



Guía Docente				
Datos Identificativos				2019/20
Asignatura (*)	Programación Avanzada	Código	614G01030	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Bellas Permuy, Fernando	Correo electrónico	fernando.bellas@udc.es	
Profesorado	Álvarez Díaz, Manuel Bellas Permuy, Fernando Losada Perez, Jose Raposo Santiago, Juan	Correo electrónico	manuel.alvarez@udc.es fernando.bellas@udc.es jose.losada@udc.es juan.raposo@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descrición xeral	Esta materia céntrase no desenvolvemento de aplicacións, usando unha arquitectura baseada en capas mediante o emprego de frameworks modernos. Tómase como caso de estudo o desenvolvemento dunha aplicación web SPA. No obstante, moitas das ideas aplican, directa ou indirectamente, ao desenvolvemento de outro tipo de aplicacións. O enfoque da materia é fundamentalmente práctico.			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A27	Capacidade de dar solución a problemas de integración en función das estratexias, estándares e tecnoloxías dispoñibles.
A28	Capacidade de identificar e analizar problemas, e deseñar, desenvolver, implementar, verificar e documentar solucións sóftware sobre a base dun coñecemento adecuado das teorías, modelos e técnicas actuais.
B1	Capacidade de resolución de problemas
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Capacidade para deseñar e desenvolver aplicacións mediante o uso de frameworks modernos e técnicas de deseño estándar.	A27 A28	B1	C3

Contidos	
Temas	Subtemas
Parte I. Introducción.	Tema 1. Introducción ao Desenvolvemento de Aplicacións con Frameworks Modernos.
Parte II. Desenrolo de un Backend en Java.	Tema 2. Capa Acceso a Datos con Spring e JPA. Tema 3. Capa Lóxica de Negocio con Spring. Tema 4. Capa Servizos REST con Spring.
Parte III. Desenvolvemento de un Frontend Web SPA en JavaScript.	Tema 5. Desenvolvemento Baseado en Compoñentes con React. Tema 6. Xestión de Estado con Redux. Tema 7. Caso de Estudo: Frontend dunha Sinxela Tenda de Comercio Electrónico.
Parte IV. Colofón.	Tema 8. Arquitecturas e Tecnoloxías Relacionadas.

Planificación



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	21	63	84
Proba de resposta múltiple	A28 A27 B1 C3	1	8	9
Traballos tutelados	A27 A28 B1 C3	1	12	13
Sesión maxistral	A27 A28 B1 C3	21	21	42
Atención personalizada		2	0	2

*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	Ao longo do curso realízase unha práctica (en grupo) na que se constrúe unha aplicación web SPA. A aplicación desenvólvese en dúas iteracións obrigatorias e unha terceira opcional. Na primeira iteración impleméntase o backend. Na segunda iteración corríxense os erros detectados polo profesor na primeira iteración e impleméntase o frontend. Se o alumno realiza algún dos traballos tutelados propostos, é posible presentar unha terceira iteración. Nesta terceira iteración, pódense corrixir os erros detectados polo profesor na segunda iteración e facer ou mellorar os traballos tutelados.
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 dous traballos tutelados opcionais, 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. O primeiro traballo pódese facer durante a primeira ou a terceira iteración. O segundo traballo pódese facer durante a segunda ou a terceira iteración.
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 ao estudante no desenrolo da práctica.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Proba de resposta múltiple	A28 A27 B1 C3	Farase un exame de tipo test, có obxectivo de comprobar que o alumno asimilou os conceptos correctamente.	40
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	A entrega das dúas primeiras iteracións é obrigatoria. A primeira iteración non leva asociada unha nota (pero a súa entrega é obrigatoria). Despois da corrección da segunda iteración, o profesor pon unha nota provisional ao alumno. Esta nota será definitiva se o alumno non presenta a terceira iteración. Se o alumno realiza algún dos traballos tutelados propostos, é posible presentar unha terceira iteración. Nesta terceira iteración, pódense corrixir os erros detectados polo profesor na segunda iteración e facer ou mellorar os traballos tutelados. O profesor volve a corrixir a práctica e os traballos tutelados e ponlles a nota definitiva.	40
Traballos tutelados	A27 A28 B1 C3	A realización dos traballos tutelados é opcional.	20

Observacións avaliación



Para aprobar a materia é preciso obter:

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: $0,40 * \text{notaPractica} + 0,40 * \text{notaExame} + 0,20 * \text{notaTraballosTutelados}$. Para os alumnos con matrícula a tempo parcial, tanto na primeira oportunidade coma na segunda, o tamaño da práctica e os traballos tutelados será menor, sen que iso supoña un prexuízo na nota.

Fontes de información

Bibliografía básica	C. Bauer, G. King, Java Persistence with Hibernate , 2nd edition, Manning, 2016. C. Walls, Spring in Action , 3rd edition, Manning, 2011. C. Walls, Spring Boot in Action , Manning, 2015. J. D. Isaacks, Get Programming with JavaScript Next , Manning, 2018. M. T. Thomas, React in Action , Manning, 2018. M. Garreau, W. Faurot, Redux in Action , Manning, 2018. Sitios web de los frameworks y herramientas empleados en la asignatura. C. Bauer, G. King, Java Persistence with Hibernate, 2nd edition, Manning, 2016. C. Walls, Spring in Action, 3rd edition, Manning, 2011. C. Walls, Spring Boot in Action, Manning, 2015. J. D. Isaacks, Get Programming with JavaScript Next, Manning, 2018. M. T. Thomas, React in Action, Manning, 2018. M. Garreau, W. Faurot, Redux in Action, Manning, 2018. Sitios web de los frameworks y herramientas empleados en la asignatura.
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Internet e sistemas distribuídos/614G01023

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Interfaces Home Máquina/614G01022

Arquitectura do Software/614G01026

Materias que continúan o temario

Marcos de Desenvolvemento/614G01052

Ferramentas de Desenvolvemento/614G01054

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