



Guía Docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Deseño de sistemas de información		Código	614502007
Titulación				
Descriptorios				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	GalegoInglés			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Sanchez Penas, Juan Jose		Correo electrónico	juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Profesorado	Sanchez Penas, Juan Jose		Correo electrónico	juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Web				
Descrición xeral	Revisaremos conceptos avanzados relacionados con todos os aspectos do deseño software, incluíndo patróns de deseño e arquitectura, deseño orientado a componentes, calidade no deseño, evolución do software, métricas e complexidade software, ou accesibilidade. O obxectivo será consolidar eses conceptos estudando proxectos do mundo real dende unha perspectiva profesional. O idioma principal da asignatura será o inglés.			
	We will review advanced concepts related to all the aspects of software design, including design and architectural patterns, component-based design, design quality, software evolution, metrics and software complexity or software accessibility. We will focus on consolidating those concepts by studying complex real world projects from a professional perspective.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación

Resultados da aprendizaxe			
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)		Competencias da titulación	
test		AP3	BP1 CP2
		AP6	BP2 CP3
		AP7	BP7 CP6
		AP9	BP9 CP7
		AP11	
		AP3	BP1 CP2
		AP4	BP2 CP3
		AP9	BP3 CP6
		AP1	BP1 CP2
		AP9	BP2 CP3
		AP11	CP6
		AP13	
		AP4	BP1 CP2
		AP6	BP2 CP3
		AP9	BP7 CP7 CP8
		AP1	BP1 CP2
		AP6	BP2 CP4
		AP14	BP7 CP7



	AP2	BP1	CP2
	AP6	BP2	CP3
	AP8	BP3	CP4
	AP14	BP6	CP5
		BP7	CP6
		BP9	CP7
			CP8

Contidos	
Temas	Subtemas

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	10	15	25
Estudo de casos	10	20	30
Proba obxectiva	5	0	5
Obradoiro	10	20	30
Lecturas	0	10	10
Prácticas de laboratorio	10	20	30
Eventos científicos e/ou divulgativos	0	8	8
Foro virtual	0	10	10
Atención personalizada	2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado			

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Convidaremos enxeñeiros e managers relevantes da industria das TIC, co obxectivo de impartir sesións maxistras que complementen os contidos formativos da asignatura.
Estudo de casos	Revisaremos proxectos reais e discutiremos o xeito no que se aplica o contido teórico estudado na asignatura é aplicado neles. Enfocáremosnos principalmente en proxectos de software libre, xa que temos acceso a todo o código fonte e material de deseño.
Proba obxectiva	Exame escrito, no que o estudante terá que amosar tanto os coñecementos teóricos adquiridos como a capacidade para resolver problemas prácticos
Obradoiro	Sesións de análise, deseño e discusión práctica, cos estudantes organizados en grupos, supervisados polo profesor.
Lecturas	O profesor proporcionará aos estudantes artigos e capítulos de libros relevantes, relacionados co contido teórico do curso, e o estudante terá que facer unha lectura crítica dos mesmos e preparar un resumo que será revisado polo profesor ou por toda a clase, dependendo do caso.
Prácticas de laboratorio	Exercicios prácticos de deseño e desenvolvemento, cos estudantes organizados en grupos, supervisados polo profesor.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Como complemento das clases teóricas e prácticas, recomendarase aos alumnos a asistencia (en persoa ou en remoto) a conferencias relacionadas co deseño e desenvolvemento de software.



Foro virtual	Todos os temas estudados nas clases, obradoiros e tempo práctico de laboratorio terán a súa continuidade nos foros online. Trataráse de estimular a conversa neles, e de abrir novos temas de conversa propoñendo ligazóns extra que complementen o coñecemento dos alumnos en temas colaterais que podan ser do seu interese.
--------------	--

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Foro virtual Lecturas Prácticas de laboratorio	

Avaliación		
Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	Exame por escrito con 3 partes: preguntas teóricas curtas, preguntas máis prácticas na que os estudantes podan elaborar con máis detenimento as respostas ás cuestións prantexadas, e un problema real específico de deseño de software.	50
Obradoiro	A avaliación das tarefas prácticas en obradoiros será continua ao longo do curso, e basearase nunha presentación final ao profesor. Consideraranse na avaliación os seguintes aspectos: - Capacidade para traballar en grupo. - Capacidade persoal para facer o traballo e explicalo. - Capacidade para axustarse aos obxectivos das tarefas. - Capacidade para aplicar coñecemento adquirido durante as clases teóricas. - Pensamento crítico e capacidade para innovar e atopar solucións a problemas. - Capacidade para entregar as tarefas a tempo.	50

Observacións avaliación
O resumo da distribución de pesos nas avaliacións é o seguinte: o 50% da nota derivará do exame escrito, e o outro 50% dun conxunto de obradoiros e traballos prácticos que serán realizados ao longo do curso.

Fontes de información	
Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Dirección de proxectos/614502002 Calidade, seguridade e auditoría informática/614502003 Arquitecturas e plataformas móbiles/614502005 Prácticas en empresa/614502011 Traballo fin de mestrado/614502012
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Análise de sistemas de información/614502006
Materias que continúan o temario
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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías

