

Proyecto **FPMAD***digital*

Recursos digitales y multimedia para Formación Profesional



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General
de Educación Secundaria,
Formación Profesional
y Régimen Especial

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA



Unión Europea

Fondo Social Europeo

“El FSE invierte en tu futuro”

**Financiado como parte de la respuesta
de la Unión a la pandemia de COVID-19**

CFGS Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma

módulo profesional

0490 - Programación de Servicios y Procesos



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General
de Educación Secundaria,
Formación Profesional
y Régimen Especial

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA



Unión Europea

Fondo Social Europeo

“El FSE invierte en tu futuro”

Financiado como parte de la respuesta
de la Unión a la pandemia de COVID-19

Resultados de aprendizaje y unidades didácticas

Resultados de aprendizaje y unidades didácticas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE					UNIDAD DIDÁCTICA
1	2	3	4	5	
X					1.- Programación multiproceso
	X				2.- Programación concurrente y asíncrona
		X			3.- Programación de comunicaciones en red
			X		4.- Generación de servicios en red
				X	5.- Técnicas de programación segura

Unidades didácticas y materiales asociados

Unidades didácticas y materiales asociados

Cada una de las unidades didácticas se divide en dos partes:

- **Contenidos:** donde se presentan los conceptos fundamentales de la unidad y propuestas tecnológicas para usarse en el aula.
- **Prácticas:** una o varias prácticas que reflejan las metas a alcanzar a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

El contexto profesional ha sido el principal protagonista a la hora de abordar los contenidos y supuestos prácticos mostrados a lo largo de las distintas unidades de este módulo.

Unidades didácticas y materiales multimedia

RRAA					UU.DD	Material Multimedia
1	2	3	4	5		
X					1.- Programación multiproceso	1.1 Contenidos básicos 1.2 Ejemplos aplicados
	X				2.- Programación concurrente y asíncrona	2.1 Contenidos básicos 2.2 Ejemplos aplicados
		X			3.- Programación de comunicaciones en red	3.1 Contenidos básicos 3.2 Ejemplos aplicados
			X		4.- Generación de servicios en red	4.1 Contenidos básicos 4.2 Ejemplos aplicados
				X	5.- Técnicas de programación segura	5.1 Contenidos básicos 5.2 Ejemplos aplicados

Repositorios de materiales y prácticas

Repositorio de materiales y prácticas

Todos los proyectos mostrados, así como otros materiales utilizados en las unidades didácticas los podrás encontrar completos en:

[**https://github.com/joseluisgs/FP-NextGen-ProgramacionServiciosProcesos**](https://github.com/joseluisgs/FP-NextGen-ProgramacionServiciosProcesos)

Cualquier error o propuestas de mejora se publicarán en el repositorio indicado.
Gracias por tu colaboración.

Lenguajes y configuración de entorno

Lenguajes y configuración de entorno

Los lenguajes usados para el desarrollo de contenidos y prácticas serán:

- JAVA: lenguaje orientado a objetos con amplia presencia empresarial.
- Kotlin: lenguaje multiparadigma y multiplataforma, que nos permite ir más allá de la JVM.
- SO: Kubuntu 22.04 LTS

El poder usar la JVM 17 LTS nos permite fácilmente poder realizar los ejemplos en el aula en cualquier sistema operativo

¡Comenzamos!

*“Hazlo o no lo hagas,
pero no lo intentes (Yoda – Star Wars)”*



**Comunidad
de Madrid**

Dirección General
de Educación Secundaria,
Formación Profesional
y Régimen Especial

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN,
UNIVERSIDADES, CIENCIA
Y PORTAVOCÍA



Unión Europea

Fondo Social Europeo

“El FSE invierte en tu futuro”

**Financiado como parte de la respuesta
de la Unión a la pandemia de COVID-19**