



Guía docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Análisis de sistemas de información	Código	614502006	
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría Informática (plan 2012)			
Descritores				
Ciclo	Periodo	Curso	Tipo	Créditos
Máster Oficial	1º cuatrimestre	Primero	Obligatoria	6
Idioma	Castellano			
Modalidad docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinador/a	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	campusvirtual.udc.gal			
Descripción general	Modelos de análisis de requisitos. Desarrollo de requisitos (necesidades del cliente y producto, especificación, análisis, documentación y validación). Escenarios y casos de uso. Gestión de requisitos (entendimiento, acuerdos, gestión de cambios, trazabilidad, identificación de inconsistencias, acciones correctivas). Patrones de Análisis. Modelado conceptual. Desarrollo y despliegue. Contextualización y transferencia de conocimiento multidisciplinar. Técnicas de negociación, comunicación y dinámica de grupo. UML, Proceso Unificado de Desarrollo. Gestión y Control del Desarrollo y estructura de proyectos. Ambitos de Aplicación.			

Competencias / Resultados del título	
Código	Competencias / Resultados del título
A8	Capacidad para analizar las necesidades de información que se plantean en un entorno y llevar a cabo en todas sus etapas el proceso de construcción de un sistema de información.
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).
B10	Capacidad para proyectar, calcular y diseñar productos, procesos e instalaciones en todos los ámbitos de la ingeniería informática
B13	Capacidad para el modelado matemático, cálculo y simulación en centros tecnológicos y de ingeniería de empresa, particularmente en tareas de investigación, desarrollo e innovación en todos los ámbitos relacionados con la Ingeniería en Informática
B14	Capacidad para la elaboración, planificación estratégica, dirección, coordinación y gestión técnica y económica de proyectos en todos los ámbitos de la Ingeniería en Informática siguiendo criterios de calidad y medioambientales
B17	Capacidad para la aplicación de los conocimientos adquiridos y de resolver problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinarios, siendo capaces de integrar estos conocimientos
B21	Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación
B22	Que los estudiantes sepan aplicar los conocimientos adquiridos y su capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios (o multidisciplinarios) relacionados con su área de estudio
B23	Que los estudiantes sean capaces de integrar conocimientos y enfrentarse a la complejidad de formular juicios a partir de una información que, siendo incompleta o limitada, incluya reflexiones sobre las responsabilidades sociales y éticas vinculadas a la aplicación de sus conocimientos y juicios



B24	Que los estudiantes sepan comunicar sus conclusiones, y los conocimientos y razones últimas que las sustentan, a públicos especializados y no especializados de un modo claro y sin ambigüedades
B25	Que los estudiantes posean las habilidades de aprendizaje que les permitan continuar estudiando de un modo que habrá de ser en gran medida autodirigido o autónomo
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral como escrita, en las lenguas oficiales de la comunidad autónoma.
C6	Valorar críticamente el conocimiento, la tecnología y la información disponible para resolver los problemas con los que deben enfrentarse

Resultados de aprendizaje			
Resultados de aprendizaje		Competencias / Resultados del título	
Según la memoria del Master Universitario en Ingeniería Informática (ver pág 33) los resultados del aprendizaje (en síntesis) son:	AP8	BP1	CP1
		BP2	CP6
- Conocer las necesidades de la organización y determinación de requisitos.		BP3	
		BP4	
- Conocer los lenguajes y modelos para el análisis.		BP5	
		BP6	
		BP7	
- Saber validar los flujos de trabajo y definir prototipos.		BP8	
		BP9	
Los códigos de competencias que se indican en esta guía y en su vinculación con la asignatura, son los derivados de las correspondencias obligadas establecidas con códigos GADU, sin considerar otras valoraciones.		BP10	
		BP13	
		BP14	
		BP17	
		BM1	
		BM2	
		BM3	
		BM4	
		BM5	



<p>De las competencias de la materia, la asignatura ADSI, profundiza en la adquisición de los conocimientos y habilidades necesarios para cubrir las siguientes competencias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - [IS2] Capacidad para determinar los requisitos de los sistemas de información y comunicación de una organización atendiendo a aspectos de seguridad y cumplimiento de la normativa y la legislación vigente. - [IS3] Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación. - [IS4] Capacidad para comprender y aplicar los principios y prácticas de las organizaciones, de forma que puedan ejercer como enlace entre las comunidades técnica y de gestión de una organización y participar activamente en la formación de los usuarios, <p>Estas competencias específicas se encuadran dentro de los resultados del aprendizaje de la materia, que son los siguientes:</p> <p>Resultados de asignaturas básicas y comunes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Saber realizar el diseño lógico de las bases datos, en especial, las de tipo relacional. - Aprender a crear una base de datos a partir de su diseño lógico, y a realizar consultas sobre la misma. - Aplicar los principios y técnicas de análisis, modelado y programación orientada a objetos para el diseño de software. - Conocer e identificar las tareas comprendidas en las distintas etapas del ciclo de vida del proceso software: planificación, análisis, diseño, implementación, verificación y validación, implantación. - Aprender a diseñar una interfaz de usuario teniendo en cuenta las medidas y estándares de evaluación existentes (accesibilidad, usabilidad y eficiencia). <p>Resultados de aprendizaje en asignaturas de itinerario y optativas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los distintos patrones de diseño software y saber aplicar e implementar el más adecuado en cada caso. - Ser capaz de analizar y posteriormente gestionar adecuadamente los requisitos y peticiones de un cliente o usuario para el desarrollo de un producto software. - Conocer y aplicar técnicas avanzadas de bases de datos, incluyendo el manejo de transacciones, los repositorios para persistencia y aplicaciones en dominios particulares como las bases de datos documentales y espaciales. - Conocer las metodologías de desarrollo software existentes para distintos ciclos de vida y saber aplicar la más adecuada a cada dominio de aplicación. - Conocer los principios básicos de las tecnologías más actuales basadas en marcos (frameworks) de desarrollo e integración. - Saber validar y verificar una aplicación software, diseñando y aplicando un conjunto de pruebas a todos los niveles (unidad, funcional, de integración, de sistema, de aceptación y de regresión) a lo largo del ciclo de vida. - Conocer los fundamentos básicos de aplicación de los métodos formales para el razonamiento riguroso sobre programas y sistemas. - Saber utilizar las principales herramientas y técnicas de apoyo al proceso de desarrollo del software tales como los entornos de desarrollo, el control de versiones y de mantenimiento software, la gestión de paquetes o las herramientas de análisis de rendimiento. - Saber realizar el modelado conceptual de sistemas de información y su materialización en los soportes actuales de almacenamiento de información. - Ser capaz de diseñar la arquitectura de un sistema de información, identificando su vinculación con los procesos de negocio de una organización así como su descomposición en vistas y subsistemas. 	<p>AP8</p>	<p>BP1 BP2 BP3 BP4 BP5 BP6 BP7 BP8 BP9 BP10 BP13 BP14 BP17 BM1 BM2 BM3 BM4 BM5</p>	<p>CP1 CP6</p>
---	------------	--	--------------------



Tema	Subtema
Introdución	El cliente.
Requisitos de negocio	Identificado los requisitos de negocio. Definir la visión y el alcance del proyecto.
El usuario	Identificando a los usuarios. Clasificar a los grupos de usuario. Los representantes de los usuarios.
Elicitación de requisitos.	Actividades facilitadas y no facilitadas. Preparación y seguimiento de las actividades de elicitación.
Comprendiendo los requisitos de usuario.	Organización de los requisitos de usuario. Aproximación de casos de uso e historias de usuario.
Escribiendo los requisitos	Identificando los requisitos individuales. Características deseables de las declaraciones individuales de requisitos y de las colecciones de requisitos.
La Especificación de los requisitos del software.	El documento de especificación de requisitos.

Planificación				
Metodologías / pruebas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciales y virtuales)	Horas trabajo autónomo	Horas totales
Sesión magistral	A8 B25 B24 B23 B22 B21 B17 B14 B13 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C6 C1	21	47	68
Prueba mixta	A8 B1	2	0	2
Prácticas de laboratorio	A8 B25 B24 B23 B22 B21 B17 B14 B13 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C6	14	56	70
Atención personalizada		10	0	10

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

Metodologías	
Metodologías	Descripción
Sesión magistral	Desarrollo de la parte teórica con la exposición de los fundamentos necesarios del Análisis y Diseño, los Lenguajes de Modelado, las Metodologías del proceso de desarrollo y, por último, algunos principios de Organización y Control de proyectos de Sistemas de Información. Se tratará de estimular la participación proponiendo el comentario y discusión crítica de los conceptos explicados.
Prueba mixta	Evaluación de los conocimientos de los contenidos teóricos y prácticos de la materia.
Prácticas de laboratorio	Se plantearán de 1 o 2 ejercicios de modelado, en función del avance de los alumnos, sobre el análisis de sistemas complejos, y empleando las vistas de UML. Estos trabajos han de ser entregados de modo que sea explícita la aportación de cada alumno, aunque en su conjunto hayan podido ser desarrollados en grupo con el objeto de dotar de coherencia la solución de las distintas partes que integren el planteamiento de mayor alcance, que se presentará en el enunciado de los ejercicios.

Atención personalizada	
Metodologías	Descripción



Sesión magistral Prácticas de laboratorio	<p>En este apartado se incluye la orientación necesaria para resolver los ejercicios, aclarar dudas y conceptos, y discutir las aportaciones y participación tanto individual, como de Grupo Reducido.</p> <p>Se evaluará el trabajo individual del alumnado.</p> <p>Se fomentarán los valores de igualdad siguiendo las recomendaciones vigentes.</p>
--	--

Evaluación			
Metodologías	Competencias / Resultados	Descripción	Calificación
Prácticas de laboratorio	A8 B25 B24 B23 B22 B21 B17 B14 B13 B10 B9 B8 B7 B6 B5 B4 B3 B2 B1 C1 C6	Se desarrollaran de una o dos prácticas, en función del avance medio de los alumnos. La puntuación total del apartado es de 5 puntos, que se dividirán entre el número de prácticas planteadas y su defensa y discusión en tutorías y en clase.	50
Prueba mixta	A8 B1	Examen final, es necesario alcanzar el 40% de la valoración en este apartado para superar la materia	50
Otros			

Observaciones evaluación
<p>- La calificación final será la suma de las calificaciones obtenidas en cada uno de los apartados anteriormente descritos. La nota máxima será de cuatro cuando el/la estudiante no obtenga el 40% de la valoración en la prueba mixta.</p> <p>- La realización fraudulenta de pruebas o actividades de evaluación, una vez comprobada, implicará directamente la calificación de suspenso en la convocatoria en que se cometa: el alumno será calificado con "suspenso" (nota numérica 0) en la correspondiente convocatoria del curso académico, ya sea que la comisión de la falta se produzca en la primera oportunidad o en la segunda. Para ello, se modificará su calificación en el informe de primera oportunidad, en caso de ser necesario</p>

Fuentes de información	
Básica	<ul style="list-style-type: none"> - Wiegers, Karl E.; Beatty, Joy (2013). Software Requirements. Microsoft Press - Kendall, Kenneth E.; Kendall, Julie E. (2020). Systems analysis and design. Pearson Education - Valacich, Joseph S.; George, Joey F. (2020). Modern Systems Analysis and Design. Pearson Education
Complementaria	<ul style="list-style-type: none"> - Rumbaugh, Booch, Jacobson (). El lenguaje unificado de modelado : manual de referencia. Addison Wesley - Booch, Rumbaugh, Jacobson (). El lenguaje unificado de modelado : guía del usuario. Addison Wesley - Gamma, Helm, Johnson, Vlissides (). Patrones de diseño : elementos de software orientado a objetos reutilizable. Addison Wesley

Recomendaciones
Asignaturas que se recomienda haber cursado previamente
Asignaturas que se recomienda cursar simultáneamente
Recuperación de la información y web semántica/614502010
Asignaturas que continúan el temario
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