

# AD01.- Introducción al acceso a datos.

## Orientaciones para la tutoría

En esta primera unidad de trabajo del módulo, se introduce al alumnado en el concepto de acceso a datos y persistencia.

Se hace un repaso de los diferentes métodos para guardar los datos: desde los ficheros convencionales hasta las bases de datos XML.

### Datos generales de la Unidad de Trabajo

Nombre completo del MP	Acceso a datos.	Siglas MP	AD
Nº y título de la UT	01.- Introducción al acceso a datos.	Horas	9/125
Índice o tabla de contenidos	<p>La unidad de trabajo contiene los siguientes bloques de contenidos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>1.- Introducción.</li><li>2.- Acceso a datos.<ul style="list-style-type: none"><li>2.1.- Qué estrategia o método de acceso a datos usar.</li></ul></li><li>3.- Ficheros.<ul style="list-style-type: none"><li>3.1.- Uso ficheros en la actualidad.</li></ul></li><li>4.- Bases de datos.<ul style="list-style-type: none"><li>4.1.- Introducción.</li><li>4.2.- Bases de datos relacionales.</li><li>4.3.- Bases de datos orientadas a objetos (I).<ul style="list-style-type: none"><li>4.3.1.- Bases de datos orientadas a objetos (II).</li></ul></li><li>4.4.- Comparativa entre bases de datos relacionales y orientadas a objetos.<ul style="list-style-type: none"><li>4.4.1.- Desventajas de las bases de datos orientadas a objetos frente a las relacionales.</li></ul></li><li>4.5.- Bases de datos objeto-relacionales.</li></ul></li><li>5.- Acceso a bases de datos mediante conectores.</li><li>6.- Mapeo objeto relacional (ORM).<ul style="list-style-type: none"><li>6.1.- Capa de persistencia y framework de mapeo.</li></ul></li><li>7.- Bases de datos XML.</li><li>8.- Desarrollo de componentes.<ul style="list-style-type: none"><li>8.1.- Definición de componente.</li><li>8.2.- JavaBeans.</li></ul></li></ul>		
Objetivos	<p>Al ser una unidad introductoria y teórica, tiene relación con todos los objetivos e del módulo, si bien, no se realiza ningún desarrollo de aplicación alguna. Podríamos destacar los siguientes:</p>		

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Seleccionar y emplear lenguajes, herramientas y librerías, interpretando las especificaciones para desarrollar aplicaciones multiplataforma con acceso a bases de datos.</li> <li>✓ Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo, para mantener el espíritu de innovación.</li> </ul>
<b>Consejos y recomendaciones</b>	<p>Dado que se trata de una unidad introductoria y general puede que al alumno no le queden claros algunos conceptos. Esto no debe preocuparle, ya que en las UT posteriores se analizará con detalle cada uno de los grupos. De todas maneras, los contenidos expuestos deberían permitir la resolución de todas las actividades y de la tarea sin ningún problema.</p>
<b>Tarea</b>	<b>Criterios de puntuación</b>
	<p>La tarea consta de dos actividades a desarrollar que, en conjunto, sumarán 10 puntos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Actividad 1</b> (9 puntos).</li> <li>✓ <b>Actividad 2</b> (1 punto).</li> </ul>
	<b>Criterios de corrección</b>
	<p><b>Actividad 1</b> En esta actividad se sumará 1 punto/pregunta cuando la respuesta sea correcta.</p> <p><b>Actividad 2</b> En esta actividad se sumará 1 punto cuando la respuesta sea razonadamente correcta.</p>
	<b>Solución propuesta</b>
	<p>La solución completa y correcta a la tarea propuesta, desarrollada por el autor o la autora de la misma, la podrás encontrar como enlace en la página de inicio de la unidad de trabajo, justo debajo del enlace a las orientaciones para la tutoría.</p>
<b>Temas de debate</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Se podría cuestionar el futuro de las bases de datos, qué modelo se impondrá en el futuro, si el relacional seguirá predominado, etc.</li> <li>✓ Se podría debatir sobre si es necesario una especialización en diseñador de bases de datos versus programador de aplicaciones, o es mejor ser un "todoterreno" aunque se sepa menos, se sepa por tanto un poco de todo.</li> </ul>

