



Guía Docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Metodoloxía da Programación	Código	614311205	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
1º e 2º Ciclo	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Rodríguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	santiago.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	santiago.rodriguez@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral	Esta materia céntrase nun dos principais paradigmas existentes para o desenvolvemento de sistemas software: a Orientaci3n a Obxectos. Máis concretamente, o alumno aprenderá as diferentes fases que esta aproximaci3n leva consigo, así como as diferentes técnicas e ferramentas coas que conta. Finalmente, destácase a importancia da documentaci3n e as probas no conxunto do produto software.			

Competencias da titulaci3n	
Código	Competencias da titulaci3n

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulaci3n		
Conocer métodos, técnicas y herramientas de desarrollo de software orientado a objetos.	A7	B2 B12	C3
Capacidad para aplicar los anteriores elementos a casos prácticos		B2 B3	
Capacidad para adaptarse a nuevas situaciones y contextos	A1	B1 B2 B3 B11 B12	C3 C6
Capacidad para trabajar en equipo	A9	B5 B7	
Capacidad para aprender de forma autónoma	A1	B1 B3 B4 B11	

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducci3n a la Ingeniería del Software	Antecedentes históricos El proceso de resoluci3n de problemas Introducci3n a los ciclos de vida Introducci3n a las metodoloxías de desarrollo software



Conceptos básicos de la Orientación a Objetos	Introducción Objetos Clases Relaciones Polimorfismo Ejemplos básicos
Análisis y diseño Orientado a Objetos	Análisis textual de Abbot Técnica CRC Estrategías de análisis
Notación UML	Elementos comunes a los diagramas Diagramas de clases Diagramas de casos de uso Diagramas de secuencia Diagramas de colaboración Diagramas de estado
Patrones de Diseño Orientado a Objetos	Introducción Ventajas Principales patrones

## Planificación

Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Proba obxectiva	4	146	150
Atención personalizada	0	0	0

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

## Metodoloxías

Metodoloxías	Descrición
Proba obxectiva	Exame da materia que constará dunha parte teórica e unha parte práctica.

## Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
	<p>Se combinará el método magistral, las clases de prácticas, el trabajo autónomo y el trabajo en grupo.</p> <p>El método magistral se empleará para la presentación de los conocimientos teóricos relacionados con los distintos bloques temáticos.</p> <p>Las clases de prácticas se dedicarán a la realización de ejemplos y ejercicios, que serán discutidos con los alumnos con objeto de corregir errores cometidos. Para ello, el trabajo autónomo del alumno es fundamental.</p> <p>Finalmente, el trabajo en grupo permite a los alumnos enfrentarse con los problemas inherentes al análisis y diseño de un sistema software. Para el seguimiento y tutorización de este trabajo el grupo se reunirá con el tutor en diferentes ocasiones para valorar y asegurar el progreso en la adquisición y aplicación de los conocimientos adquiridos.</p> <p>En todo momento se fomentará la participación de los alumnos.</p>

## Avaliación



Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	Exame escrito da materia que constará de 2 partes: unha teórica (45%) e outra práctica (55%).	100
Outros		

#### Observacións avaliación

Ao tratarse dunha materia na que non se imparte docencia presencial, a avaliación realizarase unicamente a través do exame final. No devandito exame, a parte teórica ten asignado un peso do 45%, mentres que a parte práctica do 55%.

#### Fontes de información

**Bibliografía básica**

**Bibliografía complementaria**

#### Recomendacións

##### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Estrutura de Datos e da Información/614311102

Programación/614311109

##### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

##### Materias que continúan o temario

#### Observacións

A materia ten un carácter eminentemente práctico, polo que é fundamental que os alumnos saiban aplicar os coñecementos teóricos aprendidos á práctica.

(\*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