



Guía Docente				
Datos Identificativos				2020/21
Asignatura (*)	Arquitectura do Software	Código	614G01221	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Curso Adap. Enx. Téc. Informática	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación		Correo electrónico		
Profesorado		Correo electrónico		
Web	guiadocente.udc.es/guia_docent/index.php?centre=614&ensenyament=614G01&assignatura=614G01026&any_academic=2017_18&			
Descrición xeral	Esta materia rexerese polo contido e normativa da materia: 614G01026 Arquitectura do Software Coordinación: Castro Souto, Laura Milagros			
Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos 2. Metodoloxías *Metodoloxías docentes que se manteñen *Metodoloxías docentes que se modifican 3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado 4. Modificacións na avaliación *Observacións de avaliación: 5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía			

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
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.
A28	Capacidade de identificar e analizar problemas, e deseñar, desenvolver, implementar, verificar e documentar solucións software sobre a base dun coñecemento adecuado das teorías, modelos e técnicas actuais.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B2	Traballo en equipo
B3	Capacidade de análise e síntese
B4	Capacidade para organizar e planificar
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.
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a información dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias / Resultados do título	
Coñecer os conceptos e técnicas propios da Enxeñaría do Software.		A25	
Interpretar os problemas típicos da definición de arquitecturas software e as situacións nas que se presentan.		A25 A27 A28	B2 B3 C4 C6
Definir e documentar especificacións, modelos e compoñentes da arquitectura dunha aplicación, atendendo aos seus requisitos, de xeito que se favoreza o seu mantemento e extensibilidade.		A28	B1 B2 B3 B4
Aplicar con axilidade linguaxes de modelado.		A28	
Manexar ferramentas de definición e construción de aplicacións.			C3
Validar a arquitectura dun sistema contra o seus requisitos.		A25	
Sintetizar os casos de éxito.		A25	B3 C4 C6

Contidos	
Temas	Subtemas
Concepto de arquitectura software	Definición de arquitectura software Estruturas e vistas - Notación -- UML -- Estándar IEEE 1471 - Ferramentas Ciclo de vida e negocio da arquitectura software
Modelos e arquitecturas de referencia	Parámetros de calidade en arquitectura software Tipos de arquitecturas - Arquitectura en capas - Arquitectura de repositorio - Arquitectura cliente/servidor (orientada a servizos) - Arquitectura 'pipe and filter' (basada en compoñentes) - Arquitecturas distribuídas -- Arquitecturas mestre/escravo -- Arquitecturas cliente/servidor multicapa -- Arquitecturas P2P - Outras arquitecturas -- Sistemas embebidos -- Sistemas orientados a aspectos



Deseño e integración de compoñentes. Patróns arquitecturais.	<p>Estratexias de deseño</p> <p>Patróns de arquitectura</p> <ul style="list-style-type: none"> - Patróns de acceso e configuración de servizos - Patróns de xestión de eventos - Patróns de sincronización - Patróns de distribución - Patróns de concorrencia <p>Reutilización</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sistemas COTS e legacy - Estilos de integración -- Transferencia de ficheiros -- Compartición de fontes de datos -- Invocación de procedementos remotos -- Paso de mensaxes <p>Reconstrucción / re-enxeñaría de sistemas</p>
Trazabilidade e probas de integración	<p>Proceso de integración</p> <p>Verificación e probas de integración</p> <ul style="list-style-type: none"> - Probas funcionais - Probas non funcionais <p>Validación e usabilidade</p>

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	B3	21	21	42
Análise de fontes documentais	B3 B4 C3	0	7	7
Discusión dirixida	A28 B1 B3 C6	7.5	15	22.5
Prácticas de laboratorio	A25 A27 A28 B1 B2 B4 C4 C6	15	30	45
Traballos tutelados	A27 A28 B1 B3 B4 C3 C6	1.5	15	16.5
Proba obxectiva	A27 A28 B1 B3 C6	3	9	12
Atención personalizada		5	0	5

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Clases maxistras de exposición de nocións e conceptos teóricos empregando diferentes recursos: pizarra, proxección de material en formato electrónico, apuntes en formato electrónico e recursos facilitados pola docente da asignatura na plataforma virtual (Moodle).
Análise de fontes documentais	Lectura e comprensión por parte do estudantado de diferentes recursos proporcionados, ben encamiñados a favorecer o seguemento das sesións maxistras, a xerar debate durante as sesións de discusión dirixida, ou ben destinados a axudar na realización de prácticas e traballos tutelados.
Discusión dirixida	Debate construtivo, dirixido pola docente pero participado por todo o grupo, sobre diferentes cuestións presentadas nas clases maxistras, de cara a profundizar na comprensión e adquisición dos devanditos conceptos, e no desenvolvemento de capacidades críticas e analíticas.
Prácticas de laboratorio	Prácticas deseñadas pola docente da asignatura nas que o estudantado poida poñer en práctica os coñecementos a medida que os vai adquirindo, de cara ao reforzo dos mesmos. Estas prácticas levaranse a cabo en grupos de tamaño por determinar, en función do número de estudantes matriculados.



Traballos tutelados	Traballos propostos pola docente da asignatura e desenvolvidos polo estudiantado, ben en grupo, ben individualmente. Estes traballos poderán ser avaliados ben nas titorías de grupos reducidos, ben nas sesións de titoría personalizada.
Proba obxectiva	Proba escrita mediante a que se valorarán os coñecementos adquiridos polo estudiantado. Agárdase que se demostren tanto coñecementos a nivel teórico, mediante a resposta a preguntas similares ás prantexadas nas clases maxistras e nas sesións de discusión dirixida, coma coñecementos aplicados, mediante a resolución de exercicios e problemas similares aos prantexados nas prácticas de laboratorio e traballos tutelados.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Traballos tutelados	A atención personalizada ao estudiantado comprende non só as clásicas titorías, presenciais ou virtuais, para a discusión de dúbidas, senón tamén as seguintes actuacións: <ul style="list-style-type: none">- Orientación e seguemento do labor realizado nos traballos e prácticas.- Valoración da participación e implicación nas sesións de discusión dirixida.

Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A25 A27 A28 B1 B2 B4 C4 C6	Avaliación das prácticas realizadas de forma continua ao longo do curso. Malia que as prácticas se realizarán en grupos, cabe diferenciar dous compoñentes na avaliación das prácticas: <ul style="list-style-type: none">- Valoración do traballo en grupo, na que se califica o grao de coordinación, colaboración e compenetración entre os seus integrantes.- Valoración persoal, na que se califica a aportación concreta do/a estudante ao grupo. Entre os aspectos a considerar á hora de valorar as prácticas, atópanse: <ul style="list-style-type: none">- Rigor na consecución dos obxectivos perseguidos usando as técnicas propostas.- Asimilación dos conceptos presentados.- Orixinalidade nas propostas.- Responsabilidade na entrega das prácticas en tempo e forma, así coma no uso axeitado dos recursos habilitados ao efecto.	40
Proba obxectiva	A27 A28 B1 B3 C6	Proba escrita dividida en dous bloques: cuestións teóricas e un problema de modelado.	40
Traballos tutelados	A27 A28 B1 B3 B4 C3 C6	Valoraranse os seguintes aspectos: <ul style="list-style-type: none">- Dominio dos contidos dos traballos propostos.- Dominio dos coñecementos teóricos e operativos da materia.	20

Observacións avaliación



Considerarase necesario que o estudantado demostre equilibrio no seu rendemento na proba obxectiva e nas prácticas de laboratorio.

Así, esixírase a cada persoa que a súa cualificación en ambas partes supere o 50% do peso relativo como condición imprescindible para a superación da asignatura.

Na convocatoria de segunda oportunidade, a proba escrita poderá ir acompañada dunha actividade de avaliación das prácticas para aquelas persoas que non chegasen ao 50% na primeira oportunidade.

Dacordo coa normativa da UDC en relación ao estudantado matriculado a tempo parcial, o réxime de asistencia a clase non afectará negativamente ao proceso de avaliación, admitíndose nesta asignatura a dispensa académica para a asistencia solicitada polas canles institucionais habilitadas ao efecto. Porén, esta flexibilidade asistencial non eximirá da entrega de traballos tutelados e prácticas nos mesmos prazos fixados para o estudantado a tempo completo, toda vez que estas terán lugar en todos os casos por vía telemática, e que todos os anuncios e información de relevancia relacionada con estas constará por escrito na web da asignatura.

Fontes de información

Bibliografía básica

- Sommerville, Ian (2011). Ingeniería de software. Addison Wesley
- Schmidt, Douglas [et al.] (2000). Pattern-oriented software architecture. John Wiley & Sons
- Braude, Eric J. (2001). Software engineering an object-oriented perspective. John Wiley & Sons
- Fowler, Martin (2003). Patterns of enterprise application architecture. Addison-Wesley
- Bass, Len [et al.] (2003). Software architecture in practice. Addison-Wesley
- Clements, Paul [et al.] (2003). Documenting software architectures : views and beyond. Addison-Wesley
- Hohpe, Gregor (2004). Enterprise integration patterns designing, building and deploying messaging solutions. Addison-Wesley

Bibliografía complementaria

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Deseño Software/614G01015

Proceso Software/614G01019

Internet e sistemas distribuídos/614G01023

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Enxeñaría de Requisitos/614G01027

Aseguramento da Calidade/614G01028

Materias que continúan o temario

Marcos de Desenvolvemento/614G01052

Validación y Verificación del Software/614G01053

Ferramentas de Desenvolvemento/614G01054

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