



Guía Docente				
Datos Identificativos				2021/22
Asignatura (*)	Ferramentas de Desenvolvemento	Código	614G01054	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	CastelánGalegoInglés			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Parapar López, Javier	Correo electrónico	javier.parapar@udc.es	
Profesorado	Landín Piñeiro, Alfonso	Correo electrónico	alfonso.landin@udc.es	
	Parapar López, Javier		javier.parapar@udc.es	
Web	http://www.dc.fi.udc.es/~parapar/			
Descrición xeral	<p>Nesta materia explicaranse os fundamentos conceptuais e prácticos en canto a ferramentas de axuda ao desenvolvemento de proxectos software. En particular explicaranse as seguintes ferramentas, as súas vantaxes e o seu correcto aproveitamento desde un punto de vista da Enxeñaría do Software:</p> <p>Contornas integradas de desenvolvemento</p> <p>Ferramentas de automatización de empaquetado</p> <p>Ferramentas de control de versións e traballo cooperativo</p> <p>Ferramentas de integración continú</p> <p>Ferramentas de task/time/bug tracking</p> <p>Ferramentas de análise de código e dependencias:</p> <p>Ferramentas de análise de rendemento e monitorización</p> <p>A materia ten pois un carácter marcadamente práctico e tenta achegar ao estudante coñecemento profundo sobre as ferramentas de desenvolvemento máis usadas a día de hoxe na contorna empresarial da TI.</p>			
Plan de continxencia	<ol style="list-style-type: none">Modificacións nos contidos<ul style="list-style-type: none">-No se contemplan modificación de los contenidosMetodoloxías<ul style="list-style-type: none">-No se contemplan modificaciones de metodologías, soloMecanismos de atención personalizada ao alumnado<ul style="list-style-type: none">-Las tutorías serán online en cualquier casoModificacións na avaliación<ul style="list-style-type: none">-No se contemplan modicaciones en las formas de evaluar, solo cambiará el formato que podrá ser presencial u online según la situaciónModificacións da bibliografía ou webgrafía:<ul style="list-style-type: none">-No se contemplan			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A22	Coñecemento e aplicación dos principios, metodoloxías e ciclos de vida da enxeñaría do sóftware.
A25	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.
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.
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe		Competencias do título	
Desenvolvemento de Software		A25	B2 B3 B4
Conocer as ferramentas e técnicas máis importantes de apoio ao proceso de desenvolvemento do software		A22	B1
Conocer e manexar as principais contornas de desenvolvemento			C6
Aprender o manexo de ferramentas de control de versións e de mantemento software		A25	B1 B3
Conocer ferramentas para a xestión de proxectos e seguemento de incidencias		A25	C3 C6 C7
Usar ferramentas de apoio ao despregamento, empaquetado, versionado e distribución do software		A25	B4
Usar ferramentas de inspección de código			B2
Usar ferramentas de análises de rendemento e monitorización de aplicacións		A25	C3 C7

Contidos	
Temas	Subtemas
Contornas integradas de desenvolvemento	Eclipse
Ferramentas de control de versións e traballo cooperativo	Git
Ferramentas de task/time/bug tracking	Redmine
Ferramentas de automatización de empaquetado	Maven
Ferramentas de integración e despliegue continuo	Jenckins, Kubernetes
Ferramentas inspección continua	SonarQube
Ferramentas de análises de rendemento e monitorización	jMeter, JStat, JConsole, JVisualVM

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Traballos tutelados	B2 B3 B4 C6 C7	7	21	28
Prácticas de laboratorio	A22 A25 B1 C3	14	42	56
Proba mixta	A22 A25 B1 B3 C6	0.5	0	0.5
Sesión maxistral	B4 C6 C7	18	47.5	65.5
Atención personalizada		0		0

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados	Traballos tutelados propostos polo profesor e desenvolvidos polos estudantes ou ben en grupo ou ben individualmente.
Prácticas de laboratorio	Ao tratarse dunha materia eminentemente práctica o desenvolvemento por parte do alumno dun caso de práctica para o uso de todas as ferramentas comentadas nas leccións maxistras será fundamental



Proba mixta	Avaliarase o dominio dos coñecementos teóricos e operativos da materia.
Sesión maxistral	Clases maxistras na exposición dos coñecementos teóricos utilizando diferentes recursos: a lousa, transparencias, proxeccións, demostracións e a facultade virtual. Pode incluír conferencia convidada.

Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Prácticas de laboratorio	Se propondran pequenos traballos tutelados para a resolución por parte do alumno co soporte do coñecemento do profesor. Ao tratarse dunha materia eminentemente práctica o desenvolvemento por parte do alumno dun caso de práctica para o uso de todas as ferramentas comentadas nas leccións maxistras será fundamental

Avaliación

Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba mixta	A22 A25 B1 B3 C6	Cuestións sobre os coñecementos adquiridos. Cuestións que impliquen razoamento en base aos coñecementos adquiridos para resolver problemas prácticos de interese real. É obrigatorio acadar o 40% da calificación para superar a asignatura.	40
Traballos tutelados	B2 B3 B4 C6 C7	Seguimento dos traballos e avaliación sobre o resultado alcanzado e participación individual do alumnado nas clases. É obrigatorio acadar o 40% da calificación para superar a asignatura	20
Prácticas de laboratorio	A22 A25 B1 C3	Corrección e completud das prácticas propostas para a utilización adecuada das ferramentas explicadas. É obrigatorio acadar o 40% da calificación para superar a asignatura	40

Observacións avaliación

Para a segunda oportunidade e as convocatorias non ordinarias, tanto as prácticas e traballos como a teorías avaliaranse no exame mixto. Se non se acada a nota mínima nas distintas probas a nota máxima do alumno será 4.5
--

Fontes de información

Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none"> - G. Ann Campbell, Patroklos P. Papapetrou (). Sonar in Action. Manning Publications - Andriy Lesyuk (). Mastering Redmine. Packt Publishing - Alan Berg (). Jenkins Continuous Integration Cookbook,. Packt Publishing - Jon Loeliger & Matthew McCullough (). Version Control with Git: Powerful tools and techniques for collaborative software development. O'Reilly - Sonatype Company (). Maven: The Definitive Guide. O'Reilly - John Ferguson Smart (). Jenkins: The Definitive Guide. O'Reilly
Bibliografía complementaria	

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Internet e sistemas distribuídos/614G01023
Programación Avanzada/614G01030

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Metodoloxías de Desenvolvemento/614G01051
Validación e Verificación do Software/614G01225

Materias que continúan o temario

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