



Florida

Universitatària

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Web Semipresencial

Entornos de desarrollo

**Guia docente
2024_2025**

Índice

1. Datos de identificación	3
2. Objetivos Generales	3
3. Resultados de aprendizaje de la asignatura	4
4. Contenidos	5
5. Actividades formativas y metodología	8
6. Evaluación del aprendizaje	15
7. Propuesta de actuaciones específicas	18
8. Bibliografía comentada	19
9. Normas específicas de la asignatura	21
10. Consultas y atención al alumnado	21

© FLORIDA UNIVERSITARIA

Este material docente no podrá ser reproducido total o parcialmente, ni transmitirse por procedimientos electrónicos, mecánicos, magnéticos o por sistemas de almacenamiento y recuperación informáticos o cualquier otro medio, ni prestarse, alquilarse o cederse su uso de cualquier otra forma, con o sin ánimo de lucro, sin el permiso previo, por escrito, de FLORIDA CENTRE DE FORMACIÓ, S.C.V.

1. Datos de identificación

Asignatura	Entornos de desarrollo
Profesorado	<p>Nombre: Pascual Martínez Pérez-Muelas</p> <p>Email: pmartinez@florida-uni.es</p> <p>Despacho: D-1.4 (provisional)</p> <p>Horario de atención:</p> <p>https://www.floridauniversitaria.es/estudiante</p> <p>[*] se recomienda concertar cita tutoría vía email.</p> <p>Grupo: 1º A</p>
Coordinador asignatura	Pascual Martínez Pérez-Muelas
Idioma en el que se imparte	Castellano

2. Objetivos Generales

Generales

Generales

Este módulo profesional contiene parte de la formación necesaria para desempeñar la función de desarrollador de aplicaciones. La función de desarrollador de aplicaciones incluye aspectos como: – La utilización de las herramientas software disponibles. – La elaboración de documentación interna y técnica de la aplicación. – El diseño, elaboración y ejecución de pruebas. – La optimización de código. De acuerdo con el Real Decreto 405/2023, de 29 de mayo, el módulo contribuye al desarrollo de los siguientes objetivos generales de entre los previstos a nivel de ciclo: d) Ajustar parámetros analizando la configuración para gestionar servidores en distintos ámbitos de implantación. e) Interpretar el diseño lógico, verificando los parámetros establecidos para gestionar bases de datos. h) Generar componentes de acceso a datos, cumpliendo las especificaciones, para integrar contenidos en la lógica de una aplicación web. i) Utilizar lenguajes de marcas y estándares web, asumiendo el manual de estilo, para desarrollar interfaces en aplicaciones web. j) Emplear herramientas y lenguajes específicos, siguiendo las especificaciones, para desarrollar componentes multimedia. r) Analizar y utilizar los recursos y oportunidades de aprendizaje relacionadas con la evolución científica, tecnológica y organizativa del sector y las tecnologías de la información y la comunicación, para mantener el espíritu de actualización y adaptarse a nuevas situaciones laborales y personales. Es recomendable que el alumno/a disponga de conocimientos básicos e iniciales en lo referente a: · Manejo a nivel de usuario, del Sistema Operativo Microsoft Windows y el sistema de archivos subyacente, para gestionar la información y ficheros relacionados con la asignatura. · Utilización habitual de Internet: navegadores [Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, Safari, etc.], buscadores, correo electrónico, foros... · Utilización de sistemas ofimáticos, especialmente en el ámbito de los procesadores de texto y la elaboración de presentaciones. · Conocimientos básicos de inglés para poder leer y entender artículos y/o documentación técnica. Para poder seguir adecuadamente el módulo se requiere un alto grado de autonomía, constancia y esfuerzo en el trabajo diario durante todo el proceso de aprendizaje, ya que se utiliza una metodología activa en la que se “aprende haciendo”. También se requiere de una actitud proactiva para afrontar las propuestas de actividades prácticas planteadas. La lectura e investigación a través de documentación técnica, referencias y recursos didácticos [tanto en castellano como en inglés] también es necesaria a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje.

3. Resultados de aprendizaje de la asignatura

Resultados de aprendizaje

RA1: Reconoce los elementos y herramientas que intervienen en el desarrollo de un programa informático, analizando las características y las fases en las que actúan hasta llegar a su puesta en funcionamiento.

RA2: Evalúa entornos integrados de desarrollo analizando sus características para editar código fuente y generar ejecutables.

RA3: Verifica el funcionamiento de programas diseñando y realizando pruebas.

RA4: Optimiza código empleando las herramientas disponibles en el entorno de desarrollo.

Resultados de aprendizaje
RA5: Genera diagramas de clases valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando herramientas específicas.
RA6: Genera diagramas de comportamiento valorando su importancia en el desarrollo de aplicaciones y empleando herramientas específicas.

4. Contenidos

Relación de contenidos

Los contenidos se articulan a través de las siguientes unidades o bloques temáticos, vinculados a resultados de aprendizaje:

U1. DESARROLLO DE SOFTWARE Y ENTORNOS DE DESARROLLO. [RA1 y RA2]

Hardware y Software, definición.

Tipos de Software.

Fases del proceso de desarrollo de SW.

Ciclo de vida, modelos.

Documentación.

Mejora e integración continua.

Concepto de gestión ágil de proyectos.

Lenguajes de programación.

Tipos de lenguajes, paradigmas, evolución.

Entornos de desarrollo, definición, características, personalización, ventajas e inconvenientes.

Ejemplos.

U2. UML COMPORTAMIENTO: CASOS DE USO. [RA6]

Introducción. Conceptos generales. ¿Qué es UML?

Tipología de diagramas UML.

Diagramas de comportamiento.

Diagramas de casos de uso. ¿Qué son?. ¿Cómo usarlos?.

Componentes.

Análisis de casos de uso.

Diseño de diagramas.

Plantillas para la descripción de casos.

Actividades sobre diagramas de casos de uso, a modo de ejemplos prácticos. [RA6]

U3. UML COMPORTAMIENTO: ACTIVIDADES. [RA6]

Introducción.

Diagramas de comportamiento.

Diagramas de actividades. ¿Qué son?. ¿Cómo usarlos?.

Componentes.

Análisis de actividades, descomposición de procesos.

Diseño de diagramas.

Control de flujo, iteraciones.

Recorrido y búsqueda en arrays.

Actividades sobre diagramas de actividades, a modo de ejemplos prácticos.

U4. DEPURACIÓN [DEBUGGING]. [RA3]

Introducción a la depuración.

Definición y objetivos.

Ejecución paso a paso.

Depuración en Entornos de desarrollo.

Puntos de interrupción.

Seguimiento de traza de ejecución.

Valores dinámicos de las variables en tiempo de ejecución.

Actividad sobre depuración y estudio de trazas de ejecución.

U5. UML ESTRUCTURAL: CLASES. [RA5]

Introducción a la programación orientada a objetos.

Porqué este tipo de diagrama es relevante.

Clases y objetos.

Notación.

Visibilidad.

Tipos de relaciones. Asociaciones. Agregaciones. Composiciones.

Concepto de Herencia y Clases abstractas.

Desarrollo de actividades y casos prácticos

U6. DISEÑO DE PRUEBAS DE SOFTWARE. [RA3]

Introducción.

Tipos de pruebas según el enfoque.

Tipos de pruebas según el alcance.

Casos de prueba. Pruebas unitarias.

TDD, concepto y finalidad.

Ciclo de vida.

Actividades sobre pruebas unitarias

U7. CLOUD COMPUTING. DOCKER. KUBERNETES. [RA1]

Cloud Computing. Introducción y conceptos.

Ventajas e inconvenientes.

Contenedores. Definición y conceptos.

Origen. Evolución histórica.

Ventajas e inconvenientes.

Referencias y casos de éxito.

Actividad: Docker classroom.

Docker. Elementos básicos.

Virtualización VS Contenedorización. CaaS. Conclusiones.

Productos Docker.

Instalación de Docker Desktop.

Arquitectura Docker. Componentes.

Docker. Administración básica y comandos.

Ciclo de vida de un contenedor.

Docker. Gestión de imágenes y contenedores.

Actividad: ejecutar un contenedor personalizado.

Kubernetes. Historia. Conceptos. Origen. ¿Por qué?. ¿Para qué?.

Kubernetes. Arquitectura, objetos y componentes.

Gestión de entornos en producción. Ejemplos.

Refactorización. Patrones habituales.

Integración de control de versiones y repositorios remotos.

5. Actividades formativas y metodología

La metodología utilizada consiste en una combinación de explicaciones magistrales de contenidos y el uso de aprendizaje basado en tareas o proyectos, mediante la participación activa e investigación por parte del alumnado.

El objetivo es fomentar la motivación bajo la premisa del aprendizaje práctico (aprender haciendo), en base a una serie de conocimientos iniciales sobre una materia y su posterior evolución y perfeccionamiento hacia un objetivo marcado.

Las explicaciones magistrales se basan en la transmisión del contenido de manera verbal, apoyada con recursos visuales o escritos, como presentaciones, gráficos, esquemas, diagramas, documentos, artículos, discursos, etc. Esta vertiente de la metodología permite al docente cubrir una gran cantidad de material en un tiempo relativamente corto, lo que es especialmente útil para introducir nuevos temas o conceptos complejos. Sin embargo, fomenta cierta pasividad en la participación del estudiante y limitación en el desarrollo de algunas habilidades. Por ese motivo, se combina con el aprendizaje basado en proyectos mediante actividades y/o investigaciones, que aunque requieren una mayor dedicación de tiempo, fomentan un aprendizaje significativo y habilidades adicionales, como son la colaboración, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autonomía, la responsabilidad, la toma de decisiones, etc.

La obtención de los resultados de aprendizaje previstos necesita de un trabajo que se desarrolla a través de la realización de:

- **Capacitación autónoma guiada:** dedicación por parte del alumnado a entender y aprender contenidos mediante tutorías colectivas, recursos didácticos, investigación individual proactiva y apoyo del profesorado.
- **Actividades prácticas:** realización de actividades sobre los conocimientos adquiridos mediante la capacitación autónoma guiada.

Cuestiones instrumentales sobre la metodología

Las herramientas de aprendizaje se articulan, principalmente, a través de la plataforma Florida Oberta (www.floridaoberta.com), una herramienta LMS (Learning Management System) basada en la plataforma tecnológica Moodle, a modo de Campus Virtual.

El Campus Virtual facilita el proceso de aprendizaje del alumnado a través de la interacción con los recursos didácticos disponibles en diferentes formatos, el desarrollo de las actividades de aprendizaje, y la comunicación tanto síncrona como asíncrona con el profesorado, tutores/as, y los/as compañeros/as.

La estructura del módulo en la plataforma Florida Oberta es la siguiente:

- **Cabecera general:** donde se suministra una serie de recursos que serán útiles durante todo el curso, tales como: guía docente, foro de avisos, planificación y demás recursos generales.
- **Bloques temáticos:** el temario del módulo está estructurado en la plataforma mediante bloques, que pueden agrupar una o varias unidades didácticas.
- **Recursos didácticos:** en cada bloque temático se pondrán a disposición del alumnado una serie de recursos didácticos en formato electrónico: apuntes elaborados por el profesor/a, documentos, vídeos, presentaciones, enlaces y referencias a materiales externos, videoconferencias realizadas con el grupo, y cualquier otro material y recurso que se considere oportuno.
- **Actividades:** en cada bloque se irán planteando una serie de actividades, proyectos o tareas, relacionadas con los contenidos propios del bloque. Las actividades deberán ser entregadas por el alumnado en el plazo establecido y a través de la plataforma. El desarrollo de las actividades estará apoyado por el profesor, mediante el foro de dudas, correo electrónico, videoconferencia, etc.
- **Foros [novedades, avisos, dudas, etc.]:** es un espacio a través del cual se informará al alumnado de aspectos relevantes para el desarrollo del curso, como aperturas y cierres de tareas y actividades, exámenes, tutorías, fechas claves, etc.... Podremos disponer de un foro general del módulo y otros específicos, uno por cada bloque temático. Es especialmente importante canalizar las dudas y cuestiones que puedan surgir, a través del foro del bloque correspondiente.

Cabe resaltar la importancia de la capacitación autónoma y de la utilización de la plataforma virtual de aprendizaje Florida Oberta (www.floridaoberta.com) como herramienta básica central

y de apoyo en la asignatura, en la cual se depositarán la totalidad de los materiales y documentación propios de la misma. En Florida Oberta se centralizarán las propuestas y entregas de las actividades de enseñanza/aprendizaje a realizar y se utilizará como principal herramienta de comunicación asíncrona. La plataforma virtual se complementará con el uso de una herramienta de comunicación síncrona [TEAMS] para la realización de sesiones de videoconferencia orientadas a resolución de dudas y consultas, principalmente.

Tutorización

Tomando consciencia de la importancia de la comunicación y la necesidad de contacto con el alumnado para evitar la sensación de soledad que a menudo la formación en modalidad no presencial provoca, utilizaremos una serie de herramientas y metodologías que permiten conseguir una interacción y seguimiento continuo a través de la tutorización y la utilización de la tecnología y medios audiovisuales.

Se plantean, inicialmente, dos formatos de tutorías:

- **Individuales:** el grupo dispondrá de un espacio de atención individual, acordado de antemano, en el que se podrá contactar con el profesorado para realizar las consultas que pudiesen surgir. Así mismo, se podrá utilizar otras vías de contacto para concertar tutorías individuales [correo institucional, etc...] en espacios diferentes al previsto como atención individual siempre y cuando sea convenido por ambas partes.
- **Colectivas:** se realizarán tutorías colectivas [webinars] programadas por el profesorado. Dichas tutorías se realizarán de manera síncrona [utilizando la aplicación TEAMS disponible en Office365 y el equipo correspondiente a la asignatura]. Las tutorías colectivas serán grabadas y posteriormente se pondrá el video a disposición de todo el grupo como recurso didáctico. Las personas que no hayan participado de forma síncrona en la tutoría colectiva podrán visualizarlo posteriormente de forma asíncrona.

Uso de tecnologías

Concibiendo las herramientas TIC como un medio y no un fin, aprovecharemos sus potencialidades para, por una parte, realizar la tutorización anteriormente comentada y por otra, crear material audiovisual que sirva para:

- Explicar conceptos claves de cada materia.

- Resolver dudas individuales surgidas o cuestiones generalizadas que sean interesante para el grupo/clase.
- Poner a disposición de grupo-clase la grabación de las tutorías colectivas.

Es de vital importancia el uso y dominio generalizado de herramientas TIC para cumplir los objetivos del módulo formativo y así mismo, lograr los resultados de aprendizaje previstos. Evidentemente, el alumnado deberá de disponer de los dispositivos e infraestructuras informáticas adecuadas y un acceso a internet óptimo para poder realizar un seguimiento adecuado de la formación en esta modalidad no presencial.

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO		
Modalidad Organizativa	Metodología	Porcentaje
Capacitación autónoma	Sesiones de trabajo individual e independiente para adquirir los conocimientos necesarios: Lecturas de recursos didácticos, artículos y materiales de interés. Visualización de vídeos explicativos y tutoriales. Búsqueda de información y conocimiento para completar o mejorar la capacitación propia, así como para la realización y mejora de las actividades propuestas. Estudio y preparación de cara a pruebas individuales y prácticas de evaluación.	35%
	Sesiones de trabajo, habitualmente individuales, y posteriores a la capacitación autónoma, que permitirán perfeccionar, completar e interiorizar el conocimiento adquirido. Requerirán la búsqueda de información y conocimiento para completar	
TOTAL		

ACTIVIDADES FORMATIVAS DE TRABAJO AUTÓNOMO		
Modalidad Organizativa	Metodología	Porcentaje
Actividades prácticas	o mejorar la capacitación propia. Como norma general, el alumnado realizará una entrega de los resultados de cada actividad.	55%
Tutoría	Atención personalizada o colectiva. Se planificará con el objetivo de revisar, reconducir materiales de clase, aprendizaje y realización de trabajos, etc. Consultas puntuales del alumnado. Tutorías programadas.	10%
TOTAL		

Planificación temporal

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HERRAMIENTAS TÉCNICAS	Nº DE SESIONES [horas]
AP1: Reflexiona, prueba y responde.	Análisis de documentación técnica específica. Cuestionario de preguntas y respuestas. Lectura e investigación en Internet. Instalación y configuración de Entornos.	1 sesión [3 horas].
AP2, AEV1: Interpreta y modela un diagrama UML de casos de uso.	Identificación de elementos participantes en un escenario descrito mediante supuestos prácticos a través de enunciados de texto descriptivo. Análisis de relaciones entre elementos. Representación e interpretación de diagramas. Uso de un editor de diagramas.	2 sesiones [6 horas].
	Identificación de elementos participantes en un	

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HERRAMIENTAS TÉCNICAS	Nº DE SESIONES (horas)
AP3, AV2: Interpreta y modela un diagrama UML de actividades.	escenario descrito mediante supuestos prácticos a través de enunciados de texto descriptivo. Análisis de relaciones entre elementos. Representación e interpretación de diagramas. Uso de un editor de diagramas.	2 sesiones [6 horas].
AP4, AEV3: Depuración. Aproximación a enigma.	Toma de decisiones sobre ubicación de puntos de interrupción. Análisis de valores de variables en tiempo de ejecución. Introducción a la criptografía como técnica de cifrado y descifrado de información. Uso de editor/entorno de desarrollo.	1 sesión [3 horas].
AP5, AEV4: Interpreta y modela un diagrama UML de clases.	Identificación de elementos participantes en un escenario descrito mediante supuestos prácticos a través de enunciados de texto descriptivo. Análisis de relaciones entre elementos. Representación e interpretación de diagramas. Uso de un editor de diagramas.	2 sesiones [6 horas].
AP6, AEV5: Pruebas unitarias. ¿Primero la prueba?... Se pueden hacer las cosas de un modo diferente.	Diseño y desarrollo de un método mediante la técnica TDD. Diseñar la prueba antes que el código mediante pensamiento abstracto. Demuestra cómo la precisión de la prueba determina la precisión del resultado satisfactorio. Uso de editor /entorno de desarrollo.	2 sesiones [6 horas].
	Análisis de las necesidades y objetivos para la generación y gestión de entornos. Conocimiento sobre	

ACTIVIDADES FORMATIVAS	HERRAMIENTAS TÉCNICAS	Nº DE SESIONES (horas)
AP7, AP8, AEV6: Cloud Computing Docker: “Vamos a mancharnos las manos”	diferentes posibilidades para generar entornos, así como las distintas plataformas en las que generarlos. Instalación de Docker. Utilización de Docker para la generación entornos dinámicos y ágiles que cubran los requerimientos propuestos. Integración de aplicaciones propias en entornos, contenedores personalizados.	8 sesiones (24 horas).

6. Evaluación del aprendizaje

Sistema de evaluación

SISTEMAS DE EVALUACIÓN Y CUALIFICACIÓN	
Instrumentos de evaluación	Porcentaje
Prueba teórico-práctica individual: durante la convocatoria ordinaria, se realizará una en cada evaluación. Consistirá en un cuestionario y/o ejercicios de respuesta corta o de desarrollo. Tendrán carácter individual y, habitualmente, se realizarán mediante ordenador. Para poder ponderar las notas con el resto de los instrumentos, será necesario obtener una nota igual o superior a 5 en este instrumento.	40%
Actividades o proyectos evaluables (AEV): como norma general, se realizará, al menos, una actividad o proyecto evaluable por cada evaluación. Para poder mediar o ponderar las calificaciones, será necesario obtener una nota igual o superior a 5 en este instrumento. En caso de que en alguna evaluación no se solicitara alguna actividad o proyecto evaluable, el porcentaje de la prueba teórico-práctica correspondiente se ajustaría al total (100%).	60%

SISTEMAS DE EVALUACIÓN Y CUALIFICACIÓN	
Instrumentos de evaluación	Porcentaje
Factor multiplicador: se podrá aplicar sobre alguno del resto de los instrumentos o sobre la nota resultante de la convocatoria, bajo el criterio del profesorado. En función de la asistencia a clase, la actitud en la misma, la participación en clase y en los foros y la entrega de las Actividades Prácticas de aprendizaje (AP), que son tareas de distinta índole a modo de repaso y refuerzo de los contenidos tratados.	Factor multiplicador entre 0,40 y 2,00

Sistema de Calificación

Convocatoria ordinaria:

- La calificación de cada evaluación, las pruebas teórico-prácticas y las posibles actividades evaluables realizadas, será de 0 a 10.
- Para superar cada una de las evaluaciones, es necesario obtener un mínimo de 5 en la nota total ponderada de la evaluación correspondiente.
- Para poder ponderar las notas de los instrumentos de una evaluación es necesario obtener un mínimo de 5 en cada instrumento.
- Para poder ponderar las notas de las diferentes evaluaciones, es necesario obtener un mínimo de 5 en cada una de las evaluaciones.
- Atendiendo a la interacción y trabajo desempeñado, se podrá valorar el uso del factor multiplicador, a criterio del equipo docente.
- Las pruebas de recuperación de la convocatoria ordinaria se realizarán a través de la convocatoria extraordinaria correspondiente.

Actividades, proyectos, supuestos prácticos:

- La solicitud de una actividad por parte del profesorado implicará, como norma, una entrega por parte del alumnado, a través de la plataforma Florida Oberta.
- Fundamentalmente, habrá 2 tipos de actividades:

- Actividades prácticas de aprendizaje [AP].
- Actividades evaluables [AEV].
- Las actividades prácticas de aprendizaje [AP], se calificarán generalmente como entregadas y no entregadas [0 y 10], salvo en ocasiones particulares y a criterio del equipo docente [ejemplo: una entrega deficiente, puede ser calificada como 0]. Pasada la fecha de entrega, el alumno dispondrá de una corrección estándar de la actividad para que él mismo pueda revisar y autocorregir su actividad. La entrega de este tipo de actividad puede afectar al factor multiplicador.
- Las actividades evaluables [AEV] se calificarán con una nota específica de 0 a 10. Pasada la fecha tope de entrega, el alumnado dispondrá de una corrección particularizada.
- La entrega de las actividades o supuestos prácticos son, como norma general, de carácter obligatorio y siempre dentro de la fecha tope establecida para la entrega. Ante una entrega fuera de plazo, salvo circunstancias especiales demostrables y bajo el criterio del equipo docente, pueden darse las siguientes situaciones:
 - No se admite la entrega, se rechaza obteniendo un 0 en dicha prueba.
 - Se admite la entrega, aunque con una reducción porcentual en la nota de entre el 5% y el 50%.
- Cualquier plagio implicará una calificación de 0 en el instrumento afectado por dicho plagio para el alumnado implicado. Las personas implicadas en un plagio podrán ser remitidas a la convocatoria extraordinaria directamente.
- Los posibles casos de rechazo de una entrega son:
 - Plagio íntegro o parcial de contenidos, ejercicios y/o actividades.
 - Presentación incompleta de las actividades solicitadas.
 - Entregas fuera de plazo sin justificación.

Factor multiplicador

En condiciones normales, el factor multiplicador será 1. Sin embargo, podrá verse alterado en cada evaluación en base al cumplimiento o no de alguna de las siguientes premisas, principalmente actitudinales, demandadas en la titulación cursada:

- Entregar en tiempo y forma las actividades prácticas de aprendizaje [AP] propuestas.
- Mantener una relación personal y profesional de comunicación y respecto con los compañeros/as y con el equipo docente, respetando la autonomía y competencias de las distintas personas.

- Participación activa en el uso de los foros como herramienta de gestión y transmisión de conocimiento.
- Gestionar de forma proactiva y positiva situaciones de conflictos personales y/o relacionales en los espacios de aprendizajes tanto físicos como virtuales, contribuyendo al establecimiento de un ambiente de trabajo agradable y motivador, y actuando en todo momento de forma respetuosa y tolerante.
- Demostrar un espíritu de innovación, actualización y motivación por el aprendizaje en el ámbito profesional del módulo formativo para adquirir las máximas competencias y habilidades tecnológicas deseables en el sector profesional.
- Participar de forma activa, con una actitud responsable y comprometida, en las actividades de aprendizaje propuestas, tanto específicas y planificadas desde el módulo formativo, como en aquellas actividades transversales a la titulación.
- Asistir de forma constante y habitual a las sesiones de tutoría colectivas planificadas en el módulo formativo, o si no fuera posible por motivos argumentados, visualizar las sesiones posteriormente.

Convocatoria extraordinaria

Después de realizar la sesión de evaluación final del curso, los alumnos que no han superado los mínimos exigidos en alguna de las evaluaciones de la convocatoria ordinaria deberán contactar con el profesor/a para tratar, principalmente, los siguientes puntos:

- Los instrumentos de evaluación de la convocatoria extraordinaria.
- El horario de consultas del profesor para el mes de junio.
- Las actividades de refuerzo, si proceden, que el alumno deberá realizar para dicha convocatoria extraordinaria.

7. Propuesta de actuaciones específicas

Se consideran situaciones específicas aquellos casos en los que el/la alumno/a no pueda asistir regularmente a clase y afecten a su rendimiento académico [circunstancias laborales, de salud u otras situaciones personales puntuales]. Todas estas situaciones deberán ser debidamente justificadas por parte del alumnado. En estos casos se seguirá una serie de **actuaciones**:

1.- El estudiante deberá comunicar al profesor responsable de la asignatura su situación en los primeros 15 días de clase o los 15 siguientes a la aparición de alguna situación de las que se consideran específicas, entregando los correspondientes justificantes que acrediten dicha situación.

2.- En función de la casuística particular del estudiante se establecerá por escrito un calendario y sistema de seguimiento y evaluación de la asignatura.

Disponibilidad de materiales de trabajo: Los materiales de trabajo serán puestos a disposición del estudiante a través de Florida Oberta.

Seguimiento académico y medios de comunicación. El estudiante deberá entregar en los plazos convenidos las actividades, cuestiones y materiales requeridos por el profesor. Las dudas y cuestiones relacionadas con la asignatura se resolverán de forma presencial u online, durante las horas de atención o mediante cita previa, si el estudiante no puede asistir a las horas de atención del profesor,

Criterios de evaluación 1ª y 2ª Convocatoria. Se establecerán criterios de evaluación en función de la situación particular del estudiante.

8. Bibliografía comentada

Desde el CRAI-Biblioteca, ofrecemos entre otros servicios, talleres de formación al alumnado sobre fuentes de información, y tratamos de resolver cualquier duda sobre fuentes y recursos de información. Os atenderemos en la biblioteca o a través del correo electrónico bibliote@florida-uni.es

En la web puedes encontrar más información sobre los servicios de Biblioteca <https://www.floridauniversitaria.es/conocenos/servicios/biblioteca-y-centro-de-recursos/>

Además, en este enlace puedes ver la bibliografía de la asignatura disponible en el CRAI-Biblioteca: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_levantamento=1864

Bibliografía básica:

El lenguaje unificado de modelado

Booch, Gray; Rumbaugh, James; Jacobson, Ivar.

Disponible en Biblioteca Florida Universit ria: https://biblioteca.florida.es/sophia/index.asp?codigo_sophia=23025

Bibliograf a Complementaria:

Unified Modeling Language Specifications

<https://www.omg.org/spec/UML/2.5.1/PDF>

Manifiesto por el Desarrollo  gil de Software

<https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>

La gu a Scrum

<https://scrumguides.org/>

Norma ISO 29119

<https://normasiso.org/norma-iso-29119/>

Docker docs

<https://docs.docker.com/>

Enlaces:

Unified Modeling Language Specifications

<https://www.omg.org/spec/UML/2.5.1/PDF>

Manifiesto por el Desarrollo  gil de Software

<https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>

La gu a Scrum

<https://scrumguides.org/>

Norma ISO 29119

<https://normasiso.org/norma-iso-29119/>

Docker docs

<https://docs.docker.com/>

Revistas:

<https://revistabyte.es/>

9. Normas específicas de la asignatura

Debemos cumplir unas normas habituales y sencillas de convivencia para favorecer y fomentar el proceso de enseñanza-aprendizaje en torno a la plataforma virtual. Se destacan las siguientes:

- Fomentar la educación, el respeto, la colaboración y, en general, el buen ambiente entre compañeros y con el profesorado.
- Utilizar normas básicas de formato en los correos electrónicos (correos con remitentes claramente identificados, escritura sin abreviaciones y sin faltas de ortografía, etc...).

El incumplimiento de las normas habituales de convivencia, atendiendo al Reglamento Interno de Centro, además de verse reflejado en la valoración del módulo, puede suponer consecuencias tales como:

- Apertura de parte de incidencia a reflejar en el expediente académico.
- Pérdida del derecho de presentación en la convocatoria ordinaria.

10. Consultas y atención al alumnado

Con el objetivo de favorecer una comunicación activa y hacer un buen uso de cada una de las herramientas corporativas disponibles se van a detallar los diversos canales de comunicación posibles:

- **Correo electrónico:** es la principal vía de comunicación con el profesorado. De esta forma se consulta la disponibilidad horaria, para concertar tutoría (presencial u on-line).

- **Florida Oberta:** es donde se encuentra el material de carácter docente y actúa como repositorio de entrega de trabajos o tareas y para la realización de exámenes o cuestionarios.

- **Microsoft Teams:** nos permite comunicarnos de forma remota (bien grupo-clase, o bien tutorías individuales), sincrónica o asincrónicamente. El chat de estos canales, no debe ser la vía de comunicación con el profesorado.

El alumnado de Florida Universitaria solo podrá acceder y utilizar las herramientas corporativas a través de su correo electrónico y, además, deberá utilizar éste como canal de comunicación vía correo electrónico tanto con el profesorado como con cualquier otro servicio o personal del centro.