



Guía docente				
Datos Identificativos				2014/15
Asignatura (*)	Metodologías de Desarrollo	Código	614G01051	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Grado	2º cuatrimestre	Cuarto	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinador/a	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				
Descripción general	<p>Metodoloxías existentes para distintos ciclos de vida (áxil, clásica, ferverza, espiral,...).</p> <p>Metodoloxías clásicas. Proceso unificado de desenvolvemento. Metodoloxías áxiles de desenvolvemento.</p> <p>Programación extrema. Desenvolvemento colaborativo. Evolución e mantemento do software (integración, sistemas legacy,...). Metodoloxía e aspectos éticos/sociais/legais característicos en distintos dominios de aplicación.</p>			

Competencias de la titulación	
Código	Competencias de la titulación
A25	Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener, y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la ingeniería del software.
A26	Capacidad para valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
A27	Capacidad de dar solución a problemas de integración en función de las estrategias, estándares y tecnologías disponibles.
A30	Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.
A54	Capacidad para emplear metodologías centradas en el usuario y la organización para el desarrollo, evaluación y gestión de aplicaciones y sistemas basados en tecnologías de la información que aseguren la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
B1	Capacidad de resolución de problemas
B2	Trabajo en equipo
B3	Capacidad de análisis y síntesis
B4	Capacidad para organizar y planificar
B5	Habilidades de gestión de la información
B6	Toma de decisiones
B7	Preocupación por la calidad
B8	Capacidad de trabajar en un equipo interdisciplinar
B9	Capacidad para generar nuevas ideas (creatividad)
C3	Utilizar las herramientas básicas de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) necesarias para el ejercicio de su profesión y para el aprendizaje a lo largo de su vida.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse.
C7	Asumir como profesional y ciudadano la importancia del aprendizaje a lo largo de la vida.

Resultados de aprendizaje	
Competencias de materia (Resultados de aprendizaje)	Competencias de la titulación



Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean accesibles de desarrollar y mantener, y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la ingeniería del software. Competencias SE1,SI3 y SE6 en la memoria del Grado.	A25	B1	C3
	A26	B2	C6
	A27	B3	C7
	A30	B4	
	A54	B5	
		B6	
		B7	
		B8	
		B9	

Contenidos	
Tema	Subtema
PARTE A. Metodologías y ciclos de vida	Tema 1. Evolución de las metodologías y sus enfoques Tema 2. Metodologías clásicas Tema 3. Enfoque de las Metodologías Actuales
PARTE B. Metodologías para Desarrollo Incremental	Tema 4. Estructura y alcance del Proceso Unificado de Desarrollo de Software Tema 5. Proceso: dirigido por casos de uso; centrado en las arquitecturas; iterativo e incremental Tema 6. Flujos de trabajo: captura de requisitos, análisis, diseño, implementación, validación y prueba
PARTE C. Metodologías ágiles de desarrollo	Tema 7. Introducción a las metodologías ágiles Tema 8. SCRUM: roles, equipos y auto-organización; planificación de reuniones; sprints; gestión y implementación. Tema 9. Programación extrema: principios de XP; conceptualización; planificación; desarrollo; entrega.
PARTE D. Complementos	Tema 10. Desarrollo colaborativo Tema 11. Evolución e mantenimiento del software Tema 12. El impacto del legacy Tema 13. Otros aspectos del desarrollo. Deontología y enfoque legal.

Planificación			
Metodologías / pruebas	Horas presenciales	Horas no presenciales / trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	21	52.5	73.5
Prácticas de laboratorio	14	14	28
Solución de problemas	7	14.5	21.5
Prueba objetiva	3	18	21
Atención personalizada	6	0	6

(\*) Los datos que aparecen en la tabla de planificación són de carácter orientativo, considerando la heterogeneidad de los alumnos

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Clases de teoría donde se imparten los contenidos del temario
Prácticas de laboratorio	Elaboración de trabajos prácticos en el laboratorio de ordenadores
Solución de problemas	Resolución de trabajos tutelados planteados e resueltos en horario de tutorías de grupos reducidos



Prueba objetiva	Examen escrito
-----------------	----------------

### Atención personalizada

Metodologías	Descripción
Sesión magistral Prácticas de laboratorio Solución de problemas Prueba objetiva	Atención personalizada. Solución de dudas de teoría o prácticas, ejercicios, etc.

### Evaluación

Metodologías	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	Entrega de trabajos prácticos de laboratorio en plazos establecidos a lo largo del curso. Computa un máximo de 4 puntos sobre el total de 10 de la nota final. La entrega no es obligatoria.	40
Solución de problemas	Planteamiento de pequeños problemas e resolución en grupos de tutorías reducidos. Computa un máximo de 2 punto sobre el total de 10 de la nota final. La entrega no es obligatoria. El día del examen se podrá hacer y entregar un ejercicio para subir la nota del TGR.	20
Prueba objetiva	Realización de un examen escrito sobre los contenidos del temario de la materia. Computa un máximo de 4 puntos sobre el total de la nota final. Para aprobar la asignatura es preciso obtener un mínimo de 2 puntos en la prueba escrita.	40

### Observaciones evaluación

--

### Fuentes de información

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

### Recomendaciones

#### Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente

Proyectos de Desarrollo Software/614G01087

#### Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente

Marcos de Desarrollo/614G01052

Validación y Verificación del Software/614G01053

#### Asignaturas que continúan el temario

Aseguramiento de la Calidad/614G01028

### Otros comentarios

--



(\*) La Guía Docente es el documento donde se visualiza la propuesta académica de la UDC. Este documento es público y no se puede modificar, salvo cosas excepcionales bajo la revisión del órgano competente de acuerdo a la normativa vigente que establece el proceso de elaboración de guías