



Guía Docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Metodoloxías de Desenvolvemento	Código	614G01051	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Cuarto	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Rodríguez Rubio, Miguel Jose	Correo electrónico	miguel.rodriguez.rubio@udc.es	
Profesorado	Rodríguez Rubio, Miguel Jose	Correo electrónico	miguel.rodriguez.rubio@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<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 do título	
Código	Competencias do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título		
Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas sóftware 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 sóftware. Competencias SE1,SE3 e SE6 na memoria do Grado.	A25	B1	C3
	A26	B2	C6
	A27	B3	C7
	A30	B4	
	A54	B5	
		B6	
		B7	
		B8	
		B9	

Contidos	
Temas	Subtemas
PARTE A. Metodoloxías e ciclos de vida	<p>Tema 1. Evolución das metodoloxías e os seus enfoques</p> <p>Tema 2. Metodoloxías clásicas</p> <p>Tema 3. Encadre das metodoloxías actuais</p>
PARTE B. Metodoloxías para Desenvolvemento Incremental	<p>Tema 4. Estructura e alcance do Proceso Unificado de Desenvolvemento Software</p> <p>Tema 5. Proceso: dirixido por casos de uso; centrado en arquitecturas; iterativo e incremental</p> <p>Tema 6. Fluxos de traballo: captura de requisitos, análise, deseño, implementación, validación e proba</p>



PARTE C. Metodoloxías áxiles de desenvolvemento	<p>Tema 7. Introducción a metodoloxías áxiles</p> <p>Tema 8. SCRUM: roles, equipos e auto-organización; planificación de reunións; sprints; xestión e implementación.</p> <p>Tema 9. Programación extrema: principios de XP; conceptualización; planificación; desenvolvemento; entrega.</p>
PARTE D. Complementos	<p>Tema 10. Desenvolvemento colaborativo</p> <p>Tema 11. Evolución e mantemento do software</p> <p>Tema 12. O impacto legacy</p> <p>Tema 13. Outros aspectos do desenvolvemento. Deontoloxía e encadre legal.</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A25 A27 A30 B1 B3 B5 C3 C6 C7	21	52.5	73.5
Prácticas de laboratorio	A26 A54 B2 B4 B8	14	14	28
Solución de problemas	B7 B9	7	14.5	21.5
Proba obxectiva	B6	3	18	21
Atención personalizada		6	0	6

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases de teoría onde se imparten os contidos do temario
Prácticas de laboratorio	Elaboración de traballos prácticos no laboratorio de ordenadores
Solución de problemas	Resolución de traballos tutelados planteados e resoltos en horario de titorías 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	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A26 A54 B2 B4 B8	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	B7 B9	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	B6	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">- Ivar Jacobson, Grady Booch and James Rumbaugh (). El Proceso Unificado de Desarrollo Software. Addison-Wesley- James Rumbaugh, Ivar Jacobson and Grady Booch (). El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia. Addison-Wesley- 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- David Astels, Geanville Miller and Miroslav Novak (). A Practical Guide to Extreme Programming. Prentice Hall
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Aseguramento da Calidade/614G01028

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Marcos de Desenvolvemento/614G01052

Validación y Verificación del Software/614G01053

Materias que continúan o temario

Proxectos de Desenvolvemento Software/614G01087

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