



Grado en Ingeniería Informática

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información

Denominación en inglés:

Information Systems Design and Development

Código:

606010212

Carácter:

Obligatorio

Horas:

	Totales	Presenciales	No presenciales
Trabajo estimado:	150	60	90

Créditos:

Grupos reducidos				
Grupos grandes	Aula estándar	Laboratorio	Prácticas de campo	Aula de informática
3	0	0	0	3

Departamentos:

Tecnologías de la Información

Áreas de Conocimiento:

Lenguaje y Sistemas Informáticos

Curso:

3º - Tercero

Cuatrimestre:

Primer cuatrimestre

DATOS DE LOS PROFESORES

Nombre:

Mata Vázquez, Jacinto

E-Mail:

mata@uhu.es

Teléfono:

959 217315

Despacho:

Torreumbria, 26 /
Despacho Dirección ETSI

*Pachón Álvarez, Victoria

vpachon@uhu.es

87373

60 TorreUmbría

*Profesor coordinador de la asignatura

1. Descripción de contenidos**1.1. Breve descripción (en castellano):**

En líneas generales, la asignatura "Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información" estudia los Sistemas de Información, haciendo especial hincapié en el diseño e implementación de bases de datos. Para ello, se desarrollarán los siguientes contenidos:

- Construcción, depuración y ejecución de programas para el acceso y gestión de la información almacenada en una base de datos.
- Restricciones de integridad y lógica de negocio a distintos niveles: conceptual, lógico, físico o de aplicación.
- Persistencia de objetos en bases de datos relacionales.
- Modelos de bases de datos orientados a objeto y objeto-relacionales
- Sistemas de información: arquitecturas, características, componentes y tipos.
- Programación en el ámbito web orientados al desarrollo de sistemas de información.
- Diseño conceptual de sistemas de información basándose en metodologías de análisis conjunto de datos y aplicaciones.
- Desarrollo y despliegue de aplicaciones de sistemas de información.

1.2. Breve descripción (en inglés):

In general, the subject "Information System Design and Development" studies the Information System, focused on the design and implementation of databases. To do this, the following contents will be developed:

- Architectures, features, components and types of information systems.
- Conceptual and logical database design.
- Implementation of procedures for an efficient database access.

2. Situación de la asignatura**2.1. Contexto dentro de la titulación:**

En la asignatura "Bases de Datos", que se cursa en segundo, se estudia el modelo relacional en profundidad. Estos conocimientos son necesarios para entender la transformación del modelado conceptual al modelo lógico y para realizar las prácticas de acceso a las bases de datos. Además, forman la base del modelo objeto-relacional, que se estudiará en esta asignatura. Por otro lado, en la asignatura "Introducción a la Ingeniería del Software" se sientan las bases del diseño y desarrollo de proyectos software. Esta asignatura está estrechamente relacionada con la asignatura "Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información" puesto que en ésta se estudia el diseño e implementación de los datos que forman parte de los proyectos.

2.2. Recomendaciones:

Se recomienda haber cursado las asignaturas "Bases de Datos" e "Introducción a la Ingeniería del Software" de segundo curso.

3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

La asignatura Diseño y Desarrollo de Sistemas de Información tiene como objetivos principales dotar al alumno de una visión general de los sistemas de información y proporcionar los mecanismos necesarios para el diseño y acceso a las bases de datos. Mediante el estudio de esta asignatura, el alumno aprenderá a:

- Diseñar y desarrollar aplicaciones y sistemas de información que interactúen con bases de datos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad.
- Analizar y diseñar el modelo conceptual y lógico de una base de datos.
- Conocer las principales características y aplicaciones de las bases de datos objeto-relacionales.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes**4.1. Competencias específicas:**

- **CC01:** 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.
- **CC05:** Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- **CC12:** Conocimiento y aplicación de las características, funcionalidades y estructura de las bases de datos, que permitan su adecuado uso, y el diseño y el análisis e implementación de aplicaciones basadas en ellos
- **CC13:** Conocimiento y aplicación de las herramientas necesarias para el almacenamiento, procesamiento y acceso a los Sistemas de información, incluidos los basados en web.

4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **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
- **CG0:** Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.
- **G03:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G06:** Capacidad para el aprendizaje autónomo así como iniciativa y espíritu emprendedor
- **G08:** Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.
- **T02:** Conocimiento y perfeccionamiento en el ámbito de las TIC's

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1. Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa.
- Sesiones de Resolución de Problemas.
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática.
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación.

5.2. Metodologías docentes:

- Clase Magistral Participativa.
- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos.
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos.
- Evaluaciones y Exámenes.

5.3. Desarrollo y justificación:

En cada sesión académica de teoría, el profesor explicará los conceptos básicos de cada tema mediante una clase magistral participativa. Para facilitar el proceso de aprendizaje, en el transcurso de estas sesiones se intercalarán sesiones académicas de problemas. Se trata de realizar problemas o ejercicios, que, una vez corregidos, sirvan al alumno para evaluar su nivel de conocimiento sobre determinados temas y conceptos importantes.

Al final de los temas 2, 3 y 4 se realizará una Actividad Académica Dirigida que consistirá en una prueba parcial evaluable.

En estas pruebas, se plantearán problemas, cuestiones cortas y/o de tipo test con el objetivo de evaluar los conocimientos del tema antes de abordar el siguiente. Su calificación se tendrá en cuenta en el cálculo de la nota global de la asignatura.

Las prácticas de esta asignatura consistirá en la realización de proyecto de diseño y desarrollo de un sistema que acceda de forma programática a una base de datos. El profesor expondrá los conceptos necesarios para abordar dicho proyecto.

Durante las sesiones de prácticas, los alumnos desarrollarán el proyecto con ayuda del profesorado. Los enunciados y materiales están disponibles en la web de la asignatura; aún así se recomienda la utilización de libros, recursos y fuentes de conocimiento adicionales.

La evaluación final de la asignatura se realizará teniendo en cuenta la evaluación del examen teórico, el proyecto de la asignatura y la calificación obtenida en las actividades académicamente dirigidas, tal como se detalla en la sección "evaluación" de esta guía docente.

La asignatura dispone de una página web donde el alumno puede consultar el material para preparar cada clase, así como la documentación necesaria para cada sesión práctica. Se utilizarán todos los medios tecnológicos disponibles en el aula (vídeo-proyector, wi-fi, etc.). Los alumnos que lo deseen pueden traer material a la clase (libros, portátiles, etc.).

6. Temario desarrollado:

- **Tema 1. ¿Qué es un Sistema de Información?**

Empezaremos la asignatura enmarcando el diseño y el desarrollo de un sistema de bases de datos considerado como parte de un sistema de información. En este tema estudiaremos los componentes de un sistema de información y varias metodologías para su desarrollo.

- 1.1. Sistemas de Información
- 1.2. Las Bases de Datos dentro de los Sistemas de Información

- **Tema 2. Modelado conceptual de una base de datos.**

Para llegar a ser un buen diseñador de bases de datos necesitamos comprender la notación de los diagramas conceptuales y saber utilizarla para resolver problemas reales. El objetivo de este capítulo es adquirir las habilidades necesarias para realizar un correcto modelado conceptual a partir de los requisitos de un problema.

- 2.1 Introducción
- 2.2. Elementos del Modelo Entidad Relación
- 2.3. Extensiones del Modelo Entidad Relación
- 2.4. Consideraciones de Diseño
- 2.5. Propuestas para el Modelado Conceptual

- **Tema 3. Del modelo conceptual al modelo lógico**

Una vez creado el modelo conceptual, éste debe transformarse en tablas (modelo lógico) para que se pueda implementar en un Sistema de Gestión de Bases de Datos comercial. En este capítulo se presentan las reglas para transformar el modelo conceptual al modelo relacional.

- 3.1. Introducción
- 3.2. Transformación de Entidades
- 3.3. Transformación de Relaciones
- 3.4. Transformación de las Extensiones del Modelo Entidad Relación

- **Tema 4. Bases de Datos Objeto-Relacionales. Una nueva forma de entender la realidad.**

En este capítulo se presentan las extensiones con las que se ha dotado al modelo relacional para adaptarse a las actuales tecnologías de programación. Se estudiarán los principios del modelo objeto-relacional y las arquitecturas para soportarlo.

- 4.1. Introducción
- 4.2 Extensiones de Orientación a Objetos en Oracle
- 4.3. Diseño de Bases de Datos Objeto-Relacionales

Contenido general de las prácticas

Las prácticas consistirán en el desarrollo de programas para acceder a bases de datos relacionales y objeto-relacionales mediante la arquitectura cliente-servidor, utilizando el lenguaje de programación Java y el SGBD Oracle.

7. Bibliografía

7.1. Bibliografía básica:

Sistemas de bases de datos. Un enfoque práctico para diseño, implementación y gestión (4ª edición)
Thomas M. Connolly, Carolyn E. Begg
Pearson Educacion, 2006
http://columbus.uhu.es/record=b1370230~S1*spl

Fundamentos de bases de datos con Java
Kevin Mukhar
Anaya Multimedia, 2002

7.2. Bibliografía complementaria:

Fundamentos de Sistemas de Bases de Datos (3ª edición)
Ramez A. Elmasri, Shamkant B. Navathe
Addison Wesley, 2002
http://columbus.uhu.es/record=b1341702~S1*spl

8. Sistemas y criterios de evaluación.

8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Prácticas
- Seguimiento Individual del Estudiante

8.2. Criterios de evaluación y calificación:

La calificación final (evaluación continua) se calcula siguiendo la siguiente fórmula:

$\text{Nota final} = 0.55 * \text{Nota de teoría} + 0.3 * \text{Nota de prácticas} + 0.15 * \text{Nota de pruebas parciales}$

El examen de teoría consistirá en la resolución de problemas y preguntas teórico/prácticas relacionadas con el temario de teoría. Para la realización de este examen no se podrá utilizar material adicional salvo el indicado por el profesorado.

La calificación de prácticas se obtendrá mediante la defensa y realización del proyecto propuesto en clase.

El seguimiento individual del estudiante se evaluará mediante las actividades académicamente dirigidas tal como se detalla en el apartado "Actividades Formativas y Metodologías Docentes".

Aquellos alumnos que, por circunstancias excepcionales, no puedan seguir la evaluación continua deberán indicarlo en las dos primeras semanas de curso y se les aplicará la siguiente fórmula de evaluación:

$\text{Nota final} = 0.65 * \text{Nota de teoría} + 0.35 * \text{Nota de prácticas}$

En ambos casos, para poder aplicar estas fórmulas de evaluación, el estudiante debe obtener, al menos, 3 puntos sobre 10 en la prueba de teoría y 3 puntos sobre 10 en la calificación final de las prácticas.

9. Organización docente semanal orientativa:

	Semanas	Grupos Grandes	Grupos Reducidos Aula Estándar	Grupos Reducidos Aula de Informática	Grupos Reducidos Laboratorio	Grupos Reducidos prácticas de campo	Pruebas y/o actividades evaluables	Contenido desarrollado
#1	2	0	2	0	0		Presentación y Tema 1	
#2	2	0	2	0	0		Tema 1	
#3	2	0	2	0	0		Tema 2	
#4	2	0	2	0	0		Tema 2	
#5	2	0	2	0	0		Tema 2	
#6	2	0	2	0	0		Ejercicios del Tema 2	
#7	2	0	2	0	0	UML	Tema 2	
#8	2	0	2	0	0	Prueba parcial del Tema 2	Ejercicios del Tema 2	
#9	2	0	2	0	0		Tema 3	
#10	2	0	2	0	0		Tema 3	
#11	2	0	2	0	0		Tema 3	
#12	2	0	2	0	0	Prueba parcial del Tema 3	Ejercicios del Tema 3	
#13	2	0	2	0	0		Tema 4	
#14	2	0	2	0	0		Tema 4	
#15	2	0	2	0	0	Prueba parcial del Tema 4	Ejercicios del Tema 4	
	30	0	30	0	0			