

UNIDAD TEMÁTICA 6 – Patrones y arquitectura – Trabajo final de unidad.

Cada uno de estos temas se dividirá en los equipos y cada uno hará una presentación al resto de la clase.

Cada equipo selecciona un tema de la siguiente lista

- Arquitectura en capas y cliente-servidor
- Arquitectura monolítica vs microservicios - conceptos y demo
- Arquitectura orientada a eventos y SOA (Arquitectura Orientada a Servicios) - conceptos y demo
- Cache - Implementar parte del proyecto con Redis
- GraphQL/gRPC - conceptos y demo
- WebSocket - WebHook - conceptos y demo
- MQTT - AMQP - conceptos y demo
- MVVM y MVC - conceptos y demo
- API Gateway - ForwardProxy - ReverseProxy - conceptos y demo
- PaaS vs. SaaS vs. IaaS - conceptos y ejemplos

Investigación y comprensión

Cada equipo investiga en profundidad el tema asignado, asegurando una comprensión completa de los conceptos, patrones y tecnologías involucradas. Preparación de la presentación Los equipos preparan una presentación de 15 minutos que incluya:

- Una introducción clara y concisa del tema.
- Explicación detallada de los conceptos, patrones y tecnologías clave.
- Demostraciones prácticas que ejemplifiquen los conceptos aprendidos (cuando sea posible).
- Visuales y ejemplos atractivos para facilitar la comprensión.
- Presentaciones y discusión: Cada equipo presenta su tema a la clase, seguido de un espacio para preguntas y discusión.

La actividad se evaluará en función de los siguientes criterios

Profundidad de la comprensión: Demostración de un conocimiento sólido y completo del tema asignado.

Claridad y efectividad de la presentación: Capacidad para comunicar los conceptos de manera clara, concisa y atractiva.

Calidad de las demostraciones: Ejemplos prácticos bien diseñados que ilustran efectivamente los conceptos aprendidos.

Participación activa en la discusión: Contribución reflexiva a las preguntas y el debate grupal.