



Guía docente

Guía docente				
Datos Identificativos				2018/19
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	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
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 asignatura se centra en el diseño e implementación de aplicaciones Web, haciendo especial énfasis en el desarrollo de aplicaciones Web empresariales. En la asignatura se estudian tanto las tecnologías como las técnicas de diseño más relevantes. El enfoque de la asignatura es fundamentalmente práctico.			

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 (con énfasis en aplicaciones Web) mediante el uso de tecnologías modernas y técnicas de diseño estándar.	A27 A28	B1	C3

Contenidos

Tema	Subtema
Parte I. Introducción.	Tema 1: Introducción al Desarrollo de Aplicaciones Empresariales.
Parte II. Diseño e Implementación de la Capa Modelo.	Tema 2. Aspectos de Diseño de la Capa Modelo. Caso de estudio.
	Tema 3. Implementación de la Capa de Acceso a Datos.
	Tema 4. Implementación de la Capa Lógica de Negocio.
	Tema 5. Implementación de Pruebas Automatizadas para la Capa Modelo.
Parte III. Diseño e Implementación de la Capa Web.	Tema 6. Introducción a un Framework Web.
	Tema 7. Caso de Estudio de Implementación de la Capa Web con un Framework Web.

Planificación

Metodologías / pruebas	Competencias	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales



Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	19.5	52.5	72
Prueba de respuesta múltiple	A27 A28 B1 C3	1	8	9
Trabajos tutelados	A27 A28 B1 C3	1	21	22
Sesión magistral	A27 A28 B1 C3	22.5	22.5	45
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. La aplicación se desarrolla en tres iteraciones, siendo obligatoria la entrega de cada una de ellas. En la primera iteración se implementa la capa modelo. En la segunda iteración se corrigen los errores detectados por el profesor en la primera iteración y se implementa gran parte de la capa Web. En la tercera iteración se corrigen los errores detectados por el profesor en la segunda iteración, se termina la capa Web y se realiza la memoria de la práctica.
Prueba de respuesta múltiple	Se realizará un examen de tipo test, cuyo objetivo es comprobar que el alumno 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.
Trabajos tutelados	Se proponen trabajos tutelados consistentes en aplicar algunas tecnologías o técnicas de diseño adicionales a la práctica. De manera autónoma, el alumno 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 transparencias. Las clases tienen un enfoque totalmente práctico, explicando los conceptos teóricos mediante el uso de ejemplos sencillos y casos de estudio. Las transparencias y el código fuente de los ejemplos y los casos de estudio están disponibles a través de la plataforma de docencia de la universidad.

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 el alumno ha asimilado los conceptos correctamente.	40
Prácticas a través de TIC	A27 A28 B1 C3	La entrega de cada iteración es obligatoria. Las dos primeras no llevan asociada una nota (pero su entrega es obligatoria) y su objetivo es asegurar que el alumno enfoca correctamente el desarrollo de la aplicación. El profesor pone la nota de la aplicación tras la corrección de la tercera iteración.	40
Trabajos tutelados	A27 A28 B1 C3	La realización de los trabajos tutelados 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: $0,40 \cdot \text{notaPractica} + 0,40 \cdot \text{notaExamen} + 0,20 \cdot \text{notaTrabajosTutelados}$. Para los alumnos con matrícula a tiempo parcial, tanto en la primera oportunidad como en la segunda, el tamaño de la práctica y los trabajos tutelados será menor, sin que ello suponga un perjuicio en su calificación.

Fuentes de información



Básica	C. Bauer, G. King, Java Persistence with Hibernate, Manning, 2007.C. Walls, Spring in Action, 3rd edition, Manning, 2011.D. Shafer, HTML Utopia: Designing Without Tables Using CSS, Sitepoint Pty Ltd, 2003.J. Zeldman, Designing with Web Standards, New Riders, 2003.Sitios Web de los frameworks y herramientas empleados en la asignatura.C. Bauer, G. King, Java Persistence with Hibernate, Manning, 2007.C. Walls, Spring in Action, 3rd edition, Manning, 2011.D. Shafer, HTML Utopia: Designing Without Tables Using CSS, Sitepoint Pty Ltd, 2003.J. Zeldman, Designing with Web Standards, New Riders, 2003.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
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