



Desarrollo de aplicaciones en red

FICHA DE MATERIA					
Denominación Programación y algoritmia IV					
Asignaturas					
Nombre	Tipo	Curso	Cuatrimestre	Nº Créditos	
Desarrollo de aplicaciones en red	OPT	3º	1º	6	
Competencias que se adquirirán	CB-04, CIS-06				
Descripción de los contenidos	Los contenidos de las asignaturas que conforman este módulo se corresponden con los conocimientos básicos descritos en "Computer Science Curricula" de ACM: Fundamentos de la Programación (<i>Programming fundamentals</i>), Algoritmos y complejidad (<i>Algorithm and complexity</i>) y algunos de los descritos en Lenguajes de Programación (<i>Programming languages</i>) y Computación en red (<i>Net Centric Computing</i>) La asignatura Desarrollo de Aplicaciones en red cubrirá los siguientes contenidos mínimos: 1. Tecnología web: programas de servidor y script clientes. 2. Computación grid 3. Servicios web 4. Llamadas a procedimientos remotos 5. Objetos distribuidos 6. Arquitecturas orientadas a servicios.				
Resultados de aprendizaje	 Seleccionar las herramientas que garanticen un enfoque eficiente para implementar arquitecturas cliente-servidor. Diseñar y construir aplicaciones basadas en Web Saber implementar aplicaciones que invoquen APIs de aplicaciones basadas en red. Implementar un sistema distribuido utilizando frameworks de sistemas distribuidos. 				
Actividades formativas	El desarrollo del módulo se realizará de manera no presencial, utilizando el entorno virtual y la acción tutorial síncrona y asíncrona necesaria. Como metodología general a aplicar para la adquisición de cada competencia, el estudiante deberá estudiar los materiales de cada tema apoyado por las tutorías necesarias, realizando las consultas bibliográficas que necesite. Una vez adquiridos los conceptos teóricos, el estudiante deberá realizar y comentar				



La Universidad en Internet

los ejercicios propuestos, para pasar a realizar prácticas individuales o grupales de mayor envergadura debidamente documentadas. La evaluación de cada competencia tendrá carácter formativo, pudiéndose evaluar más de una competencia a la vez.

Estudio personal	54
Lecturas complementarias dirigidas	9
Clases, conferencias o técnicas expositivas	9
Elaboración de trabajos individuales	18
Elaboración de trabajos en grupo	18
Tutoría individual	9
Participación en foros/medios colaborativos	9
Test de autoevaluación	9
Prácticas de laboratorio	45

Se contará con un laboratorio donde desarrollar e implementar aplicaciones en red, en la línea adoptada en "Redes de ordenadores", como en las asignaturas de "Programación" y "Programación Avanzada". El estudiante se adquirirá destreza en aspectos avanzados de programación en red asociados a las mismas competencias propias de la asignatura.

Sistema de evaluación de la adquisición de competencias

Evaluación continua (progresiva):

10%: Resolución de trabajos, proyectos y casos.

20%: Prácticas de laboratorio

5%: Participación en foros y otros medios colaborativos

5%: Lecturas complementarias

Total de evaluación continua: 40 %

Evaluación final (presencial):

Prueba de evaluación final. Hay que aprobar el examen final, que será físicamente presencial para asegurar la identificación del estudiante, para que se tome en consideración la calificación de la evaluación continua.

Total de evaluación final: 60%