



Guía Docente				
Datos Identificativos				2012/13
Asignatura (*)	Deseño de Sistemas de Información		Código	614451113
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría de Sistemas Informáticos			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	2º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	5
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Castro Souto, Laura Milagros	Correo electrónico	laura.milagros.castro.souto@udc.es	
Profesorado	Castro Souto, Laura Milagros	Correo electrónico	laura.milagros.castro.souto@udc.es	
Web	<a href="https://campusvirtual.udc.es/moodle/">https://campusvirtual.udc.es/moodle/</a>			
Descrición xeral	Deseño, propiedades e mantemento do software.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A5	Capacidade para entender e avaliar especificacións internas e externas.
A8	Deseño e arquitectura de Sistemas de Información.
A9	Documentación técnica.
A10	Xestión do cambio e do coñecemento.
A11	Enxeñaría do software.
A12	Integración de sistemas.
B1	Capacidade de análise e síntese.
B2	Capacidade de organización e planificación de proxectos informáticos.
B3	Capacidade de xestión da información.
B4	Capacidade de resolución de problemas.
B5	Toma de decisións.
B6	Traballo en equipo.
B7	Habilidades nas relacións interpersoais e interdisciplinares.
B8	Razoamento crítico.
B9	Compromiso ético.
B10	Aprendizaxe autónoma.
B11	Adaptación a novas situacións.
B12	Creatividade.
B13	Liderado.
B14	Iniciativa e espírito emprendedor.
B15	Motivación pola calidade.
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
C2	Dominar a expresión e a comprensión de forma oral e escrita dun idioma estranxeiro.
C3	Utilizar as ferramentas básicas das tecnoloxías da información e as comunicacións (TIC) necesarias para o exercicio da súa profesión e para a aprendizaxe ao longo da súa vida.
C4	Desenvolverse para o exercicio dunha cidadanía aberta, culta, crítica, comprometida, democrática e solidaria, capaz de analizar a realidade, diagnosticar problemas, formular e implantar solucións baseadas no coñecemento e orientadas ao ben común.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
C8	Valorar a importancia que ten a investigación, a innovación e o desenvolvemento tecnolóxico no avance socioeconómico e cultural da sociedade.

Resultados da aprendizaxe
---------------------------



Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulación		
Coñecer os conceptos e técnicas propios da Enxeñaría do Software.	AP5 AP8 AP9 AP10 AP11 AP12	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP9 BP10 BP11 BP12 BP13 BP14 BP15	CM1 CM2 CM3 CM4 CM6 CM7
Manexar e adaptar as ferramentas de deseño e construción de aplicacións.	AP8 AP9 AP11 AP12	BP2 BP3 BP10	CM3 CM6 CM8
Aplicar con axilidade as linguaxes de modelado e os patróns de deseño.	AP5 AP8 AP9 AP10 AP11	BP1 BP4 BP15	CM3 CM6
Interpretar as situacións en que se presentan os problemas típicos de deseño.	AP5 AP8 AP9 AP10 AP11 AP12	BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP8 BP11 BP12 BP15	CM6 CM8
Sintetizar os casos de éxito propios.	AP5 AP8 AP10 AP11	BP1 BP3 BP6 BP7 BP9 BP10 BP11 BP13	CM1 CM2 CM6 CM7

Contidos	
Temas	Subtemas



Introducción ao DSI	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Definición e obxectivos</li> <li>b) O deseño como fase no proceso de desenvolvemento</li> <li>c) Principios básicos de deseño</li> <li>d) Introducción ás arquitecturas do software</li> <li>e) A linguaxe de modelado unificada UML</li> <li>f) O modelo de vista da arquitectura 4+1</li> </ul>
Estratexias de deseño	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Conceptos fundamentais</li> <li>b) Deseño estruturado</li> <li>c) Deseño orientado a obxectos</li> </ul>
Arquitecturas do software	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Conceptos fundamentais</li> <li>b) O patrón Modelo/Vista/Controlador</li> <li>c) Deseño por capas</li> </ul>
Introducción aos patróns de deseño	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Concepto de patrón de deseño</li> <li>b) Composicionalidade (Composición)</li> </ul>
Asignación de responsabilidades e delegación	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Asignación de responsabilidades (Proxy, Decorador)</li> <li>b) Delegación (Decorador, Cadea de Responsabilidade)</li> </ul>
Baixo acoplamento, instanciación, alta cohesión e división en subsistemas	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Baixo acoplamento e instanciación (Prototipo, Negociador, Instancia Única)</li> <li>b) Alta cohesión e división en subsistemas (Fachada)</li> </ul>
Modelado de comportamento dinámico	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Modelado de comportamento dinámico (Estado)</li> </ul>
Reutilización	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Reutilización (Estratexia, Iterador)</li> </ul>
Dependencias entre obxectos	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Dependencias entre obxectos (Observador)</li> </ul>
Refactorización do deseño e preparación para o cambio	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Refactorización do deseño (Método de Fabricación, Método Plantilla)</li> <li>b) Preparación para o cambio (Visitante)</li> </ul>
Encapsulación e abstracción	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Encapsulación e abstracción (Comando, Recordo)</li> </ul>
Adaptación de interfaces e manexo da complexidade	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Adaptación de interfaces (Adaptador, Ponte, Fábrica Abstracta)</li> <li>b) Manexo da complexidade (Mediador)</li> </ul>
Interfaces de usuario	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Conceptos fundamentais de interfaces de usuario</li> <li>b) Interfaces en aplicacións web</li> <li>c) Dependencias entre obxectos, encapsulación, abstracción, delegación e división en subsistemas.</li> </ul>
Patróns de persistencia e concorrencia	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Introducción</li> </ul>

## Planificación

Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	21	21	42
Prácticas de laboratorio	15	15	30
Proba obxectiva	5	0	5
Traballos tutelados	0	24	24
Atención personalizada	24	0	24

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases maxistras na exposición dos coñecementos teóricos empregando diferentes recursos: pizarra, proxección de material en formato electrónico, apuntes en formato electrónico e recursos facilitados polo docente da asignatura na facultade virtual.
Prácticas de laboratorio	Prácticas deseñadas polo docente da asignatura baseadas nos coñecementos que o estudante vai adquirindo. Os estudantes desenvolverán estes traballos en pequenos grupos, preferiblemente de dúas persoas.



Proba obxectiva	Proba escrita mediante a que se valoran os coñecementos adquiridos polo estudante. O estudante deberá desenvolver tanto os seus coñecementos a nivel teórico mediante a resposta a preguntas, como o seus coñecementos aplicados mediante a resolución de exercicios e problemas similares aos prantexados nas prácticas de laboratorio e traballos titorizados.
Traballos tutelados	Traballos titorizados propostos polo docente da asignatura e desenvolvidos polos estudantes, ben en grupo, ben individualmente. Estes traballos titorizados poderán ser avaliados mediante controis tipo test ou nas titorías personalizadas.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Proba obxectiva Traballos tutelados	A atención personalizada ao estudiantado comprende non só as clásicas titorías, presenciais ou virtuais, para a discusión de dúbidas, senón tamén as seguintes actuacións: <ul style="list-style-type: none"><li>- Seguemento do labor realizado nos traballos titorizados propostos polo docente.</li><li>- Avaliación dos resultados obtidos nos traballos e prácticas realizadas polo estudante.</li><li>- Discusión coa fin de solucionar os problemas atopados polo estudante na realización dos diversos traballos de carácter tanto teórico como práctico.</li></ul>

## Avaliación

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Avaliación das prácticas realizadas de forma continua ao longo do curso nunha defensa final. A pesares de que as prácticas son realizadas en grupos, cabe diferenciar dúas compoñentes na avaliación das prácticas dun alumno: <ul style="list-style-type: none"><li>- Valoración do traballo en grupo, na que se califica o grao de coordinación e compenetración entre os membros.</li><li>- Valoración persoal, na que se califica a aportación concreta do alumno ao grupo de prácticas.</li></ul> Entre os aspectos a considerar á hora de valorar as prácticas, atópanse: <ul style="list-style-type: none"><li>- Rigor no acadamento dos obxectivos perseguidos na práctica empregando as técnicas propostas na asignatura.</li><li>- Asimilación dos conceptos perseguidos pola práctica.</li><li>- Orixinalidade nas propostas acometidas durante a realización da práctica.</li><li>- Responsabilidade na entrega das prácticas en tempo e forma, así coma no uso axeitado dos recursos habilitados ao efecto.</li></ul>	30
Proba obxectiva	Proba escrita dividida en tres bloques: cuestións curtas, pequenas extensións de deseño e implementación e un problema de deseño facendo fincapé na xustificación das decisións tomadas.	60
Traballos tutelados	Valoraranse os seguintes aspectos: <ul style="list-style-type: none"><li>- Dominio dos contidos dos traballos académicos propostos.</li><li>- Dominio dos coñecementos teóricos e operativos da materia.</li><li>- Seguemento axeitado do desenvolvemento da asignatura.</li></ul>	10
Outros		

## Observacións avaliación



## Fontes de información

<b>Bibliografía básica</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R. y Vlissides J. (1996). Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software. Addison Wesley</li><li>- Arnold K., Gosling J. y Holmes D. (2005). The Java Programming Language. Prentice Hall</li><li>- Rumbaugh, J.; Jacobson, I. y Booch, J. (2004). The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley</li><li>- Booch J.; Rumbaugh J. y Jacobson I. (2005). The Unified Modeling Language User Guide. Addison Wesley</li></ul>
<b>Bibliografía complementaria</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Grand M. (2002). Patterns in Java. Volumen 1. John Wiley &amp; Sons</li><li>- Page-Jones, M. (2004). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development. Prentice Hall PTR</li><li>- Cooper J. (2000). Java Design Patterns: A Tutorial. Addison Wesley</li><li>- Stevens, P. y Pooley, R. (1999). Using UML. Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley</li></ul>

## Recomendacións

### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Integración de Sistemas/614451201

### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Análise e Deseño Orientado a Obxectos/614451107

### Materias que continúan o temario

Análise de Sistemas Informáticos/614451106

## Observacións

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías