



Guia docente				
Datos Identificativos			2020/21	
Asignatura (*)	Programación Avanzada		Código	614G01030
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descriptorios				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	Bellas Permuy, Fernando	Correo electrónico	fernando.bellas@udc.es	
Profesorado	Álvarez Díaz, Manuel	Correo electrónico	manuel.alvarez@udc.es	
	Bellas Permuy, Fernando		fernando.bellas@udc.es	
	Raposo Santiago, Juan		juan.raposo@udc.es	
Web	moodle.udc.es			
Descripción general	Esta materia se centra en el desarrollo de aplicaciones, usando una arquitectura basada en capas mediante el empleo de frameworks modernos. Se toma como caso de estudio el desarrollo de una aplicación web SPA. No obstante, muchas de las ideas aplican, directa o indirectamente, al desarrollo de otro tipo de aplicaciones. El enfoque de la materia es fundamentalmente práctico.			



Plan de contingencia	1. Modificaciones en los contenidos
	Sin cambios.
	2. Metodologías
	*Metodologías docentes que se mantienen - Sesión magistral. Sin cambios. - Prácticas a través de TIC. Sin cambios. - Prueba de respuesta múltiple. Se no es posible realizarla presencialmente, se hará una prueba online. *Metodologías docentes que se modifican Ninguna.
	3. Mecanismos de atención personalizada al alumno
	Los mismos que en la situación normal (Moodle, Teams y correo electrónico).
	4. Modificaciones en la evaluación
	Sin cambios. *Observaciones de evaluación: Sin cambios.
	5. Modificaciones de la bibliografía o webgrafía
	Como parte de las diapositivas se incluyen sitios web públicos con información detallada sobre los contenidos de la materia.

Competencias del título	
Código	Competencias del título
A27	Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.
A28	Capacidad de identificar y analizar problemas, y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.
B1	Capacidad de resolución de problemas
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias del título	
Capacidad para diseñar e implementar aplicaciones mediante el uso de frameworks modernos y técnicas de diseño estándar.	A27	B1	C3
	A28		



Contenidos	
Tema	Subtema
Parte I. Introducción.	Tema 1. Introducción al Desarrollo de Aplicaciones con Frameworks Modernos.
Parte II. Desarrollo de un Backend en Java.	Tema 2. Capa Acceso a Datos con Spring y JPA.
	Tema 3. Capa Lógica de Negocio con Spring.
	Tema 4. Capa Servicios REST con Spring.
Parte III. Desarrollo de un Frontend Web SPA en JavaScript.	Tema 5. Desarrollo Basado en Componentes con React.
	Tema 6. Gestión de Estado con Redux.
	Tema 7. Caso de Estudio: Frontend de una Sencilla Tienda de Comercio Electrónico.
Parte IV. Colofón.	Tema 8. Arquitecturas y Tecnologías Relacionadas.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	21	63	84
Prueba de respuesta múltiple	A27 A28 B1 C3	1	8	9
Trabajos tutelados	A27 A28 B1 C3	1	12	13
Sesión magistral	A27 A28 B1 C3	21	21	42
Atención personalizada		2	0	2
(*)Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos				

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Prácticas a través de TIC	A lo largo del curso se desarrolla una práctica (en grupo) en la que se construye una aplicación web SPA. La aplicación se desarrolla en dos iteraciones. En la primera iteración se implementa el backend. En la segunda iteración se corrigen los errores detectados por el profesor en la primera iteración y se implementa el frontend. Las clases de laboratorio se impartirán online (Teams) en el horario oficial.
Prueba de respuesta múltiple	Se realizará un examen de tipo test, cuyo objetivo es comprobar que la/el estudiante ha asimilado los conceptos correctamente. El 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. El examen será presencial.
Trabajos tutelados	Opcionalmente, cada estudiante puede presentar un trabajo tutelado individual como parte de la segunda iteración, consistente en aplicar algunas tecnologías o técnicas de diseño adicionales a la práctica. De manera autónoma, la/el estudiante deberá estudiar estas tecnologías o soluciones de diseño adicionales y aplicarlas a la práctica.
Sesión magistral	Clases impartidas por el profesor mediante la proyección de diapositivas. Las clases tienen un enfoque totalmente práctico, explicando los conceptos teóricos mediante el uso de ejemplos sencillos y casos de estudio. Las diapositivas y el código fuente de los ejemplos y los casos de estudio están disponibles a través de la plataforma de docencia de la universidad. Las clases de teoría se impartirán online (Teams) en el horario oficial.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción
Prácticas a través de TIC	Se realizarán varias sesiones para ayudar al estudiante en el desarrollo de la práctica.

Evaluación			
Metodologías	Competencias	Descripción	Calificación
Prueba de respuesta múltiple	A27 A28 B1 C3	Se realizará un examen de tipo test, cuyo objetivo es comprobar que la/el estudiante ha asimilado los conceptos correctamente.	30



Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	La entrega de las dos iteraciones es obligatoria. La primera iteración no lleva asociada una nota, pero su entrega es obligatoria y debe cumplir con los requisitos establecidos en el enunciado de la práctica para esa iteración. Tras la corrección de la segunda iteración, el profesor pone la nota de la práctica.	50
Trabajos tutelados	A27 A28 B1 C3	La realización del trabajo tutelado es opcional.	20

Observaciones evaluación

Para aprobar la asignatura es preciso obtener:
 Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) en la evaluación de la práctica. Un mínimo 4,5 puntos (sobre 10) en el examen tipo test. Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) en la nota final, que se calcula como: $0,50 \cdot \text{notaPractica} + 0,30 \cdot \text{notaExamen} + 0,20 \cdot \text{notaTrabajoTutelado}$. Para las/los estudiantes con matrícula a tiempo parcial, tanto en la primera oportunidad como en la segunda, el tamaño de la práctica será menor, sin que ello suponga un perjuicio en la nota de la práctica.

Fuentes de información

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.
Complementaria	

Recomendaciones

Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Internet y Sistemas Distribuidos/614G01023

Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Interfaces Hombre Máquina/614G01022

Arquitectura del Software/614G01026

Asignaturas que continúan el temario

Marcos de Desarrollo/614G01052

Herramientas de Desarrollo/614G01054

Otros comentarios

Es necesario tener soltura en la lectura de información en Inglés (toda la bibliografía, recursos Web y libros, está en Inglés).

(*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías