

# Guía Docente

Modalidad Presencial

## Desarrollo de Aplicaciones con Herramientas RAD

Curso 2018/19

### Grado en Ingeniería de Sistemas de Información



UCAV

[www.ucavila.es](http://www.ucavila.es)





<b>Nombre:</b>	DESARROLLO DE APLICACIONES CON HERRAMIENTAS RAD
<b>Carácter:</b>	FORMACIÓN OBLIGATORIA
<b>Código:</b>	30210GH
<b>Curso:</b>	3º
<b>Duración (Semestral/Anual):</b>	SEMESTRAL
<b>Nº Créditos ECTS:</b>	4
<b>Prerrequisitos:</b>	NINGUNO
<b>Responsable docente:</b>	
<b>Email:</b>	
<b>Departamento (Área Departamental):</b>	TECNOLÓGICO
<b>Lengua en la que se imparte:</b>	CASTELLANO
<b>Módulo:</b>	CONTENIDOS COMUNES A LA INGENIERÍA INFORMÁTICA
<b>Materia:</b>	PROGRAMACIÓN



Actualmente, todas las aplicaciones de escritorio disponen de una interfaz gráfica que permite al usuario interactuar de forma sencilla con la misma. En esta asignatura se estudia el desarrollo rápido de aplicaciones centrándose en el desarrollo rápido de interfaces gráficas para su uso como prototipo.

## 2.1. COMPETENCIAS BÁSICAS Y GENERALES

- CB1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.
- CB2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.
- CB3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética.
- CB4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- CB5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- G1. Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- G3. Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.

- G8. Conocimiento de las materias básicas y tecnologías, que capaciten para el aprendizaje y desarrollo de nuevos métodos y tecnologías, así como las que les doten de una gran versatilidad para adaptarse a nuevas situaciones.
- G9. Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática, tanto en lengua nativa como en lengua inglesa.

## 2.2. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- E4. Conocimiento de los fundamentos del uso y programación de los computadores, los sistemas operativos, las bases de datos y, en general, los programas informáticos con aplicación en ingeniería.
- E7. Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.
- E9. Conocimiento y aplicación de los procedimientos algorítmicos básicos de las tecnologías informáticas para diseñar soluciones a problemas, analizando la idoneidad y complejidad de los algoritmos propuestos.
- E11. Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.
- E16. Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.
- E18. Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- E33. Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

## 2.3. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Diseñar e implementar interfaces gráficas de usuario.

3

Contenidos de la asignatura

## 3.1. PROGRAMA

### UNIDAD 1.- EL DESARROLLO RÁPIDO DE APLICACIONES

- 1.1. El desarrollo rápido de aplicaciones
- 1.2. Desarrollo ágil de aplicaciones
- 1.3. Programación extrema
  - 1.3.1. Historias de usuario
  - 1.3.2. Roles XP
  - 1.3.3. Proceso XP
  - 1.3.4. Prácticas XP
- 1.4. Scrum
  - 1.4.1. Roles
  - 1.4.2. Reuniones
  - 1.4.3. Documentos
- 1.5. Desarrollo basado en pruebas
- 1.6. El IDE NetBeans

### UNIDAD 2.- MENÚS

- 2.1. Menu Bar
- 2.2. Menu
- 2.3. Menu Item
- 2.4. Menu Item / CheckBox
- 2.5. Menu Item / RadioButton
- 2.6. SubMenús
- 2.7. Separator

### UNIDAD 3.- CONTROLES

- 3.1. Label
- 3.2. Button
- 3.3. Toggle Button
- 3.4. Check Box
- 3.5. Radio Button
- 3.6. Button Group
- 3.7. Combo Box
- 3.8. List
- 3.9. Text Field
- 3.10. Text Area
- 3.11. Scroll Bar
- 3.12. Slider
- 3.13. Progress Bar
- 3.14. Formatted Field
- 3.15. Password Field
- 3.16. Spinner
- 3.17. Separator
- 3.18. Text Pane
- 3.19. Editor Pane
- 3.20. Tree
- 3.21. Table

### UNIDAD 4.- CONTENEDORES

- 4.1. Panel
- 4.2. Tabbed Pane
- 4.3. Split Pane
- 4.4. Scroll Pane
- 4.5. Tool Bar
- 4.6. Desktop Pane
- 4.7. Internal Frame
- 4.8. Layered Pane

## UNIDAD 5.- VENTANAS

- 5.1. Dialog
- 5.2. Frame
- 5.3. Color Chooser
- 5.4. File Chooser
- 5.5. Option Pane

## UNIDAD 6.- LAYOUTS

- 6.1. BorderLayout
- 6.2. BoxLayout
- 6.3. CardLayout
- 6.4. FlowLayout
- 6.5. GridBagLayout
- 6.6. GridLayout

## UNIDAD 7.- EVENTOS

- 7.1. Eventos de ratón
- 7.2. Eventos de teclado
- 7.3. Cambios de estado
- 7.4. Acciones

### 3.2. BIBLIOGRAFÍA

- James Shore, Shane Warden. The art of agile development. Theory in practice. O'Reilly Media, Inc.
- Henrik Kniberg. Scrum and XP from the Trenches. LULU PR.
- Tim Boudreau, Jaroslav Tulach, Geertjan Wielenga. Rich Client Programming: Plugging Into the NetBeans Platform. Prentice Hall.
- Rhawi Dantas. NetBeans IDE 7 Cookbook. Packt Publishing.



- Heiko Böck, Jaroslav Tulach. The Definitive Guide to NetBeans Platform. Apress.
- Kathy Walrath. The JFC Swing tutorial: a guide to constructing GUIs. Addison-Wesley Professional.
- Marc Loy, Robert Eckstein. Java Swing. O'Reilly Media, Inc.

La asignatura se desarrollará a través de los siguientes métodos y técnicas generales, que se aplicarán diferencialmente según las características propias de la asignatura:

- **Estudio personal dirigido:** el alumno acometerá de forma individual el estudio de la asignatura de modo que le permita adquirir las competencias de la misma. Para ello contará con la tutorización personalizada del profesor de la asignatura, como principal responsable docente.
- **Prácticas con ordenador:** el alumno realizará individualmente las diferentes prácticas según las competencias y actividades correspondientes que deba trabajar durante el semestre. Para ello contará con la tutorización personalizada del profesor de la asignatura, como principal responsable docente.
- **Realización de test de autoevaluación:** El alumno contará con test al término de cada unidad para repasar los contenidos y poner en práctica los conocimientos adquiridos.
- **Tutorías personalizadas:** El profesor pondrá a disposición del alumno un tiempo para que éste pueda plantear cuantas dudas le surjan en el estudio de la materia, pudiendo el docente ilustrar sus explicaciones por medio de ejemplos y cualquier otra orientación de interés para el alumno.
- **Actividades de evaluación**



La evaluación es un componente fundamental de la formación del alumno. Está compuesta por un examen final escrito y la evaluación continua, que consta de ejercicios y actividades evaluables.

La evaluación de esta asignatura se realiza mediante la media del examen (valorado en un 60%) y la realización de un trabajo obligatorio individual (con valor del 40%).

➤ Examen (60 % de la nota final)

La superación de dicho examen constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno deberá tener en el examen al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas. El alumno con nota inferior se considerará suspenso. El alumno dispondrá de dos convocatorias de examen por curso académico.

No se guardará la nota del examen, si éste estuviera aprobado, para una convocatoria posterior.

➤ Trabajo obligatorio (40% de la nota final)

La superación del trabajo constituye un requisito indispensable para la superación de la asignatura. El alumno deberá tener en el trabajo al menos un 5 para poder realizar la ponderación de notas. El alumno con nota inferior se considerará suspenso. En el caso de tener el trabajo obligatorio superado y no aprobar el examen, se guardará su nota hasta la segunda convocatoria de examen perteneciente al curso académico actual.

No se admitirán trabajos fuera de la fecha límite de entrega, que será comunicada al alumno con suficiente antelación. Con la no presentación del trabajo obligatorio se considerará suspensa la asignatura, independientemente de la nota obtenida en el examen.

---

**Criterios de calificación de la evaluación continua**

---

Los criterios para la evaluación del trabajo obligatorio se presentan en la siguiente tabla, donde se resumen los aspectos a valorar y el porcentaje que representa cada uno de los mismos:

COMPONENTES EVALUABLES	PROPORCIÓN
Documentación	30%
Interfaz desarrollada	70%
<b>TOTAL</b>	<b>100%</b>



Para el apoyo tutorial, el alumno tendrá a su disposición un equipo docente encargado de acompañar al alumno durante toda su andadura en el proceso formativo, prestando una atención personalizada al alumno. Sus funciones están claramente diferenciadas complementándose al mismo tiempo. Este equipo está formado por:

- **Coordinador:** encargado de resolver cualquier problema docente a nivel general y de dar al alumno toda la información de carácter general necesaria en su proceso formativo.
- **Orientador:** encargado de planificar al alumno el estudio de la asignatura en función del tiempo disponible, incluso realiza nuevas planificaciones ajustándose a nuevos periodos marcados por el alumno según sus circunstancias personales y familiares. Otra de sus funciones es la de realizar un seguimiento del estudio del alumno.
- **Profesor docente:** encargado de resolver todas las dudas específicas de la asignatura y de informar al alumno de todas las pautas que debe seguir para realizar el estudio de la asignatura.

El alumno dispondrá de un horario de tutorías para contactar con estas tres figuras durante toda su formación académica. La información sobre el horario la encontrará el alumno en la plataforma virtual.

El peso de cada unidad formativa dentro de cada asignatura queda determinado en el cronograma por el tiempo dedicado a la misma. El alumno deberá acometer el estudio marcado por la herramienta de planificación utilizada en el campus virtual, después de la planificación realizada con su tutor. A continuación se muestra una tabla con las unidades didácticas que componen la asignatura y las unidades de tiempo que se requieren para su estudio.

UNIDADES DIDÁCTICAS	UNIDAD DE TIEMPO	HORAS DEDICACIÓN
Unidad 1	20	20 HORAS
Unidad 2	10	10 HORAS
Unidad 3	15	15 HORAS
Unidad 4	15	15 HORAS
Unidad 5	10	10 HORAS
Unidad 6	15	15 HORAS
Unidad 7	15	15 HORAS
<b>TOTAL</b>	<b>100</b>	<b>100</b>