

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Panorama general de la reutilización de software</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. En qué consiste la reutilización del software 1.3. Ventajas e inconvenientes de la reutilización de software 1.4. Principales técnicas de reutilización de software 1.5. ¿Qué hemos aprendido?	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. Introducción a los patrones de diseño</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. ¿Qué es un patrón de diseño? 2.3. Catálogo de los principales patrones de diseño 2.4. Cómo usar patrones para resolver problemas de diseño 2.5. Cómo seleccionar el mejor patrón de diseño 2.6. ¿Qué hemos aprendido? 2.7. Referencias	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Patrones de creación</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Patrones de creación 3.3. Patrón Abstract Factory 3.4. Ejemplo de implementación del Patrón Abstract Factory		Clase del tema 3
Semana 4	<b>Tema 3. Patrones de creación</b> 3.5. Patrón Builder 3.6. Ejemplo de implementación del Builder 3.7. Patrón Abstract Factory vs. Builder 3.8. ¿Qué hemos aprendido?	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 (continuación)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 4. Patrones de creación (II)</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Patrón Factory Method 4.3. Factory Method vs Abstract Factory 4.4. Patrón Singleton 4.5. ¿Qué hemos aprendido?	Actividad: Patrones de creación (5.0 puntos) Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4 y presentación de la Actividad
Semana 6	<b>Tema 5. Patrones estructurales</b> 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Patrones estructurales 5.3. Patrón Adapter 5.4. Patrón Bridge 5.5. ¿Qué hemos aprendido? 5.6. Referencias	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 7	<b>Tema 6. Patrones estructurales (II)</b> 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Patrón Composite 6.3. Patrón Decorador 6.4. ¿Qué hemos aprendido?	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 7. Patrones estructurales (III)</b> 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Patrón Facade 7.3. Patrón Proxy 7.4. ¿Qué hemos aprendido?	Actividad grupal: Patrones estructurales (3.0 puntos) Test - Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7 y presentación de la Actividad grupal  Clase de resolución de la Actividad
Semana 9	<b>Tema 8. Patrones de comportamiento</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Concepto de los patrones de comportamiento 8.3. Patrón de comportamiento: Cadena de responsabilidad 8.4. Patrón de comportamiento Orden 8.5. ¿Qué hemos aprendido? 8.6. Referencias	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	<b>Tema 9. Patrones de comportamiento (II)</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Patrón Intérprete o Interpreter 9.3. Patrón Iterador 9.4. ¿Qué hemos aprendido?	Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9
Semana 11	<b>Tema 10. Patrones de comportamiento (III)</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Patrón Observador 10.3. Patrón Estrategia 10.4. Discusión sobre los patrones de comportamiento 10.5. ¿Qué hemos aprendido?	Laboratorio: Patrones de comportamiento (5.0 puntos) Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 y presentación del Laboratorio  Laboratorio (2h)
Semana 12	<b>Tema 11. Frameworks</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Concepto de framework 11.3. Desarrollo mediante frameworks 11.4. Patrón Model View Controller 11.5. Framework para diseño de interfaces gráficas de usuario		Clase del tema 11  Clase de resolución de la Actividad grupal
Semana 13	<b>Tema 11. Frameworks (continuación)</b> 11.6. Frameworks para el desarrollo de aplicaciones web 11.7. Frameworks para la gestión de la persistencia de objetos en bases de datos 11.8. Discusión sobre la utilización de frameworks 11.9. ¿Qué hemos aprendido?	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11 (continuación)  Sesión de explicación del modelo de examen

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	<b>Tema 12. Introducción a la plataforma J2EE</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Contexto de desarrollo de aplicaciones empresariales 12.3. ¿Qué es la plataforma J2EE? 12.4. Componentes de negocio J2EE		Clase del tema 12  Clase de resolución del Laboratorio
Semana 15	<b>Tema 12. Introducción a la plataforma J2EE (continuación)</b> 12.5. Elementos de la arquitectura J2EE 12.6. Roles plataforma J2EE 12.7. Discusión: Plataforma J2EE y patrones de diseño 12.8. ¿Qué hemos aprendido?	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12 (continuación)
Semana 16	<b>Semana de exámenes</b>		