



Guía docente

Datos Identificativos					2022/23
Asignatura (*)	Programación Avanzada	Código	614G01030		
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática				
Descritores					
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos	
Grado	2º cuatrimestre	Tercero	Optativa	6	
Idioma	Castellano				
Modalidad docente	Presencial				
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	campusvirtual.udc.gal				
Descrición 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.				

Competencias / Resultados del título

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

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



Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas traballo autónomo	Horas totales
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	21	63	84
Prueba de resposta múltiple	A27 A28 B1 C3	1	8	9
Trabaios 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)

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
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 implementa el frontend.
Prueba de resposta 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.
Trabaios tutelados	Opcionalmente, cada estudiante puede presentar un traballo tutelado individual como parte de la segunda iteración, consistente en aplicar algunas tecnoloxías o técnicas de diseño adicionales a la práctica. De manera autónoma, la/el estudiante deberá estudiar estas tecnoloxías o técnicas de diseño adicionales y aplicarlas a la práctica.
Sesión magistral	Clases impartidas por el profesorado mediante la proyección de diapositivas. Las clases tienen un enfoque totalmente práctico, explicando los conceptos teóricos mediante el uso de exemplos sencillos y casos de estudio. Las diapositivas y el código fuente de los exemplos y los casos de estudio están disponibles a través de Moodle.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas a través de TIC	Tutorías y consultas vía correo electrónico o Teams para dudas específicas. Presencia del profesor/a en el laboratorio para ayudar al alumno/a en el desarrollo de la práctica.

Evaluación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Calificación
Prueba de resposta 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.	50
Trabaios tutelados	A27 A28 B1 C3	La realización del traballo tutelado es opcional.	20

Observaciones evaluación
<p>Para aprobar la asignatura es preciso obtener:</p> <p>Un mínimo de 2,5 puntos (sobre 5) en cada una de las dos iteraciones de la práctica. Un mínimo 4 puntos (sobre 10) en el examen tipo test. Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) en la nota final, que se calcula como: Nota práctica = nota iteración 1 + nota iteración 2. Nota final = 0,50 * nota práctica + 0,30 * nota examen + 0,20 * nota traballo tutelado. 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.</p>

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 dos frameworks e ferramentas empregados na materia. 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 dos frameworks e ferramentas empregados na materia.
Complementaría	

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