



Guía Docente				
Datos Identificativos				2016/17
Asignatura (*)	Deseño Software	Código	614G01015	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánInglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Mosqueira Rey, Eduardo	Correo electrónico	eduardo.mosqueira@udc.es	
Profesorado	Alonso Ríos, David Cabreiro Canosa, Mariano Javier Fontenla Romero, Oscar Hernandez Pereira, Elena Maria Monroy Camafreita, Juan Mosqueira Rey, Eduardo Pérez Sánchez, Beatriz Sanchez Maroño, Noelia	Correo electrónico	david.alonso@udc.es mariano.cabrero@udc.es oscar.fontenla@udc.es elena.hernandez@udc.es juan.monroy@udc.es eduardo.mosqueira@udc.es beatriz.perezs@udc.es noelia.sanchez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>O Deseño Software é unha fase chave dentro do ciclo de vida do software que establece a ligazón entre os requisitos dun sistema e a súa posterior implementación. O deseño máis habitual hoxe en día é o deseño baseado na orientación a obxectos, que consiste en desenvolver un programa en base a obxectos que intercambian mensaxes.</p> <p>Esta materia introducirá aos alumnos nos elementos e propiedades básicas da orientación a obxectos usando unha linguaxe orientada a obxectos como Java. Aprenderase tamén a como reflectir os artefactos propios do deseño nunha linguaxe de modelado coma a Linguaxe Unificada de Modelado (UML).</p> <p>Finalmente presentaranse aqueles principios básicos que representan un bo deseño e aprenderase a identificar aqueles problemas típicos de deseño e as súas solucións máis comúns representadas como patróns de deseño.</p>			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título		
Identificar o deseño software como unha das fases do ciclo de vida do software	A7 A13 A14	B3 B4	C3
Coñecer os principios e propiedades básicas da orientación a obxectos	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Plasmar un deseño software utilizando os artefactos propios dunha linguaxe de modelado coma UML	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6



Coñecer os principios básicos que representan un bo deseño software	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Identificar problemas típicos de deseño e as súas solucións máis comúns	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Usar un deseño como guía para a implementación do software	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	? Deseño software ? Deseño orientado a obxectos
2. Elementos Básicos da Orientación a Obxectos	? Clases e obxectos ? Identidade de obxectos ? Estado de obxectos ? Comportamento de obxectos
3. Características Básicas da Orientación a Obxectos	? Abstracción e encapsulamento ? Modularidade ? Xerarquía ? Polimorfismo ? Tipificación ? Ligadura Dinámica
4. Linguaxe Unificada de Modelado (UML)	? Introducción ? Bloques básicos do UML ? Deseño estático: Diagramas de clases ? Deseño dinámico: Diagramas de interacción ? Outros diagramas
5. Principios de Deseño	? Calidade no deseño ? Principios SOLID ? Tipos de herdanza
6. Patróns de Deseño	? Introducción aos patróns de deseño ? Patróns elementais ? Deseños adaptables aos cambios ? Patróns e coleccións de obxectos ? Deseños débilmente acoplados ? Outros patróns e principios

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A13 A14 B1 B3 C6	30	45	75
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	20	30	50



Seminario	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	10	10	20
Proba obxectiva	A7 A13 A14 B1 B3 C6	3	0	3
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	Clases expositivas de presentación dos coñecementos teóricos empregando diferentes recursos: pizarra, proxección de material en formato electrónico, apuntes en formato electrónico e os recursos facilitados pola equipa docente da asignatura no Campus Virtual da UDC.
Prácticas de laboratorio	Prácticas deseñadas pola equipa docente da asignatura baseadas nos coñecementos que cada estudante vai adquirindo. Estes traballos serán desenvolvidos preferiblemente en grupo (que serán como máximo de dúas persoas). Empregarase unha ferramenta de modelado para construír os artefactos de deseño e aplicarase unha linguaxe orientada a obxectos (Java) para realizar a implementación dos mesmos.
Seminario	Seminarios nos que se proporán actividades relacionadas cos coñecementos adquiridos en teoría ou práctica
Proba obxectiva	Proba escrita mediante a que se valoran os coñecementos adquiridos polo estudiantado. Cada estudante deberá aplicar tanto os seus coñecementos tanto a nivel teórico coma a nivel práctico.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Seminario	<p>A atención personalizada ao estudiantado comprende non só as titorías, presenciais ou virtuais, para a discusión de dúbidas, senón tamén as seguintes actuacións:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Seguemento do labor realizado nas prácticas de laboratorio propostas pola equipa docente. - Avaliación dos resultados obtidos nas prácticas, participación en seminarios realizados por cada estudante. - Encontros personalizados para resolver dúbidas sobre os contidos da asignatura.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	<p>Dous boletíns de exercicios baseados na programación en Java, na orientación a obxectos e o deseño de probas.</p> <p>Unha práctica de deseño centrada no uso de principios e patróns de deseño.</p> <p>Prácticas copiadas poderán supor un cero na nota, tanto para o orixinal como para a copia</p>	40
Seminario	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	<p>Os seminarios son prácticas de laboratorio desenroladas polos alumnos coa axuda directa do profesor que, ao final dos mesmos, mostrará cal era a solución a que os alumnos tiñan que chegar.</p> <p>Os seminarios están directamente relacionados coa teoría e a práctica e a súa avaliación farase nestos apartados</p>	0



Proba obxectiva	A7 A13 A14 B1 B3 C6	<p>Proba escrita realizada ao final do curso sobre contidos teórico-prácticos.</p> <p>A proba obxectiva é obrigatoria para aprobar a materia e tamén é obrigatorio obter unha nota mínima de 4 sobre 10 para poder facer media cos outros elementos avaliábeis.</p>	60
-----------------	---------------------	---	----

Observacións avaliación

En caso de non chegar á nota mínima na proba obxectiva, en calquera das oportunidades, implicará que non se poida obter máis dun 4,5 na nota final da materia.

Aspectos a ter en conta para a avaliación de segunda oportunidade (Xullo):

A nota das prácticas de laboratorio serán as obtidas na primeira oportunidade (non haberá entrega de prácticas na segunda oportunidade). Aspecto a ter en conta en caso de matrícula a tempo parcial:

Elimínase a obrigatoriedade de asistir as actividades nas que se poida esixir presencialidade.

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - Sierra, K., Bates, B. (2005). Head First Java. O'Reilly - Eckel, B. (2007). Piensa en Java (4ª ed.). Thinking in Java (4th ed.). Prentice-Hall - Booch J.; Rumbaugh J. y Jacobson I. (2006). El Lenguaje Unificado de Modelado (2ª ed.) The Unified Modeling Language (2nd ed.). Addison Wesley - Martin, R.C. (2004). UML para programadores Java. UML for Java Programmers. Pearson - Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R. y Vlissides J. (1996). Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software.. Addison Wesley
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Arnold K., Gosling J. y Holmes D. (2005). The Java Programming Language. Prentice-Hall - Rumbaugh, J.; Jacobson, I. y Booch, J. (2004). The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley - Stevens, P. y Pooley, R. (2006). Using UML. Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley - Freeman, E., Freeman, E., Bates, B. (2004). Head First Design Patterns. O'Reilly - Grand M. (2002). Patterns in Java. John Wiley & Sons

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Programación I/614G01001
 Programación II/614G01006

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Paradigmas de Programación/614G01014

Materias que continúan o temario

Proceso Software/614G01019
 Interfaces Home Máquina/614G01022
 Internet e sistemas distribuídos/614G01023

Observacións

A materia asume que os estudantes saben programar e coñecen as estruturas de datos (Programación II) aínda que nunca utilizaron unha linguaxe orientada a obxectos. Ao principio do curso, e segundo vanse introducindo os conceptos propios da orientación a obxectos, os alumnos familiarízanse cos aspectos básicos da linguaxe de programación Java.

(*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