



PROYECTO DE PRESENTACIÓN

# DUAL EN NTT DATA

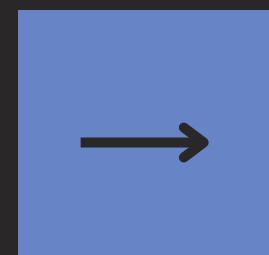
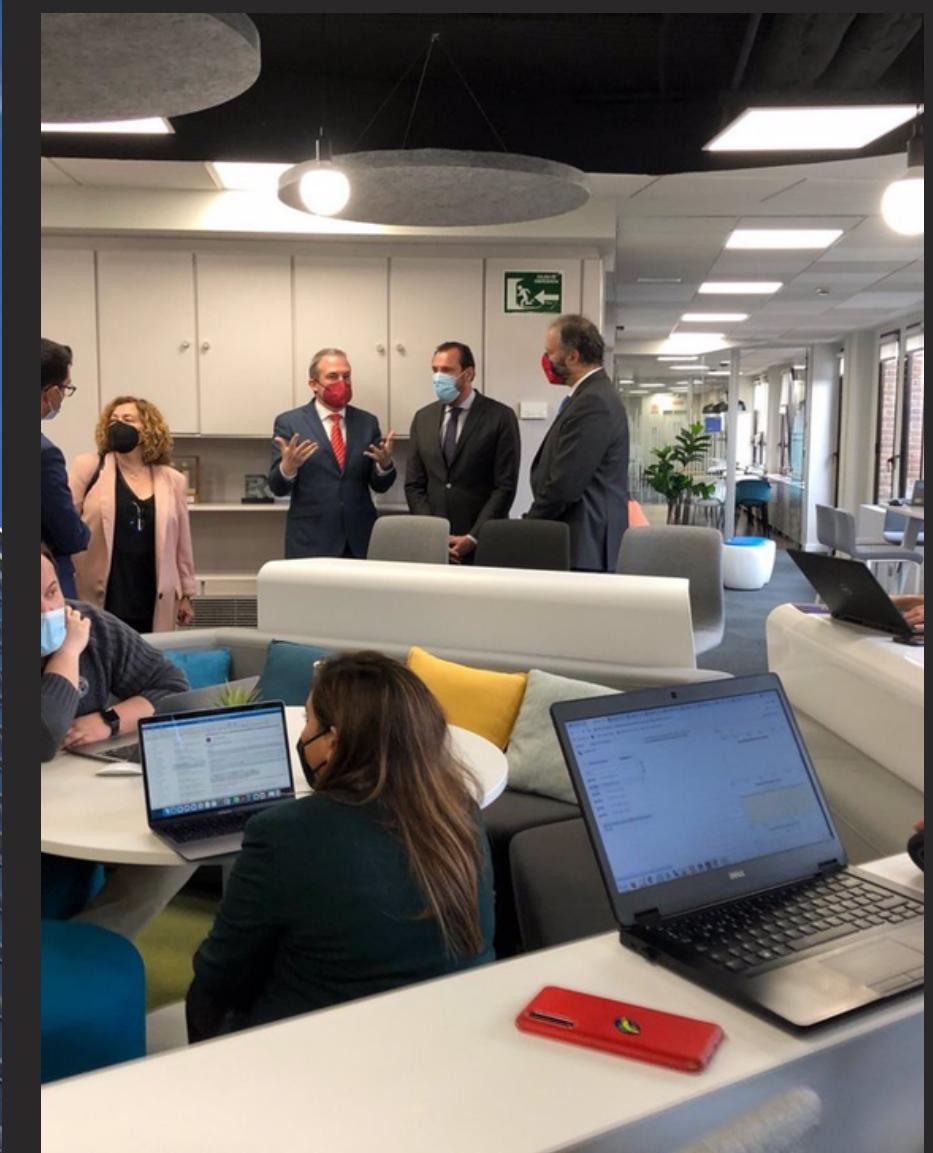
Autor: Alfonso Urbano Ruz

Tutor: Juan Alejandro Tellez Rubio



# Índice

- 1. Rutina de Trabajo**
- 2. Tareas Desempeñadas**
- 3. Proyectos Realizados**
- 4. Conclusion final.**



# Rutina De Trabajo



## FORMACIÓN ONLINE A TRAVÉS DE MICROSOFT TEAMS.

1

### Clases Online

Lo primero era dar la materia correspondiente a esa semana impartida por nuestro tutor Alejandro el cual utilizaba para esto sus propias diapositivas.

2

### Proyecto

Después de las clases, nuestro tutor Alejandro nos mandaba un proyecto sobre lo impartido en clase el cual teníamos que realizar y mandárselo a el para su posterior corrección.

3

### Cuestionario

Después de dichas explicaciones y la resolución de algunos proyecto, se realizaba un cuestionario para comprobar los conocimientos adquiridos en el cual podías opcionalmente mirar los apuntes para realizar dicho cuestionario.

# TAREAS DESEMPEÑADAS



## Base De Datos

- Lenguaje SQL en Oracle y MySQL Workbench.
- PL/SQL

DEL 4 AL 22 DE ABRIL

## Programación

- Java en Apache Maven
- Logback y SLF4J
- POO en Java.

DEL 2 AL 26 DE MAYO

DEL 14 AL 25 DE MARZO

Los módulos de Sistemas Operativos y Lenguaje De Marcas no han sido introducidos en esta enseñanza de Formación Dual.

## Entornos De Desarrollo

- Git y Github(repositorios, ramas.)
- Manejo básico de Eclipse.

DEL 28 AL 1 MARZO/ABRIL

# PROYECTOS REALIZADOS

Proyecto Git	Proyecto Apache Maven	Proyecto Java POO	Proyecto Grupal Base De Datos
Proyecto que consistía en crear un repositorio en Github, hacer un commit y diferentes utilidades de Git en el que debíamos subir un ejercicio básico de programación.	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Crear</b> proyecto Apache Maven desde Eclipse</li><li>• <b>Añadir</b> al proyecto la dependencia Apache Commons Lang » 3.12.0</li><li>• <b>Generar</b> la documentación del proyecto haciendo uso de Maven Site y JavaDoc Plugin y añadiendo al menos un desarrollador/a al POM.</li></ul>	Realizar el Juego Pinball mediante objetos creando ciertas clases, métodos y constructores que el ejercicio te indica.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Proyecto que consistía en hacer el modelado y las consultas consultas de un ejercicio planteado.</li><li>• Proyecto PL/SQL de manera individual que consistía en realizar el ejercicio descrito por el tutor.</li></ul>

# Conclusion

Como conclusión final destacamos una buena experiencia que ha servido para repasar conceptos y potenciarlos, además de una ayuda y una previa experiencia para futuros proyectos online.

- Tutor muy implicado.
  - Mejora en el comprendimiento de conceptos.
- 
- Poca experiencia en proyectos reales.
  - Breve o nulo manejo de tecnologías modernas.

