



Guía Docente				
Datos Identificativos				2013/14
Asignatura (*)	Metodologías de Desarrollo		Código	614G01051
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma				
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Rodríguez Rubio, Miguel Jose	Correo electrónico	miguel.rodriguez.rubio@udc.es	
Profesorado	Cabalar Fernandez, Jose Pedro	Correo electrónico	pedro.cabalar@udc.es	
	Rodríguez Rubio, Miguel Jose		miguel.rodriguez.rubio@udc.es	
Web				
Descrición xeral	Metodologías existentes para distintos ciclos de vida (ágil, clásica, cascada, espiral,...). Metodologías clásicas. Proceso unificado de desarrollo. Metodologías ágiles de desarrollo. Programación extrema. Desarrollo colaborativo. Evolución y mantenimiento del software (integración, sistemas legacy,...). Metodología y aspectos éticos/sociales/legales característicos en distintos dominios de aplicación.			

Competencias da titulación	
Código	Competencias da titulación
A25	Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas software que satisfagan todos os requisitos do usuario e se comporten de forma fiable e eficiente, sexan accesibles de desenvolver e manter, e cumpran normas de calidade, aplicando as teorías, principios, métodos e prácticas da enxeñaría do software.
A27	Capacidade de dar solución a problemas de integración en función das estratexias, estándares e tecnoloxías dispoñibles.
A30	Capacidade para deseñar solucións apropiadas nun ou máis dominios de aplicacións utilizando métodos da enxeñaría do software que integren aspectos éticos, sociais, legais e económicos.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B2	Traballo en equipo
B3	Capacidade de análise e síntese
B4	Capacidade para organizar e planificar
B5	Habilidades de xestión da información
B6	Toma de decisións
B7	Preocupación pola calidade
B8	Capacidade de traballar nun equipo interdisciplinar
B9	Capacidade para xerar novas ideas (creatividade)
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.
C5	Entender a importancia da cultura emprendedora e coñecer os medios ao alcance das persoas emprendedoras.
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		
Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas sftware que satisfagan todos os requisitos do usuario e se comporten de forma fiable e eficiente, sexan accesibles de desenvolver e manter, e cumpran normas de calidade, aplicando as teoras, principios, mtodos e prcticas da enxeara do sftware. Competencias SE1,SE3 e SE6 na memoria do Grado.	A25	B1	C1
	A27	B2	C2
	A30	B3	C3
		B4	C4
		B5	C5
		B6	C6
		B7	C7
		B8	C8
		B9	

Contidos	
Temas	Subtemas
PARTE A. Metodoloxas e ciclos de vida	Tema 1. Evolucin das metodoloxas e os seus enfoques Tema 2. Metodoloxas clsicas Tema 3. Encadre das metodoloxas actuais
PARTE B. Metodoloxas para Desenvolvemento Incremental	Tema 4. Estructura e alcance do Proceso Unificado de Desenvolvemento Software Tema 5. Proceso: dirixido por casos de uso; centrado en arquitecturas; iterativo e incremental Tema 6. Fluxos de traballo: captura de requisitos, anlisis, deseo, implementacin, validacin e proba
PARTE C. Metodoloxas xiles de desenvolvemento	Tema 7. Introduccin a metodoloxas xiles Tema 8. SCRUM: roles, equipos e auto-organizacin; planificacin de reunins; sprints; xestin e implementacin. Tema 9. Programacin extrema: principios de XP; conceptualizacin; planificacin; desenvolvemento; entrega.
PARTE D. Complementos	Tema 10. Desenvolvemento colaborativo Tema 11. Evolucin e mantemento do software Tema 12. O impacto legacy Tema 13. Outros aspectos do desenvolvemento. Deontoloxa e encadre legal.

Planificacin			
Metodoloxas / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autnomo	Horas totais
Sesin maxistral	21	52.5	73.5
Prcticas de laboratorio	14	14	28
Solucin de problemas	7	14.5	21.5
Proba obxectiva	3	24	27
Atencin personalizada	0		0

*Os datos que aparecen na tboa de planificacin son de carcter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxas	
Metodoloxas	Descricin
Sesin maxistral	Clases de teora onde se imparten os contidos do temario
Prcticas de laboratorio	Elaboracin de traballos prcticos no laboratorio de ordenadores
Solucin de problemas	Resolucin de traballos tutelados planteados e resoltos en horario de titoras de grupos reducidos



Proba obxectiva	Examen escrito
-----------------	----------------

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas de laboratorio Solución de problemas Proba obxectiva	Atención personalizada. Resolución de dúbidas de teoría ou prácticas, exercicios, etc.

Avaliación

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Entrega de traballos prácticos de laboratorio en prazos establecidos ao longo do curso. Computa un máximo de 4 puntos sobre o total de 10 da nota final. A entrega non é obrigatoria.	40
Solución de problemas	Plantexamento de pequenos problemas e resolución en grupos de titorías reducidos. Computa un máximo de 2 punto sobre o total de 10 da nota final. A entrega non é obrigatoria. O día do exame poderase facer un exercicio para subir a nota do TGR.	20
Proba obxectiva	Realización de un exame escrito sobre os contidos do temario da materia. Computa un máximo de 4 puntos sobre o total da nota final. Para aprobar a asignatura é preciso obter un mínimo de 2 puntos na proba escrita.	40

Observacións avaliación

--

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- David Astels, Geanville Miller and Miroslav Novak (). A Practical Guide to Extreme Programming. Prentice Hall- Craig Larman (). Agile & Iterative Development. Addison-Wesley- Robert C. Martin (). Agile Software Development. Prentice Hall- Ken Schwaber and Mike Beedle (). Agile Software Development with Scrum. Prentice Hall- James Rumbaugh, Ivar Jacobson and Grady Booch (). El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia. Addison-Wesley- Ivar Jacobson, Grady Booch and James Rumbaugh (). El Proceso Unificado de Desarrollo Software. Addison-Wesley
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Proxectos de Desenvolvemento Software/614G01087

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Marcos de Desenvolvemento/614G01052

Validación y Verificación del Software/614G01053

Materias que continúan o temario

Aseguramento da Calidade/614G01028

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

