

## Grado en Ingeniería Informática itinerario Ingeniería del Software

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Nombre:**

Integración de la Información y Aplicaciones

**Denominación en inglés:**

Integration of Information and Applications

**Código:**

606010221

**Carácter:**

Obligatorio

**Horas:**

	Totales	Presenciales	No presenciales
<b>Trabajo estimado:</b>	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:**

4º - Cuarto

**Cuatrimestre:**

Primer cuatrimestre

### DATOS DE LOS PROFESORES

**Nombre:**

\*José Luis Arjona  
Fernández

**E-Mail:**

jose.arjona@dti.uhu.es

**Teléfono:**

959217647

**Despacho:**

tupb-31

\*Profesor coordinador de la asignatura

## 1. Descripción de contenidos

### 1.1. Breve descripción (en castellano):

Integración es el proceso de conectar aplicaciones software dentro de una organización con el fin de simplificar y automatizar los procesos de negocio, al mismo tiempo que se evita tener que hacer grandes cambios a las aplicaciones o las estructuras de datos existentes. Disciplinas como EAI, EII, ETL, SOA y Mashups nos permiten conectar aplicaciones, así como los lenguajes de la Web Semántica son usados para estructurar procesos y datos.

### 1.2. Breve descripción (en inglés):

Integration is the process of linking software applications within an organization together in order to simplify and automate business processes, while at the same time avoiding having to make sweeping changes to the existing applications or data structures. Disciplines such as EAI, EII, ETL, SOA and Mashups allow us to connect applications and the Semantic Web languages are used to structure processes and data.

## 2. Situación de la asignatura

### 2.1. Contexto dentro de la titulación:

En los cursos previos a esta asignatura, los alumnos han obtenido conocimientos de las disciplinas fundamentales del desarrollo software. En ésta asignatura se presentan las metáforas, metodologías, buenas prácticas y herramientas existentes para desarrollar una solución de integración desde un punto de vista ingenieril.

### 2.2. Recomendaciones:

## 3. Objetivos (Expresados como resultados del aprendizaje):

El objetivo general es proporcionar al alumno los conocimientos fundamentales sobre la integración de sistemas informáticos, tanto a nivel de información como de aplicaciones. Este objetivo general se concreta en los siguientes objetivos específicos:

- Conocer el lenguaje de modelado
- Saber interpretar un modelo de integración
- Conocer las principales mecanismos de comunicación
- Conocer las actuales herramientas para integración

## 4. Competencias a adquirir por los estudiantes

### 4.1. Competencias específicas:

- **CE2-IS:** Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
- **CE3-IS:** Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles
- **CE4-IS:** Capacidad de identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales
- **CE5-IS:** Capacidad de identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse

### 4.2. Competencias básicas, generales o transversales:

- **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
- **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.
- **G02:** Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica
- **G03:** Capacidad para la resolución de problemas
- **G04:** Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista
- **G05:** Capacidad de trabajo en equipo.
- **G07:** Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.
- **T01:** Uso y dominio de una segunda lengua
- **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 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.
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes.

### 5.3. Desarrollo y justificación:

En las clases teóricas se presentarán los conceptos de manera clara y concisa utilizando para ello las herramientas docentes más adecuadas al alcance del profesor. Para cada tema se proporcionará al alumno material de lectura que apoyará la sesión teórica. En ocasiones, el alumno deberá trabajar ciertos contenidos de forma personal, con ayuda del material proporcionado, estimulando, de esta forma, el aprendizaje autónomo.

Las prácticas de laboratorio consistirán en la realización de ejercicios relacionados con el temario teórico.

Trabajos en grupo. Se proporcionará una lista de temas objeto de trabajo. El trabajo se ajustará a las directrices que se marquen para su desarrollo. Los alumnos, en equipos de máximo dos miembros, elegirán uno de los temas, lo llevarán a cabo y lo expondrán en el aula al resto de los compañeros.

## 6. Temario desarrollado:

Tema 0 - Presentación  
Tema 1 - Introducción a la integración de aplicaciones  
EAI  
EII  
ETL  
Mashups  
SOA  
Tema 2 - Lenguaje de descripción de soluciones de integración  
Patrones de Integración  
DSL para Integración  
Tema 3 - Herramientas para integración  
Guaraná  
Mule

## 7. Bibliografía

### 7.1. Bibliografía básica:

G. Hohpe, B. Woolf. Enterprise Integration Patterns. Addison-Wesley, 2003

### 7.2. Bibliografía complementaria:

D.S. Linthicum. Enterprise Application Integration. Addison-Wesley, 1999  
B. Clark. Enterprise Application Integration. Addison-Wesley, 2004  
D. Spackman, M. Speaker. Enterprise Integration Solutions. Microsoft Press, 2005

## 8. Sistemas y criterios de evaluación.

### 8.1. Sistemas de evaluación:

- Examen de teoría/problemas
- Defensa de Prácticas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos

### 8.2. Criterios de evaluación y calificación:

La evaluación de los alumnos se realizará en dos partes:

A -Exámen teórico/práctico.

B- Pruebas de Laboratorio.

C- Desarrollo de un trabajo práctico en grupo.

La calificación final de la asignatura se obtendrá de la siguiente forma: Calificación Final = Calificación Parte A x 0,40+ Calificación Parte B x 0,40 + Calificación Parte C x 0,20. Se considera aprobada la asignatura cuando se iguale o supere el 5 en la calificación final, habiendo igualado o superado el 5 en cada una de las partes.

**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		Tema 0	
#2	2	0	2	0	0		Tema 1	
#3	2	0	2	0	0		Tema 1	
#4	2	0	2	0	0		Tema 2	
#5	2	0	2	0	0		Tema 2	
#6	2	0	2	0	0		Tema 2	
#7	2	0	2	0	0		Tema 2	
#8	2	0	2	0	0		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		Tema 3	
#13	2	0	2	0	0		Tema 3	
#14	2	0	2	0	0		Tema 3	
#15	2	0	2	0	0		Tema 3	
	30	0	30	0	0			