14-15

GUÍA DE ESTUDIO DE LDI



SISTEMAS INFORMATICOS III

CÓDIGO 01555046

UNED

14-15

SISTEMAS INFORMATICOS III

CÓDIGO 01555046

ÍNDICE

OBJETIVOS
CONTENIDOS
EQUIPO DOCENTE
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
HORARIO DE ATENCIÓN AL ESTUDIANTE

OBJETIVOS

El objetivo de la asignatura es que, **mediante la realización de una práctica**, el alumno adquiera habilidad en el diseño de un sistema avanzado de software en un entorno de desarrollo profesional. El marco de trabajo será la plataforma J2EE.
Principalmente este objetivo se estructura en tres partes:
–Aplicación a la realización de una práctica de las técnicas conocidas de modelado y diseño de software con UML.
–Aplicación del concepto de patrón de diseño, conocimiento de sus diferentes tipos y aplicación en su caso a la práctica.
–Desarrollo en una arquitectura empresarial (J2EE) de una pequeña aplicación multicapa.

Relación con otras asignaturas
Se darán por sabidos los conocimientos de otras asignaturas de la carrera relacionados con:
–Programación orientada a objetos en Java y técnicas de diseño y modelado orientado a objetos *(Sistemas Informáticos I).*
–Sistemas distribuidos y modelos cliente servidor (Asignatura *Sistemas Distribuidos)*

Se espera también capacidad por parte del alumno para descargar de la red, instalar, configurar y utilizar los entornos de desarrollo J2EE y la integración y uso –eventualmente– de librerías Java.

CONTENIDOS

MEDIOS ELECTRÓNICOS

Toda la información oficial de la asignatura, así como avisos y comunicados del equipo docente se pondrá a disposición de alumnos y tutores en el entorno virtual accesible desde http://www.uned.es o desde http://www.lsi.uned.es

No se guardan prácticas de un curso para otro.
No se guarda nota de un examen si no se tiene antes aprobada la práctica.
Los alumnos de la convocatoria de Diciembre podrán presentarse teniendo aprobado la práctica del Curso inmediatamente anterior, pero no de cursos previos al anterior.

PRÁCTICAS

REALIZACIÓN Y EVALUACIÓN DE LAS PRÁCTICAS

- Las prácticas son **obligatorias** y las instrucciones para su realización se pondrán oportunamente en los CC. AA. y en el entorno virtual de la asignatura.
- Los alumnos deben dirigirse al **Tutor** de su C. A. a efectos de **conocer la normativa al respecto**

•Como bibliografía básica para la realización de la práctica se recomienda el mismo texto base.
•Hay abundante bibliografía complementaria en la red tanto de patrones de diseño como de la arquitectura J2EE. Se proporcionarán enlaces a recursos en la red desde el entorno virtual de la asignatura.

NOTA: AL RESPECTO DE LAS PRÁCTICAS, LEER LA NORMATIVA DE ASIGNATURAS EN EXTINCIÓN Y EN ESPECIAL EL CONTENIDO DEL APARTADO "EVALUACIÓN" DE ESTA MISMA GUÍA.

OTRAS CONSIDERACIONES

•**No se guardan prácticas de un curso para otro.**
•No se guarda nota de un examen **si no se tiene aprobada la práctica.**
•Los alumnos de la convocatoria de Diciembre podrán presentarse teniendo aprobado la práctica del Curso inmediatamente anterior, **pero no de cursos previos al anterior.**
• Las prácticas podrán realizarse en **grupos** si así lo indica el enunciado de la misma

---

IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no se hayan sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.