 \cdot \text{notaExame} + 0,20 \cdot \text{notaTraballosTutelados}$. Para os alumnos con matrícula a tempo parcial, o tamaño da práctica e os traballos tutelados será menor, sen que iso supoña un prexuízo na nota.</p>

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións	
Materias que se recomenda ter cursado previamente	
Marcos de Desenvolvemento/614G01052	
Ferramentas de Desenvolvemento/614G01054	



Materias que se recomenda cursar simultaneamente
--

Arquitectura do Software/614G01026

Materias que continúan o temario

Internet e sistemas distribuidos/614G01023
--

Observacións

É preciso ter soltura na lectura de información en Inglés (toda a bibliografía, recursos Web e libros, está en Inglés).

(*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
--