

Plan 512 GRADO EN INGENIERÍA DE TECNOLOGÍAS ESPECÍFICAS DE TELECOMUNICACIÓN

Asignatura 46629 DESARROLLO DE APLICACIONES TELEMATICAS

Tipo de asignatura (básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria

Créditos ECTS

6 ECTS

Competencias que contribuye a desarrollar

Generales

- GB1. Capacidad de razonamiento, análisis y síntesis.
- GB2. Capacidad para relacionar conceptos y adquirir una visión integrada, evitando enfoques fragmentarios.
- GB3. Capacidad de toma de decisiones en la resolución de problemas básicos de ingeniería de telecomunicación, así como identificación y formulación de los mismos.
- GB4. Capacidad para trabajar en grupo, participando de forma activa, colaborando con sus compañeros y trabajando de forma orientada al resultado conjunto, y en un entorno multilingüe.
- GB5. Conocimiento de materias básicas, científicas y tecnologías, que le capacite para el aprendizaje de nuevos métodos y tecnologías.
- GBE3. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.
- GBE5. Capacidad para elaborar informes basados en el análisis crítico de la bibliografía técnica y de la realidad en el campo de su especialidad.
- GE3. Capacidad para desarrollar metodologías y destrezas de aprendizaje autónomo eficiente para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances científicos.
- GC1. Capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo.
- GC2. Capacidad para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.
- GC3. Trabajar en cualquier contexto, individual o en grupo, de aprendizaje o profesional, local o internacional, desde el respeto a los derechos fundamentales, de igualdad de sexo, raza o religión y los principios de accesibilidad universal, así como la cultura de paz.

Específicas

- T2. Capacidad de utilizar aplicaciones de comunicación e informáticas (ofimáticas, bases de datos, cálculo avanzado, gestión de proyectos, visualización, etc.) para apoyar el desarrollo y explotación de redes, servicios y aplicaciones de telecomunicación y electrónica.
- T3. Capacidad para utilizar herramientas informáticas de búsqueda de recursos bibliográficos o de información relacionada con las telecomunicaciones y la electrónica.
- T7. Conocimiento y utilización de los fundamentos de la programación en redes, sistemas y servicios de telecomunicación.

Objetivos/Resultados de aprendizaje

Al finalizar la asignatura el alumno deberá ser capaz de:

- Diseñar e implementar interfaces web que sean capaces de interactuar con sus usuarios utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas como son los lenguajes de marcado, las hojas de estilo o los lenguajes de script orientados a eventos, en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Diseñar e implementar y utilizar bases de datos relacionales.
- Diseñar e implementar aplicaciones web complejas que incluyan la interacción de su interfaz con una base de datos utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de lenguajes como son el Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL) o PHP en función de los requisitos del problema bajo estudio.

- Comprender la problemática específica del desarrollo de aplicaciones distribuidas, así como el concepto de middleware y su importancia en el ámbito de las aplicaciones distribuidas.
- Conocer de forma comparada los distintos tipos de middleware, así como las principales soluciones existentes en el ámbito del middleware orientado a objetos, a componentes y a servicios.
- Diseñar e implementar aplicaciones distribuidas utilizando para ello de forma adecuada un conjunto de herramientas y soluciones tecnológicas, en función de los requisitos del problema bajo estudio.
- Aprender de forma autónoma:
 - o Localizar y asimilar una determinada información a partir de su referencia.
 - o Buscar información técnica relevante para una tarea especificada.
- Autoevaluar el trabajo propio realizado, identificando sus errores y aspectos a mejorar.
- Trabajar en equipo:
 - o Intercambiar información a través del correo electrónico, foros de discusión y otras herramientas de comunicación síncrona y/o asíncrona.
 - o Explicar a un equipo el resultado de una tarea realizada y asegurarse de que todos los demás lo han comprendido.
 - o Identificar adecuadamente las tareas a realizar por el equipo, repartir equitativamente las tareas, establecer plazos de entrega, e integrar el trabajo realizado por los diferentes miembros del equipo.
 - o Identificar los aspectos positivos relativos al funcionamiento del equipo. Identificar y abordar los aspectos a mejorar así como los conflictos en el funcionamiento del equipo.
- Realizar documentación de carácter técnico.

Contenidos

Bloque 1: Tecnologías para Aplicaciones Web

TEMA 1: Tecnologías para el desarrollo de Aplicaciones Web: Lado Cliente

- 1.1 Metalenguajes y Lenguajes de Marcado: HTML, XHTML y XML
 - 1.1.1 ¿Para qué sirven los Metalenguajes y los Lenguajes de Marcado?
 - 1.1.2 Sintaxis
 - 1.1.3 Ejemplos
- 1.2 Hojas de Estilo en Cascada
 - 1.2.1 ¿Para qué sirven las Hojas de Estilo en Cascada?
 - 1.2.2 Sintaxis
 - 1.2.3 Ejemplos
- 1.3 JavaScript
 - 1.3.1 ¿Para qué sirve JavaScript?
 - 1.3.2 Sintaxis
 - 1.3.3 Ejemplos

TEMA 2: Tecnologías para el desarrollo de Aplicaciones Web: Lado Servidor

- 2.1 Diseño de Bases de Datos Relacionales
 - 2.1.1 ¿Qué son las Bases de Datos Relacionales?
 - 2.1.2 Proceso de Normalización
 - 2.1.3 Ejemplos
- 2.2 Lenguaje de Consultas Estructurado (SQL)
 - 2.2.1 ¿Para qué sirve el Lenguaje de Consultas Estructurado?
 - 2.2.2 Sintaxis
 - 2.2.3 Ejemplos
- 2.3 PHP
 - 2.3.1 ¿Para qué sirve PHP?
 - 2.3.2 Sintaxis
 - 2.3.3 Ejemplos

PRÁCTICAS

- El trabajo en el laboratorio se desarrollará en torno a un proyecto consistente en el desarrollo de una aplicación web. También se desarrollará un pequeño trabajo de documentación que permitirá a los alumnos aproximarse a los conceptos de Usabilidad y Accesibilidad Web. El objetivo final será el que sus proyectos de desarrollo web sean usables y accesibles.
- Las entregas concretas y su planificación se detallará en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

Bloque 2: Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas

TEMA 1: Introducción a los sistemas distribuidos y el middleware

- 1.1 Conceptos básicos: sistemas centralizados vs sistemas distribuidos
- 1.2 Requisitos para los sistemas distribuidos
- 1.3 Tipos de software distribuido:
 - 1.3.1 Aplicaciones en red
 - 1.3.2 Aplicaciones basadas en middleware

TEMA 2: Tipos de Middleware: Middleware Orientado a Objetos, Middleware Orientado a Componentes y Middleware Orientado a Servicios (Web)

2.1 Middleware Orientado a Objetos

2.1.1 ¿Qué es el Middleware Orientado a Objetos?

2.1.2 Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Objetos

2.2 Middleware Orientado a Componentes

2.2.1 ¿Qué es el Middleware Orientado a Componentes?

2.2.2 Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Componentes

2.3 Middleware Orientado a Servicios

2.3.1 ¿Qué es el Middleware Orientado a Servicios?

2.3.2 Principales soluciones tecnológicas basadas en el Middleware Orientado a Servicios.

Los contenidos de este bloque se completarán con un seminario dedicado a repasar los principales conceptos del paradigma de Programación Orientación a Objetos si resultara necesario.

PRÁCTICAS

- El trabajo en el laboratorio consistirá en la puesta en la puesta en práctica de diferentes tecnologías para el desarrollo de aplicaciones distribuidas.
- Las entregas concretas y su planificación se detallará en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

Principios Metodológicos/Métodos Docentes

- Clase magistral participativa.
- Aprendizaje colaborativo.
- Método de proyectos.

Criterios y sistemas de evaluación

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- El código y la documentación realizada por los alumnos sobre el proyecto de desarrollo de aplicaciones web en el que se trabaje en la asignatura.
 - Las prueba escrita de evaluación al finalizar la asignatura.
- Sistema de calificaciones – Tabla resumen

INSTRUMENTO/PROCEDIMIENTO

PESO EN LA NOTA FINAL

OBSERVACIONES

Entregables de equipo relativos al proyecto de desarrollo de aplicaciones web a realizar.

35%

Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura alcanzar una calificación igual o superior al 50% en esta parte.

Si no se realiza alguno de los entregables establecidos, la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).

Entregables de equipo relativos al proyecto de desarrollo de aplicaciones distribuidas a realizar.

35%

Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura alcanzar una calificación igual o superior al 50% en esta parte.

Si no se realiza alguno de los entregables establecidos, la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).

Prueba escrita final con dos partes correspondientes a los dos bloques temáticos de la asignatura.

30%

Para superar la asignatura será necesario demostrar que se ha adquirido un grado de conocimiento suficiente en los contenidos tratados en la asignatura mediante una prueba escrita que se realizará al final del cuatrimestre.

Es condición necesaria (pero no suficiente) para superar la asignatura alcanzar una calificación igual o superior al 50% en cada parte del examen para que se haga la media ponderada con las otras calificaciones obtenidas por el alumno en la asignatura.

En caso de no realizarse esta prueba escrita la calificación final en la asignatura será de No Presentado (N.P.).

Además deberá tenerse en cuenta que:

- La nota final para superar la asignatura en la convocatoria ordinaria deberá ser de 5.0 sobre 10.0.
- Si un alumno no alcanza los requisitos mínimos descritos en la tabla anterior, su calificación final en la asignatura será el mínimo entre el valor calculado según la ponderación descrita en la tabla y 4.5.

En el caso de la convocatoria extraordinaria:

- Se mantiene la calificación obtenida en el primer y en el segundo instrumento de la tabla en ese mismo curso académico siempre que la calificación obtenida sea de, al menos, el 50% en el instrumento considerado. No obstante, incluso cumpliéndose dicho requisito, el alumno podrá mejorar el proyecto práctico en cuestión, de desarrollo de aplicaciones web o de desarrollo de aplicaciones distribuidas, realizado, para incrementar su nota en ese instrumento.
- Se mantiene la calificación obtenida en el tercer instrumento de la tabla en ese mismo curso académico siempre que la calificación obtenida sea de, al menos, el 50% en cada parte del examen. No obstante, incluso cumpliéndose dicho requisito, el alumno podrá optar por realizar la prueba escrita de la convocatoria extraordinaria para mejorar su nota en este instrumento.

Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial

Horario de tutorías:

Véase www.uva.es Centros Campus de Valladolid Escuela Técnica Superior de Ingenieros de Telecomunicación Tutorías

Recursos necesarios:

Serán necesarios los siguientes recursos, todos ellos facilitados por el Centro y/o por los profesores de la asignatura:

- Aula con proyector multimedia y pizarra para las clases magistrales participativas.
- Entorno de trabajo en la plataforma Moodle ubicada en el Campus Virtual de la Universidad de Valladolid u otra plataforma virtual alternativa.
- Documentación de apoyo.
- Acceso al material bibliográfico complementario recomendado, al menos a parte del mismo, en la biblioteca del Centro o mediante otras vías como Internet.

Bloque 1: Tecnologías para Aplicaciones Web

- Laboratorio de prácticas, con al menos un ordenador para cada dos alumnos, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con, al menos, la versión actual de alguno de los navegadores o clientes web frecuentemente utilizados. Además se dispondrá de acceso a un servidor web.

Bloque 2: Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas

- Laboratorio de prácticas, con al menos un ordenador para cada dos alumnos, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con los entornos de desarrollo y aplicaciones necesarias para las prácticas planteadas (kit de desarrollo en java, entorno de desarrollo integrado y acceso a servidor de aplicaciones).

Calendario y horario

Véase calendario académico UVA

Ver horarios titulación

Tabla de Dedicación del Estudiante a la Asignatura/Plan de Trabajo

Dedicación del Estudiante:

ACTIVIDADES PRESENCIALES

HORAS

ACTIVIDADES NO PRESENCIALES

HORAS

Clases teórico-prácticas (T/M)

15

Estudio y trabajo autónomo individual

40

Clases prácticas de aula (A)

Estudio y trabajo autónomo grupal

50

Laboratorios (L)

45

Prácticas externas, clínicas o de campo

Seminarios (S)

Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)

Total presencial

60

Total no presencial

90

Plan de Trabajo:

El Plan de Trabajo particularizado para cada grupo estará disponible en el Campus Virtual antes de comenzar la asignatura.

Responsable de la docencia (recomendable que se incluya información de contacto y breve CV en el que aparezcan sus líneas de investigación y alguna publicación relevante)

Bloque 1: Tecnologías para Aplicaciones Web

Míriam Antón Rodríguez - e-mail: mirant@tel.uva.es

María Ángeles Pérez Juárez - e-mail: mperez@tel.uva.es

Bloque 2: Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas

Míriam Antón Rodríguez - e-mail: mirant@tel.uva.es

Idioma en que se imparte

Castellano
