



Guía Docente						
Datos Identificativos				2023/24		
Asignatura (*)	Internet e sistemas distribuidos		Código	614G01023		
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática					
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Grao	1º cuatrimestre	Terceiro	Obrigatoria	6		
Idioma	Castelán					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación					
Coordinación	Raposo Santiago, Juan	Correo electrónico	juan.raposo@udc.es			
Profesorado	Álvarez Díaz, Manuel Bellas Permuy, Fernando Losada Pérez, Jose Montoto Castelao, Paula Raposo Santiago, Juan	Correo electrónico	manuel.alvarez@udc.es fernando.bellas@udc.es jose.losada@udc.es paula.montoto@udc.es juan.raposo@udc.es			
Web	campusvirtual.udc.gal					
Descripción xeral	Esta materia céntrase no desenvolvemento de aplicacións distribuídas empregando un enfoque de deseño multicapa. No lado servidor, en primeiro lugar deseñase unha capa de acceso de datos, posteriormente unha capa de lóxica de negocio (para completar a capa modelo) e, finalmente, unha capa que expón a funcionalidade da aplicación como un servizo que pode ser empregado por outras aplicacións. Explícanse os principais estilos arquitectónicos para deseñar aplicacións distribuídas: REST e RPC. Para ilustrar todos estes conceptos xerais, empréganse tecnoloxías utilizadas habitualmente na industria para estes propósitos, como JDBC, XML, JSON, Servlets, HTTP e Apache Thrift. O enfoque da materia é fundamentalmente práctico.					

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A17	Coñecemento e aplicación das características, funcionalidades e estrutura dos sistemas distribuídos, as redes de computadores e internet, e deseñar e implementar aplicacións baseadas nelas.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B3	Capacidade de análise e síntese
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
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.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrentarse.

Resultados da aprendizaxe				
Resultados de aprendizaxe			Competencias do título	
Coñecemento e aplicación das características, funcionalidades e estrutura dos sistemas distribuídos, as redes de computadores e Internet, e deseñar e implementar aplicacións baseadas nelas.			A17	B1 B3 C2 C3 C4 C6

Contidos	
Temas	Subtemas
Bloque 1. Introducción	Tema 1. Introducción ó Desenvolvemento de Aplicacións Empresariais



Bloque 2. Deseño da Capa Modelo	Tema 2. JDBC Tema 3. Deseño e Implementación da Capa Modelo Tema 4. Probas de Integración da Capa Modelo
Bloque 3. Deseño de Aplicacións Distribuídas	Tema 5. Linguaxes de Intercambio de Datos: XML e JSON Tema 6. Deseño e Implementación de Servizos Web REST Tema 7. Deseño e Implementación de Servizos RPC
Bloque 4. Interfaces Gráficas Web	Tema 8. Introdución ó Desenvolvemento de Aplicacións Web

Planificación

Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A17 B3 C6	30	22	52
Prácticas de laboratorio	A17 B1 B3 C2 C3	29	46	75
Proba de resposta múltiple	A17 B1 B3 C3 C6	2	5	7
Traballos tutelados	A17 B1 B3 C3 C4	1	10	11
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodoloxías

Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Clases impartidas polo profesor mediante a proxección de diapositivas. As clases teñen un enfoque práctico, explicando os conceptos teóricos mediante o uso de exemplos sinxelos e casos de estudio. As diapositivas e o código fonte dos exemplos e os casos de estudio están disponíveis a través da plataforma de docencia da universidade.
Prácticas de laboratorio	Ó longo do cuadri mestre realiza unha práctica (en Java), en grupo, na que o/a alumno/a utiliza a maior parte dos coñecementos teóricos da materia de xeito integrado. A práctica realiza en dúas iteracións, sendo obligatoria a entrega das dúas.
Proba de respuesta múltiple	Farase un exame tipo test, co obxectivo de comprobar que o/a alumno/a asimilou os conceptos correctamente. O exame tipo test compónse 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	Propónense traballos tutelados opcionais (non é preciso obter unha nota mínima neles para aprobar a materia), consistentes en aplicar algúnsas tecnoloxías ou técnicas de deseño adicionais á práctica. Requirirán que o estudiante, de maneira autónoma, estude esas tecnoloxías ou solucións de deseño adicionais e as aplique á práctica.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descripción
Prácticas de laboratorio	Titorías e consultas vía correo electrónico ou Teams para dúbidas específicas. Presenza do profesor no laboratorio para axudar ó estudiante no desenvolvemento da práctica.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descripción	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A17 B1 B3 C2 C3	A práctica estrutúrase en 2 partes, chamadas iteracións. Para desenvolver a segunda iteración será preciso ter desenvolta a primeira. A corrección da cada unha das dúas iteracións leva asociada unha nota, e a nota global da práctica calculase a partir delas. Para aprobar a materia é obrigatorio presentar ambas iteracións e obter unha nota mínima en cada unha delas.	32



Proba de resposta múltiple	A17 B1 B3 C3 C6	O examen será tipo test e pode constar tanto de cuestións directas como de pequenos problemas de deseño que o/a alumno/a debe resolver cos conceptos explicados en teoría e que foron usados na parte práctica.	60
Traballos tutelados	A17 B1 B3 C3 C4	A realización dos traballos tutelados é opcional (non é preciso obter unha nota mínima neles para aprobar a materia). Pódense presentar ca segunda iteración da práctica.	8
Outros			

Observacións avaliación

Para aprobar a materia é preciso obter:

Un mínimo de 2,5 puntos sobre 5 na avaliação de cada una das dúas iteracións da práctica (a nota final da práctica será a suma das notas das dúas iteracións). Un mínimo de 4 puntos sobre 10 no exame tipo test. Un mínimo de 5 puntos (sobre 10) na nota final, que se calcula coma: Nota práctica = nota iteración 1 + nota iteración 2. Nota final da materia = 0,60 * nota exame + 0,32 * nota práctica + 0,08 * nota traballos tutelados. Para os/as alumnos/as con matrícula a tempo parcial o tamaño da práctica e os traballos tutelados será menor, sen que elo supoña un prexuízo na súa cualificación.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliação, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometía: o/a estudiante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederase a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- Leonard Richardson, Sam Ruby (2007). RESTful Web Services. O'Reilly- Martin Kalin (2009). Java Web Services: Up and Running. O'Reilly- R. Abernethy (2019). Programmer's Guide to Apache Thrift. Manning- J. Crupi, D. Alur, D. Malks (2003). Core J2EE Patterns. Prentice-Hall- E. R. Harold, W. S. Means (2004). XML in a Nutshell: A Desktop Quick Reference, Third edition. O'Reilly <p>Recursos adicionais:
Tutorial JDBC:http://docs.oracle.com/javase/tutorial/jdbc/index.htmlTutorial Servlets:http://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/bnafd.htmlIntroducing JSON: https://www.json.org/JSON_Schema_Reference:https://json-schema.org/understanding-json-schema/reference/index.htmlApache Thrift:http://thrift.apache.org/Recursos adicionais:Tutorial JDBC:http://docs.oracle.com/javase/tutorial/jdbc/index.htmlTutorial Servlets:http://docs.oracle.com/javaee/6/tutorial/doc/bnafd.htmlIntroducing JSON: https://www.json.org/JSON_Schema_Reference:https://json-schema.org/understanding-json-schema/reference/index.htmlApache Thrift:http://thrift.apache.org/</p>
Bibliografía complementaria	E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, J. Vlissides, Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software, Addison-Wesley, 1994. J.M. Vegas Gertrudix, Java 17 : fundamentos prácticos de programación, Ra-Ma, 2021.J.M. Vegas Gertrudix, Java 17 : programación avanzada, Ra-Ma, 2021.G. Booch, I. Jacobson, J. Rumbaugh, The Unified Modeling Language User Guide, 2nd edition, Addison-Wesley, 2005.

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Bases de Datos/614G01013

Diseño Software/614G01015

Redes/614G01017

Materias que se recomienda cursar simultaneamente

Materias que continúan o temario

Programación Avanzada/614G01030

Integración de Aplicaciones/614G01080

Observacións



É preciso ter soltura na lectura de información en Inglés (unha parte importante da bibliografía, recursos Web e libros, está en inglés). Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria, incorporarase a perspectiva de xénero nesta materia. Traballarase para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. Tentarase detectar situacions de discriminación por razón de xénero e proporanse accións e medidas para corrixilas.

(*)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