

**Proyecto/Guía docente de la asignatura**

<b>Asignatura</b>	ARQUITECTURAS Y TECNOLOGÍAS PARA EL DESARROLLO DE APLICACIONES DISTRIBUIDAS		
<b>Materia</b>	COMPLEMENTOS DE TELEMÁTICA para Graduados en Tecnologías Específicas de Telecomunicación, Mención en Sistemas Electrónicos		
<b>Módulo</b>			
<b>Titulación</b>	MASTER EN INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIÓN		
<b>Plan</b>	736	<b>Código</b>	55466
<b>Periodo de impartición</b>	1 <sup>er</sup> . CUATRIMESTRE (2 <sup>o</sup> bimestre)	<b>Tipo/Carácter</b>	OPTATIVA*
<b>Nivel/Ciclo</b>	MASTER	<b>Curso</b>	COMPLEMENTOS DE FORMACIÓN
<b>Créditos ECTS</b>	3 ECTS		
<b>Lengua en que se imparte</b>	CASTELLANO		
<b>Profesor/es responsable/s</b>	MÍRIAM ANTÓN RODRÍGUEZ MARÍA ÁNGELES PÉREZ JUÁREZ		
<b>Datos de contacto (E-mail, teléfono...)</b>	TELÉFONO: 983 423000 ext. 3716 / ext. 3709 E-MAIL: mirant@tel.uva.es, mperez@tel.uva.es		
<b>Departamento</b>	TEORÍA DE LA SEÑAL Y COMUNICACIONES E INGENIERÍA TELEMÁTICA		
<b>Fecha de revisión por el Comité del Título</b>	15 Julio 2024		

(\*) Esta asignatura es optativa a nivel de título pero es obligatoria para los alumnos que acceden al máster desde el Grado en Ingeniería de Tecnologías Específicas de Telecomunicación, Mención en Sistemas Electrónicos.



## 1. Situación / Sentido de la Asignatura

---

### 1.1 Contextualización

---

Cuando durante su trabajo en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN), al científico británico Tim Berners-Lee le hacen el encargo de desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar la documentación generada en el seno de la comunidad científica, ni el mismo podía sospechar que su trabajo para dar solución a dicho problema, proponiendo el lenguaje de marcado conocido como HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), acabaría convirtiéndose en la base de lo que hoy conocemos como el World Wide Web, una telaraña mundial en constante crecimiento y evolución para la cual se desarrollan constantemente nuevas aplicaciones cuyo desarrollo requiere de tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

Igualmente es importante notar el hecho de que, en la actualidad, el desarrollo de aplicaciones, incluidas las aplicaciones web, suele estar asociado a una distribución de elementos o responsabilidades desde un punto de vista lógico, hecho que, para el caso de muchas aplicaciones, incluidas las aplicaciones web, está además asociado a una distribución física de elementos o responsabilidades. Esta distribución lógica y/o física que podemos considerar muy frecuente e incluso obligatoria en el desarrollo de las aplicaciones software actuales, requiere de arquitecturas y tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

Los conocimientos adquiridos en la presente asignatura son, además de interesantes, ampliamente demandados por la industria del software puesto que, en la actualidad, buena parte de las aplicaciones que se desarrollan son aplicaciones web y/o distribuidas, motivo por el cual esta asignatura cuenta con un importante mercado laboral, tanto dentro de nuestras fronteras como fuera de ellas, y, tanto real como potencial, puesto que periódicamente aparecen nuevas tecnologías o mejoras en las ya existentes, que abren la puerta a nuevas posibilidades hasta entonces no contempladas o a formas más eficientes de conseguir un mismo resultado.

### 1.2 Relación con otras materias

---

Esta asignatura está enmarcada dentro de los Complementos de Telemática para los graduados en Tecnologías Específicas de Telecomunicación mención en Sistemas Electrónicos, que constan de tres asignaturas todas ellas a impartirse durante el 1er cuatrimestre:

- Arquitecturas y tecnologías para el desarrollo de aplicaciones distribuidas
- Fundamentos de administración y gestión de redes de comunicaciones
- Teletráfico y calidad de servicio

Esta materia se apoya en las competencias generales y específicas fomentadas en el “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones” del Grado en Tecnologías Específicas de Telecomunicación – mención en Sistemas Electrónicos – que facilitan la adquisición de competencias específicas comunes a los Complementos de Telemática relacionadas con el desarrollo de aplicaciones telemáticas, aunque no está específicamente vinculada o condicionada por ninguna de las asignaturas que componen dicho bloque. Igualmente, esta



asignatura se apoya en la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales”.

Por otra parte, y dado que la presente asignatura es una asignatura que aborda el desarrollo de aplicaciones software, sí es importante, aunque no requisito indispensable, el haber cursado y asimilado los conceptos presentados en la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software” de la materia “Fundamentos de Sistemas Software” del “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones”, que supone una aproximación a la disciplina que se ocupa del software, entendiendo el mismo como un producto de ingeniería que requiere planificación, análisis, diseño, implementación, pruebas y mantenimiento, puesto que el enfoque para trabajar sobre el tipo de aplicaciones abordadas en la presente asignatura deberá ser ese mismo. Además, para el bloque de “Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas” de la presente asignatura, es aconsejable conocer el paradigma de Orientación a Objetos, así como las nociones del lenguaje de programación Java presentadas en dicha asignatura. Igualmente, le resultará de utilidad al alumno el haber cursado y asimilado los conceptos presentados en la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales” ya mencionada en el párrafo anterior.

### 1.3 Prerrequisitos

---

No existen condiciones previas excluyentes para cursar esta asignatura, aunque sí recomendaciones lógicas que el alumno debería tener en cuenta. En concreto, es recomendable haber cursado con anterioridad la asignatura “Programación” de la materia “Informática” del “Bloque de Materias Instrumentales” que se imparte en el 1er cuatrimestre del 1er curso del Grado en Tecnologías Específicas de Telecomunicación – mención en Sistemas Electrónicos –, así como la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software” de la materia “Fundamentos de Sistemas Software” del “Bloque de Materias Básicas de Telecomunicaciones” que se imparte en el 2º cuatrimestre del 2º curso del Grado en Tecnologías Específicas de Telecomunicación – mención en Sistemas Electrónicos –. En dichas asignaturas se proporcionarán los conceptos básicos relativos al desarrollo de aplicaciones software que facilitarán al alumno la comprensión de otros mostrados en la presente materia.

En especial, debe tenerse en cuenta que para el bloque de “Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas” de la presente asignatura, es aconsejable conocer el paradigma de Orientación a Objetos, así como las nociones del lenguaje de programación Java presentadas en la asignatura de “Ingeniería de Sistemas Software”.

## 2. Competencias

---

### 2.1 Generales

---

- Capacidad para resolver problemas con iniciativa, creatividad y razonamiento crítico.
- Capacidad para diseñar y llevar a cabo experimentos, así como analizar e interpretar datos.
- Capacidad para elaborar informes basados en el análisis crítico de la bibliografía técnica y de la realidad en el campo de su especialidad.
- Capacidad para trabajar en un grupo multidisciplinar y multilingüe, responsabilizándose de la dirección de actividades objeto de los proyectos del ámbito de su especialidad y consiguiendo resultados eficaces.



- Capacidad para desarrollar metodologías y destrezas de aprendizaje autónomo eficiente para la adaptación y actualización de nuevos conocimientos y avances científicos.
- Capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo.
- Capacidad para comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.
- Capacidad para 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.

## 2.2 Específicas

---

- Capacidad de construir, explotar y gestionar las redes, servicios, procesos y aplicaciones de telecomunicaciones, entendidas éstas como sistemas de captación, transporte, representación, procesado, almacenamiento, gestión y presentación de información multimedia, desde el punto de vista de los servicios telemáticos.
- Capacidad de diseñar arquitecturas de redes y servicios telemáticos.
- Capacidad de programación de servicios y aplicaciones telemáticas, en red y distribuidas.

## 3. Objetivos

---

Al finalizar la asignatura el alumno deberá ser capaz de:

- Conocer la problemática de la Usabilidad, la Accesibilidad y el Posicionamiento en el ámbito de la Web, y saber realizar una adecuada gestión de dicha problemática en un proyecto consistente en el diseño y desarrollo de una aplicación web.
- 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:
  - Localizar y asimilar una determinada información a partir de su referencia.
  - Buscar información técnica relevante para una tarea especificada.



- Autoevaluar el trabajo propio realizado, identificando sus errores y aspectos a mejorar.
- Realizar documentación de carácter técnico.

#### 4. Contenidos y/o bloques temáticos

---

##### Bloque 1: Tecnologías para Aplicaciones Web

---

Carga de trabajo en créditos ECTS:

##### a. Contextualización y justificación

---

Cuando durante su trabajo en el Laboratorio Europeo de Física de Partículas (CERN), al científico británico Tim Berners-Lee le hacen el encargo de desarrollar un método eficiente y rápido para intercambiar la documentación generada en el seno de la comunidad científica, ni el mismo podía sospechar que su trabajo para dar solución a dicho problema, proponiendo el lenguaje de marcado conocido como HTML (Lenguaje de Marcado de Hipertexto), acabaría convirtiéndose en la base de lo que hoy conocemos como el World Wide Web, una telaraña mundial en constante crecimiento y evolución para la cual se desarrollan constantemente nuevas aplicaciones cuyo desarrollo requiere de tecnologías específicas que se presentarán en esta asignatura.

##### b. Objetivos de aprendizaje

---

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- Conocer la problemática de la Usabilidad, la Accesibilidad y el Posicionamiento en el ámbito de la Web, y saber realizar una adecuada gestión de dicha problemática en un proyecto consistente en el diseño y desarrollo de una aplicación web.
- 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.

Además se habrá trabajado sobre los objetivos horizontales como Aprendizaje autónomo, Autoevaluación del trabajo propio realizado y Realización de documentación de carácter técnico. [Véanse los objetivos de la asignatura].

##### c. Contenidos

---

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

###### 1.1 Metalinguajes 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**

- Al objeto de poner en práctica y relacionar los diferentes conocimientos que se adquirirán a lo largo de este bloque de la asignatura, se propone trabajar en el laboratorio sobre un proyecto que consistirá en el desarrollo de una aplicación web de complejidad moderada. El proyecto web elaborado deberá además reflejar una serie de buenas prácticas de Usabilidad y Accesibilidad Web que el propio alumno habrá recopilado previamente mediante la realización de un pequeño estudio acerca de dichos conceptos. También se realizará una aproximación a la problemática del Posicionamiento Web.
- Las entregas concretas y su planificación se detallará en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

### **d. Métodos docentes**

---

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



### **e. Plan de trabajo**

---

Véase el Anexo I.

### **f. Evaluación**

---

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- El código realizado por los alumnos sobre el proyecto de desarrollo de aplicaciones web en el que se trabaje en la asignatura.
- El trabajo de documentación sobre los conceptos de Usabilidad y Accesibilidad Web y el resultado de la aplicación de las pautas recopiladas sobre sus proyectos de desarrollo web.
- El trabajo de documentación sobre la problemática del Posicionamiento Web y la gestión que de la misma se haga en el proyecto de desarrollo web.
- La prueba escrita de evaluación al finalizar la asignatura.

### **g. Material docente**

---

#### **g.1 Bibliografía básica**

---

- Documentación básica de los diferentes temas de la asignatura proporcionada por los profesores de la asignatura.
- Otros documentos complementarios también proporcionados por los profesores de la asignatura: enunciados de prácticas y ejercicios, etc.

#### **g.2 Bibliografía complementaria**

---

Véase la disponibilidad en la biblioteca Uva de la bibliografía complementaria recomendada en la [plataforma Leganto](#).

- R. Wagner, *JavaScript*, Sams.net. 3ª edición, 2000.
- A. Silberschatz, H.F. Korth, *Fundamentos de Bases de Datos*, McGraw Hill. 5ª edición, 2006.
- A. Lucas Gómez, *Diseño y Gestión de Bases de Datos*, Paraninfo. 1993.
- J. R. Groff, "SQL: *Manual de Referencia*", McGraw Hill. 2003.
- L. Ullman, *MySQL: Guía de Aprendizaje*, Prentice Hall. 2003.
- L. M. Cabezas Granado, *PHP: El Lenguaje para los Profesionales de la Web*, Anaya Multimedia. 2004.
- L. Ullman, *PHP: Guía de Aprendizaje*, Prentice Hall. 2001.
- L. Welling, *Desarrollo Web con PHP y MySQL*, Anaya Multimedia. 2009.
- L. M. Cabezas Granado, *Manual imprescindible de PHP5*, Anaya Multimedia. 2004.
- F. Charte Okeda, *Proyectos Profesionales PHP5*, Anaya Multimedia. 2004.
- B.Brinzarea, C.Darie, F.Chereches-Tosa y M. Bucica, *Ajax Y Php: Construyendo Aplicaciones Web Interactivas*, PACKT publishing. 2006.



- F.J. Gil Rubio, S. Alonso Villaverde, J.A. Tejedor Cerbel, A. Yagüe Panadero, *Creación de sitios web con PHP5*, McGrawHill. 2006.
- C.Cibelli Biaggini, *PHP Programación Web Avanzada para Profesionales*, Marcombo. 2012.

### **g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)**

- Material disponible en la página web de la asignatura en el Campus Virtual.
- Tutoriales disponibles en W3schools (<https://www.w3schools.com/>) sobre los temas abordados en la asignatura.
- Web de Consorcio Web (<http://www.w3.org>).
- Web de PHP (<http://www.php.net>).

Debe también tenerse en cuenta que, sobre los temas tratados en la asignatura, existen multitud de libros y manuales, a mayores de los recomendados, algunos de los cuales están disponibles para su consulta en la biblioteca del Campus. Estos materiales pueden proporcionar explicaciones alternativas (que quizá le resulten más claras al alumno) y más ejemplos. También es posible encontrar tutoriales, cursos, artículos, foros de discusión, etc., sobre los temas abordados en la asignatura en Internet. Algunas webs de interés para la presente asignatura son las mencionadas en este apartado: <https://www.w3schools.com/>, <http://www.w3.org> o <http://www.php.net>.

### **h. 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.
- Laboratorio de prácticas, con un ordenador por alumno, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con una versión actual de, al menos, uno de los navegadores frecuentemente utilizados. Además se dispondrá de acceso a un servidor web y a un sistema gestor de bases de datos.
- Documentación de apoyo.
- Acceso al material bibliográfico y los recursos telemáticos complementarios recomendados, al menos a parte del mismo, en la biblioteca del Campus o mediante otras vías como Internet.

### **i. Temporalización**

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
1,5 ECTS	Semanas 1 a 4 (del 2º bimestre del 1er cuatrimestre)

## **Bloque 2: Tecnologías para Aplicaciones Distribuidas**

Carga de trabajo en créditos ECTS: 

### a. Contextualización y justificación

En este bloque se introduce el concepto de *middleware* o software intermediario como mecanismo para simplificar el desarrollo de las aplicaciones distribuidas que se caracterizan por estar formadas por partes que se ejecutan en distintos ordenadores interconectados. El uso del *middleware* permite que el desarrollador de la aplicación no tenga que incluir código relacionado con las tareas de bajo nivel necesarias para el intercambio de información a través de la red y la gestión de los posibles errores surgidos durante esta comunicación. De esta forma, las aplicaciones distribuidas pueden solicitar la ejecución de código en un ordenador remoto de forma similar a como se solicitaría la ejecución de una función local, con lo que se consigue que la complejidad de desarrollo de una aplicación distribuida sea muy parecida al de una aplicación centralizada.

En este concepto de *middleware* se basan las tecnologías más ampliamente utilizadas en la actualidad para el desarrollo de aplicaciones distribuidas. En este bloque se describirán los principales tipos de *middleware* existentes, así como las principales soluciones tecnológicas vinculadas a los mismos.

### b. Objetivos de aprendizaje

Al finalizar este bloque temático, el alumno deberá ser capaz de:

- 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.

Además se habrá trabajado sobre los objetivos horizontales como Aprendizaje autónomo, Autoevaluación del trabajo propio realizado y Realización de documentación de carácter técnico. [Véanse los objetivos de la asignatura].

### c. Contenidos

#### 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.

### **PRÁCTICAS**

- El trabajo en el laboratorio consistirá en la puesta en práctica de diferentes tecnologías para el desarrollo de aplicaciones distribuidas.
- También se propondrá al alumno realizar un pequeño estudio sobre determinadas tecnologías de middleware de entre las presentadas durante este bloque de la asignatura con el objetivo de que el alumno maneje literatura relevante relativa a dichos contenidos y profundice en la comprensión de los mismos.
- Las entregas concretas y su planificación se detallará en el Anexo I mencionado en la guía, que se facilitará al comienzo de la asignatura.

### **d. Métodos docentes**

---

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

### **e. Plan de trabajo**

---

Véase el Anexo I.

### **f. Evaluación**

---

La evaluación de la adquisición de competencias se basará en:

- El código realizado por los alumnos sobre el proyecto de desarrollo de aplicaciones distribuidas en el que se trabaje en la asignatura.
- El trabajo de documentación realizado sobre diferentes soluciones tecnológicas de middleware.
- La prueba escrita de evaluación al finalizar la asignatura.

### **g. Material docente**

---



### **g.1 Bibliografía básica**

---

- Documentación básica de los diferentes temas de la asignatura proporcionada por los profesores de la asignatura.
- Otros documentos complementarios también proporcionados por los profesores de la asignatura: enunciados de prácticas y ejercicios, etc.

### **g.2 Bibliografía complementaria**

---

Véase la disponibilidad en la biblioteca Uva de la bibliografía complementaria recomendada en la [plataforma Leganto](#).

- H. Schildt, *Fundamentos de Java*, McGraw Hill. 2011
- G. F. Coulouris, J. Dollimore, T. Kindberg, *Distributed systems: concepts and design*, Addison Wesley. 5ª edición. 2012
- W. Emmerich, *Engineering distributed objects*. John Wiley & Sons. 2001.
- J. Pritchard, *COM and CORBA side by side: architectures, strategies, and implementations*, Addison-Wesley. 1999
- Z. Tari, O. Bukhres, *Fundamentals of distributed object systems: the CORBA perspective*, John Wiley & Sons. 2001
- C. Szyperski, *Component software: beyond object oriented programming*. Addison Wesley, 1999.
- S. Allamaraju et al, *Programación Java Server con J2EE*, Anaya Multimedia. 2004
- Object Management Group: Tutorial sobre CCM.  
[http://www.omg.org/news/meetings/workshops/RT\\_2003\\_Manual/Tutorials/T3\\_CCM\\_Wang-Rodrigues.pdf](http://www.omg.org/news/meetings/workshops/RT_2003_Manual/Tutorials/T3_CCM_Wang-Rodrigues.pdf)
- G. Alonso, F. Casati, H. Kuno, V. Machiraju, *Web Services: Concepts, Architectures and Applications*, Springer. 2004

### **g.3 Otros recursos telemáticos (píldoras de conocimiento, blogs, videos, revistas digitales, cursos masivos (MOOC), ...)**

---

- Material disponible en la página web de la asignatura en el Campus Virtual.
- Web del OMG (Object Management Group) (<http://www.omg.org/>)
- Web de Consorcio Web – Servicios Web (<http://www.w3.org/2002/ws>).

Debe también tenerse en cuenta que, sobre los temas tratados en la asignatura, existen multitud de libros y manuales, a mayores de los recomendados, algunos de los cuales están disponibles para su consulta en la biblioteca del Campus. Estos materiales pueden proporcionar explicaciones alternativas (que quizá le resulten más claras al alumno) y más ejemplos. También es posible encontrar tutoriales, cursos, artículos, foros de discusión, etc., sobre los temas abordados en la asignatura en Internet. Algunas webs de interés para la presente asignatura son las mencionadas en este apartado: <http://www.omg.org/> o <http://www.w3.org/2002/ws>.

### **h. 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.
- Laboratorio de prácticas, con un ordenador por alumno, para las sesiones de laboratorio. Cada ordenador contará con los entornos de desarrollo y aplicaciones necesarias para las prácticas planteadas.
- Documentación de apoyo.
- Acceso al material bibliográfico y los recursos telemáticos complementarios recomendados, al menos a parte del mismo, en la biblioteca del Campus o mediante otras vías como Internet.

### i. Temporalización

CARGA ECTS	PERIODO PREVISTO DE DESARROLLO
1,5 ECTS	Semanas 5 a 8 (del 2º bimestre del 1er cuatrimestre)

## 5. Métodos docentes y principios metodológicos

2. Clase magistral participativa: Se utilizará esta técnica expositiva para presentar los contenidos de la asignatura.
3. Aprendizaje colaborativo: Proceso por el cual un grupo de personas comparten experiencias y conocimientos con el fin de lograr una meta común. Debe plantearse siempre como una estrategia win-win, de manera que cada miembro del equipo alcance sus objetivos si el resto también lo hacen.
4. Método de proyectos: Es esencial en el ámbito tecnológico. Cuando se plantea un proyecto, es necesario pasar por una serie ordenada y lógica de fases necesarias para obtener un producto o servicio tecnológico capaz de satisfacer una necesidad planteada por un cliente o de resolver un problema técnico.

## 6. Tabla de dedicación del estudiante a la asignatura

ACTIVIDADES PRESENCIALES o PRESENCIALES A DISTANCIA <sup>(1)</sup>	HORAS	ACTIVIDADES NO PRESENCIALES	HORAS
Clases teórico-prácticas (T/M)	7,5	Estudio y trabajo autónomo individual	10
Clases prácticas de aula (A)		Estudio y trabajo autónomo grupal	10
Laboratorios (L)	22,5	Preparación de las sesiones de laboratorio	5
Prácticas externas, clínicas o de campo		Redacción de informes de los entregables de laboratorio	5
Seminarios (S)		Lectura de documentación	12
Tutorías grupales (TG)		Realización de ejercicios	3



Evaluación (fuera del periodo oficial de exámenes)			
Total presencial	<b>30</b>	Total no presencial	<b>45</b>
TOTAL presencial + no presencial			<b>75</b>

- (1) Actividad presencial a distancia es cuando un grupo sigue una videoconferencia de forma sincrónica a la clase impartida por el profesor.

## 7. Sistema y características de la evaluación

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.).

### CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

- **Convocatoria ordinaria:**
  - 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.
- **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 los entregables, de desarrollo de aplicaciones web o de desarrollo de aplicaciones distribuidas, realizados, 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 (o la parte correspondiente a alguno de los dos bloques) en la convocatoria extraordinaria para mejorar su nota en este instrumento.
  - La nota final para superar la asignatura en la convocatoria extraordinaria 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.

(\*) Se entiende por convocatoria extraordinaria la segunda convocatoria.

## 8. Consideraciones finales

- El Anexo I mencionado en la guía, donde se describe la planificación detallada, se entregará al comienzo de la asignatura.