



(Sistemas Orientados a Servicios)

Guía de Aprendizaje – Información al estudiante

1. Datos Descriptivos

Asignatura	Sistemas Orientados a Servicios
Materia	Sistemas Operativos, Sistemas Distribuidos y Redes
Departamento responsable	Lenguajes y Sistemas Informáticos e Ingeniería del Software
Créditos ECTS	6
Carácter	Obligatorio
Titulación	Graduado/a en Ingeniería Informática
Curso	Tercer curso. Sexto semestre
Especialidad	No aplica

Curso académico	2012-2013
Semestre en que se imparte	Septiembre a Enero
Semestre principal	Febrero a Junio
Idioma en que se imparte	Español
Página Web	http://pegaso.ls.fi.upm.es/sos http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual



2. Profesorado

NOMBRE Y APELLIDO	DESPACHO	Correo electrónico
Francisco Javier Soriano Camino (Coord.)	4309	jsoriano@fi.upm.es
Genoveva López Gómez	4308	glopez@fi.upm.es
Rafael Fernández Gallego	4310	rfernandez@fi.upm.es
Marta Patiño Martínez	2313	mpatino@fi.upm.es
Ricardo Jiménez Peris	2313	rjimenez@fi.upm.es
Luis Roderó Merino	2313	lrodero@fi.upm.es
Nicolás Barcia Vázquez	4309	nicolas@fi.upm.es

3. Conocimientos previos requeridos para poder seguir con normalidad la asignatura

Asignaturas superadas	<ul style="list-style-type: none">• Redes de Computadores• Concurrencia
Otros resultados de aprendizaje necesarios	<ul style="list-style-type: none">• N/A

4. Objetivos de Aprendizaje

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS ASIGNADAS A LA ASIGNATURA Y SU NIVEL DE ADQUISICIÓN		
Código	Competencia	Nivel
CE-25	Concebir y diseñar la arquitectura de un sistema software.	3
CE-26/27	Definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software y concebir, llevar a cabo, instalar y mantener arquitecturas informáticas centralizadas o distribuidas integrando hardware, software y redes.	2
CE-31	Desarrollar, desplegar, organizar y gestionar servicios informáticos en contextos empresariales para mejorar sus procesos de negocio.	4
CE-48	Gestionar sistemas y servicios informáticos en contextos empresariales o institucionales para mejorar sus procesos de negocio.	2

LEYENDA: Nivel de adquisición 1: Conocimiento
 Nivel de adquisición 2: Comprensión
 Nivel de adquisición 3: Aplicación
 Nivel de adquisición 4: Análisis y síntesis

COMPETENCIAS GENERALES ASIGNADAS A LA ASIGNATURA Y SU NIVEL DE ADQUISICIÓN		
Código	Competencia	Nivel
CG-1/21	Capacidad de resolución de problemas aplicando conocimientos de matemáticas, ciencias e ingeniería.	3
CG-2/CE45	Capacidad para el aprendizaje autónomo y la actualización de conocimientos, y reconocimiento de su necesidad en el área de la informática.	3

LEYENDA: Nivel de adquisición 1: Bajo
 Nivel de adquisición 2: Medio
 Nivel de adquisición 3: Alto



RESULTADOS DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA			
Código	Resultado de aprendizaje	Competencias asociadas	Nivel de adquisición
RA1	Diseño arquitectónico de aplicaciones basadas en servicios y desarrollo de soluciones tecnológicas orientadas a la integración de servicios (SOA).	CE-25	3
RA2	Concebir, desplegar, organizar y gestionar servicios en contextos empresariales o institucionales para mejorar sus procesos de negocio.	CE-26/27, CE-48	3
RA3	Manejar los estándares de Servicios Web y las tecnologías asociadas	CE-31	4
RA4	Modelar la organización de los servicios en términos de composición, coreografías y orquestaciones.	CE-31	4
RA5	Seleccionar, parametrizar y extender servicios distribuidos para un entorno específico (servicios de nombrado, de datos, de almacenamiento, de gestión, etc.).	CE-26/27, CE-31	2-4

5. Sistema de evaluación de la asignatura

INDICADORES DE LOGRO		
Ref	Indicador	Relacionado con RA/Competencia
I1	El alumno es capaz de identificar las ventajas asociadas a la aproximación SOC y a la creación de sistemas basados en SOA	RA1
I2	El alumno es capaz de diseñar un esquema XSD apropiado para un dominio de aplicación y un servicio concreto	RA3
I3	El alumno es capaz de diseñar y describir un servicio web	RA2, RA3
I4	El alumno es capaz de elegir y especificar el formato de los mensajes apropiados para un servicio web	RA3
I5	El alumno utiliza correctamente el protocolo de mensajería SOAP	RA3
I6	El alumno sabe publicar y descubrir servicios	RA3, RA5
I7	El alumno gestiona correctamente el estado de un servicio durante su invocación	RA3
I8	El alumno puede diseñar arquitecturas orientadas a recursos basadas en REST	RA2, RA3
I9	El alumno es capaz de diseñar, definir e implementar servicios RESTful, haciendo un uso apropiado del estándar URI	RA3
I10	El alumno es capaz de crear servicios basados en SOAP que den soporte a un determinado proceso de negocio	RA2, RA3
I10	El alumno es capaz de crear servicios ligeros basados en REST que den soporte a un determinado proceso de negocio	RA2, RA3
I10	El alumno es capaz de componer servicios ligeros mediante mashups	RA3, RA
I11	El alumno es capaz de definir procesos de negocio mediante orquestación y BPEL4WS / BPMN	RA2, RA4

INDICADORES DE LOGRO		
Ref	Indicador	Relacionado con RA/Competencia
I12	El alumno es capaz de definir procesos de negocio mediante coreografía y WS-CDL	RA2, RA4
I13	El alumno es capaz de utilizar las técnicas disponibles para conseguir fiabilidad en la comunicación con los servicios	RA3
I14	El alumno es capaz de definir arquitecturas de sistemas orientados a servicios, incluidas aquellas basadas en Cloud Computing	RA5
I15	Transfiere y resuelve problemas del mundo real.	CG1-21
I16	Adapta automáticamente las estrategias de aprendizaje en cada situación.	CG2/CE45
I17	Hace aportaciones significativas o ciertas innovaciones.	CG2/CE45
I18	Es capaz de integrar paradigmas de otras disciplinas y/o campos de conocimiento próximos al suyo.	CG2/CE45

EVALUACION SUMATIVA			
Breve descripción de las actividades evaluables	Momento	Lugar	Peso en la calif.
Ejercicio: Definición del XML Schema apropiado para un servicio propuesto (10 horas)	Semana 3	--	5%
Práctica: Definición e implementación de un servicio web Java, incluyendo actividades relacionadas con las dos competencias generales asignadas (31 horas)	Semana 7	--	30%
Práctica: Definición e implementación de un servicio RESTful, incluyendo actividades relacionadas con las dos competencias generales asignadas (31 horas)	Semana 10	--	30%
Examen (2 horas)	Semana 16	Aula de exámenes	35%
Total:			100%



CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para aquellos alumnos que sigan el proceso de evaluación continua definido en esta guía (esta es la opción por omisión para todos los alumnos matriculados), la asignatura se evaluará siguiendo el esquema de evaluación sumativa definido en la sección anterior y que concluye con un examen final que se realizará bien en la semana 16 (en horario de clase), bien en la fecha prevista por Jefatura de Estudios en la convocatoria ordinaria de junio (ver página Web del título en <http://www.fi.upm.es>). La elección entre una u otra fecha se realizará con una semana de antelación (una vez conocida la marcha de la asignatura y el impacto en la misma de imponderables tales como condiciones meteorológicas que obliguen a suspender la docencia, cierre del Centro por tareas de mantenimiento que lo exijan, publicación tardía de festivos, etc.) y se comunicará a los alumnos a través de la página Web de la asignatura y por correo electrónico.

La evaluación de las competencias generales descritas en esta Guía y que han sido asignadas a la asignatura se realizará durante el proceso de evaluación continua como parte del proceso de evaluación de las prácticas previstas en la misma, que siempre incluirán actividades específicas y rúbricas que faciliten su evaluación.

El apartado Sistema de Evaluación de esta guía recoge las actividades de evaluación previstas y el peso en la calificación de cada una de estas actividades. Para aprobar la asignatura, será necesario obtener un mínimo del 40% (4 puntos sobre 10) de la calificación máxima del examen y un mínimo del 50% (5 puntos sobre 10) de la calificación máxima de cada una de las prácticas (debe obtenerse ese mínimo en cada una de las prácticas).

En virtud de lo establecido por la [Normativa reguladora de los sistemas de evaluación en los procesos formativos vinculados a los títulos de Grado y Máster Universitario con Planes de estudio adaptados al R.D. 1393/2007, vigente desde el 1 de septiembre de 2010](#), en la convocatoria ordinaria, la elección entre el sistema de evaluación continua o el sistema de evaluación mediante sólo prueba final corresponde al estudiante. El procedimiento y el plazo establecidos para optar por este último estará sujeto a lo que establezca la Jefatura de Estudios de la Facultad de conformidad con lo estipulado en dicha Normativa. Puede obtener información más detallada en <http://www.fi.upm.es/?pagina=1147>). Este sistema comprenderá la realización individual del ejercicio, en la fecha que se decida para el caso de evaluación continua, y de las dos prácticas descritas en el apartado de evaluación sumativa de esta guía, que podrán entregarse, bien en las fechas que se publiquen para el resto de alumnos (opción preferente ya que ayuda a la planificación adecuada del esfuerzo), o bien en la fecha específica que se publique en los tablones de anuncios (físicos y/o virtuales) de la asignatura. Esta opción imposibilitará la evaluación de las competencias generales descritas en esta guía y que han sido asignadas a la asignatura, por lo que dichas competencias constarán como “NO EVALUADAS”.



La convocatoria extraordinaria de julio consistirá en la repetición del examen de la asignatura (35%) cuando este no haya sido superado (nota mayor o igual a 5 sobre 10) en la convocatoria ordinaria, y en una nueva entrega de las prácticas y ejercicios que no hayan sido superados durante el proceso de evaluación continua o la prueba sólo final en la convocatoria ordinaria (nota mayor o igual a 5 sobre 10). Esta entrega se realizará en el tiempo y forma que publique la asignatura en sus tablones de anuncios. No se evaluarán en esta convocatoria las competencias generales descritas en esta guía y que han sido asignadas a la asignatura, por lo que dichas competencias mantendrán la calificación obtenida durante el periodo de evaluación continua.

Una vez superadas (nota mayor o igual a 5 sobre 10), las prácticas se guardarán entre semestres y cursos en tanto no cambie el programa de prácticas de la asignatura. La modificación del programa de prácticas se anunciará explícitamente en la Guía de aprendizaje de la asignatura.

Contenidos y Actividades de Aprendizaje

CONTENIDOS ESPECÍFICOS		
Bloque / Tema / Capítulo	Apartado	Indicadores Relacionados
Tema 1: Introducción a la Computación Orientada a Servicios y a la Arquitectura Orientada a Servicios	1.1 Computación Orientada a Servicios	I1
	1.2 La Arquitectura Orientada a Servicios	I1
	1.3 Modelos de servicio	I1
	1.4 Integración de aplicaciones: EAI vs. Middleware. El ESB (Enterprise Service Bus) como backbone de integración	I1
	1.5 Ingeniería del Software Orientado a Servicios	I1
Tema 2: Tecnologías XML	2.1 eXtensible Markup Language (XML)	I2
	2.2 XML Namespaces	I2
	2.3 XML Schema Definition Language (XSD)	I2
	2.4 Expresiones XPath	I2
	2.5 Otras tecnologías (XQuery, XSL-T, etc.)	I2
Tema 3: Tecnologías de Servicios Web	3.1 La Arquitectura de Servicios Web	I3
	3.2 Definición de servicios: WSDL	I3
	3.3 Formato de mensajes y protocolo de mensajería: SOAP	I4, I5
	3.4 Descripción, publicación, descubrimiento e integración: UDDI	I6
	3.5 Invocación de servicios. Gestión del estado del servicio	I7
	3.6 Soporte de la plataforma Java EE para el desarrollo de Servicios Web: JAX-WS, OSGi, etc.	I10

Tema 4: Servicios Web RESTful	4.1 El estilo arquitectónico REST	18
	4.2 La Arquitecturas Orientada a Recursos (ROA)	18
	4.3 Definición del modelo de recursos	19
	4.4 Diseño de URIs y Clientes REST	19
	4.5 Formatos de representación de recursos: XML vs. JSON, Atom	19
	4.6 Diseño e implementación de servicios RESTful orientados a recursos	110
	4.7 Mashups de servicios	110
	4.8 Soporte de la plataforma Java EE para el desarrollo de Servicios Web REST: JAX-RS	111
	4.9 Marcos de trabajo: Restlet, etc.	19
Tema 5: Definición de procesos de negocio mediante composición y coordinación de servicios	5.1 Introducción a los procesos de negocio y a su gestión/monitorización	112,113
	5.2 Especificación de procesos de negocio	112,113
	5.3 Definición/Ejecución de procesos mediante orquestación: BPEL4WS, BPMN	112
	5.4 Definición/Ejecución de procesos mediante coreografía: WS-CDL, BPMN	113



Tema 6: Otras especificaciones WS-*	6.1 Fiabilidad en sistemas distribuidos. Persistencia, orden, prioridad, estado y correlación de mensajes	I13, I14
	6.2 Interoperabilidad: WS-Reliability vs. WS-ReliableMessaging vs. WS-Addressing	I13, I14
	6.3 Revisión del resto de especificaciones WS-*	I14
Tema 7: Arquitecturas de Servicios basadas en Cloud Computing	8.1 Introducción a Cloud Computing	I14
	8.2 Sistemas de ficheros paralelos y distribuidos: Google File System, Hadoop File System	I14
	8.3 No-SQL Data Stores: BigTable, HBase	I14
	8.4 Paradigma MapReduce	I14
	8.5 Plataformas IaaS: Amazon WS (EC2, S3)	I14
	8.6 Plataformas PaaS: Google App Engine, MS Azure AppFabric	I14

6. Breve descripción de las modalidades organizativas utilizadas y de los métodos de enseñanza empleados

Tabla 7. Modalidades organizativas de la enseñanza

MODALIDADES ORGANIZATIVAS DE LA ENSEÑANZA		
Escenario	Modalidad	Finalidad
	Clases Teóricas	<i>Hablar a los estudiantes</i>
	Seminarios-Talleres	<i>Construir conocimiento a través de la interacción y la actividad de los estudiantes</i>
	Clases Prácticas	<i>Mostrar a los estudiantes cómo deben actuar</i>
	Prácticas Externas	<i>Completar la formación de los alumnos en un contexto profesional</i>
	Tutorías	<i>Atención personalizada a los estudiantes</i>
	Trabajo en grupo	<i>Hacer que los estudiantes aprendan entre ellos</i>
	Trabajo autónomo	<i>Desarrollar la capacidad de autoaprendizaje</i>

Tabla 9. Métodos de enseñanza

MÉTODOS DE ENSEÑANZA		
	Método	Finalidad
	Método Expositivo/Lección Magistral	Transmitir conocimientos y activar procesos cognitivos en el estudiante
	Estudio de Casos	Adquisición de aprendizajes mediante el análisis de casos reales o simulados
	Resolución de Ejercicios y Problemas	Ejercitar, ensayar y poner en práctica los conocimientos previos
	Aprendizaje Basado en Problemas (ABP)	Desarrollar aprendizajes activos a través de la resolución de problemas
	Aprendizaje orientado a Proyectos	Realización de un proyecto para la resolución de un problema, aplicando habilidades y conocimientos adquiridos
	Aprendizaje Cooperativo	Desarrollar aprendizajes activos y significativos de forma cooperativa
	Contrato de Aprendizaje	Desarrollar el aprendizaje autónomo

Se conoce como método expositivo "la presentación de un tema lógicamente estructurado con la finalidad de facilitar información organizada siguiendo criterios adecuados a la finalidad pretendida". Esta metodología -también conocida como lección (lecture)- se centra fundamentalmente en la exposición verbal por parte del profesor de los contenidos sobre la materia objeto de estudio. El término "lección magistral" se suele utilizar para denominar un tipo específico de lección impartida por un profesor en ocasiones especiales.

Análisis intensivo y completo de un hecho, problema o suceso real con la finalidad de conocerlo, interpretarlo, resolverlo, generar hipótesis, contrastar datos, reflexionar, completar conocimientos, diagnosticarlo y, en ocasiones, entrenarse en los posibles procedimientos alternativos de solución.

Situaciones en las que se solicita a los estudiantes que desarrollen las soluciones adecuadas o correctas mediante la ejercitación de rutinas, la aplicación de fórmulas o algoritmos, la aplicación de procedimientos de transformación de la información disponible y la interpretación de los resultados. Se suele utilizar como complemento de la lección magistral.

Método de enseñanza-aprendizaje cuyo punto de partida es un problema que, diseñado por el profesor, el estudiante ha de resolver para desarrollar determinadas competencias previamente definidas.

Método de enseñanza-aprendizaje en el que los estudiantes llevan a cabo la realización de un proyecto en un tiempo determinado para resolver un problema o abordar una tarea mediante la planificación, diseño y realización de una serie de actividades, y todo ello a partir del desarrollo y aplicación de aprendizajes adquiridos y del uso efectivo de recursos.

Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales. Es tanto un método, a utilizar entre otros, como un enfoque global de la enseñanza, una filosofía.

Un acuerdo establecido entre el profesor y el estudiante para la consecución de unos aprendizajes a través de una propuesta de trabajo autónomo, con una supervisión por parte del profesor y durante un periodo determinado. En el contrato de aprendizaje es básico un acuerdo formalizado, una relación de contraprestación recíproca, una implicación personal y un marco temporal de ejecución.



7. Recursos didácticos

RECURSOS DIDÁCTICOS	
BIBLIOGRAFÍA	Nicolai M. Josuttis, "SOA in Practice: The Art of Distributed System Design", O'Reilly, 2008
	Bill Burke, "RESTful Java with JaX-RS" O'Reilly, 2010
	Subbu Allamaraju, "RESTful Web Services Cookbook", O'Reilly, 2010
	Mark D. Hansen, "SOA Using Java Web Services", Prentice Hall, 2007
	Gopalan Suresh Raj et al., "Implementing SOA with the Java EE 5 SDK", Sun Microsystems, 2006
	Eric Jendrock et al., "The Java EE 6 Tutorial: Basic Concepts (4th Edition), Sun Microsystems, 2010
	Eric Jendrock et al. "The Java EE 6 Tutorial: Advanced Topics (4th Edition), Sun Microsystems, 2010
	Gustavo Alonso et al., "Web Services: Concepts, Architectures and Applications, Springer, 2004
RECURSOS WEB	Página web de la asignatura (http://www-lt.ls.fi.upm.es/sos)
	Sitio Moodle de la asignatura (http://web3.fi.upm.es/AulaVirtual/)
EQUIPAMIENTO	Laboratorio de Redes (bloque 6, planta baja)
	Aula asignada por Jefatura de Estudios (ver horario de la asignatura en página Web del título)
	Sala de trabajo en grupo



8. Cronograma de trabajo de la asignatura

Semana	Actividades en Aula	Actividades en Laboratorio	Trabajo Individual	Trabajo en Grupo	Actividades de Evaluación	Otros
Semana 1 (6 horas)	• T1 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)			•
Semana 2 (6 horas)	• T2 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)			•
Semana 3 (8 horas)	• T2 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)	• Ejercicio: Definición del XML Schema apropiado para un servicio propuesto (2 horas)		•
Semana 4 (10 horas)	• T3 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)	• Ejercicio (Cont.): Definición del XML Schema apropiado para un servicio propuesto (4 horas)		•
Semana 5 (10 horas)	• T3 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)	• Ejercicio (Cont.): Definición del XML Schema apropiado para un servicio propuesto (4h.)	Entrega de Ejercicio	•
Semana 6 (6 horas)	• T3 + Explicación de la práctica Java EE JAX-WS (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)			•



Semana 7 (14 horas)	<ul style="list-style-type: none">T4 (2 + 2 horas)		<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica: Definición e implementación de un servicio web Java. Prueba del servicio desde un cliente Java (7 horas)		<ul style="list-style-type: none">
Semana 8 (14 horas)	<ul style="list-style-type: none">T4 (2 + 2 horas)		<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio web Java. Prueba del servicio desde un cliente Java (8 horas)		<ul style="list-style-type: none">
Semana 9 (14 horas)	<ul style="list-style-type: none">T4 + Explicación de la práctica servicios RESTful (2 + 2 horas)		<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio web Java. Prueba del servicio desde un cliente Java (8 horas)		<ul style="list-style-type: none">
Semana 10 (12 horas)	<ul style="list-style-type: none">T5 (2 + 2 horas)		<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio web Java. Prueba del servicio desde un cliente Java (6 horas)	Entrega Práctica servicio web Java	<ul style="list-style-type: none">
Semana 11 (13 horas)	<ul style="list-style-type: none">T5 (2 + 2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Defensa Práctica: Definición e implementación de un servicio web Java con JAX-WS (1 horas)	<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica: Definición e implementación de un servicio RESTful (7 horas)		
Semana 12 (14 horas)	<ul style="list-style-type: none">T6 (2 + 2 horas)		<ul style="list-style-type: none">Estudio individual (2 horas)	<ul style="list-style-type: none">Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio RESTful (8 horas)		



Semana 13 (14 horas)	• T7 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)	• Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio RESTful (8 horas)		
Semana 14 (13 horas)	• T7 (2 + 2 horas)		• Estudio individual (2 horas)	• Práctica (Cont.): Definición e implementación de un servicio RESTful (7 horas)	Entrega Práctica servicio RESTful	
Semana 15 (6 horas)	• Tutoría en grupo (2 + 2 horas)	• Defensa Práctica: Definición e implementación de un servicio web Java con JAX-WS (1 horas)	• Estudio individual (2 horas)			
Semana 16 (2 horas)					• Examen (2 horas) si se saca de la semana de exámenes de enero	
TOTAL: 162						

Nota: Para cada actividad se especifica la dedicación en horas que implica para el alumno. Esta distribución de esfuerzos debe entenderse para el "estudiante medio", por lo que si bien puede servir de orientación, no debe tomarse en ningún caso en sentido estricto a la hora de planificar su trabajo. Cada alumno deberá hacer su propia planificación para alcanzar los resultados de aprendizaje descritos en esta Guía y ajustar dicha planificación en un proceso iterativo en función de los resultados intermedios que vaya obteniendo.



POLITÉCNICA



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID
FACULTAD DE INFORMÁTICA
Campus de Montegancedo
Boadilla del Monte. 28660 Madrid