



Guía Docente				
Datos Identificativos				2023/24
Asignatura (*)	Metodoloxías de Desenvolvemento	Código	614G01051	
Titulación				
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Cuarto	Optativa	6
Idioma	Castelán			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Pérez Vila, Miguel Anxo	Correo electrónico	anxo.pvila@udc.es	
Profesorado	Martín Rodilla, Patricia Pérez Vila, Miguel Anxo	Correo electrónico	patricia.martin.rodilla@udc.es anxo.pvila@udc.es	
Web				
Descrición xeral	<p>Metodoloxías existentes para distintos ciclos de vida (áxil, clásica, fervenza, 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 sftware 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 sftware. 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	42.0304	63.0304
Prácticas de laboratorio	A26 A54 B2 B4 B7 B8 B9	21	47.67	68.67
Proba obxectiva	B6	3	9.3	12.3
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 tipo proxecto.
Proba obxectiva	Examen escrito

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral Prácticas de laboratorio 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 B7 B8 B9	Entrega de traballos prácticos tipo proxecto de modo programado e en prazos establecidos ao longo do curso. Computa un máximo de 5 puntos sobre o total de 10 da nota final.	50
Proba obxectiva	B6	Realizarase unha proba de valoración dos conceptos teóricos discutidos e aplicados nas prácticas. A puntuación máxima desta proba será de 5 puntos. A presentación a esta proba é obrigatoria para aprobar a materia.	50

Observacións avaliación
Os criterios de avaliación para alumnos a tempo parcial ou en convocatorias de segunda oportunidade serán os mesmos.

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

Ferramentas de Desenvolvemento/614G01054

Materias que continúan o temario

Proxectos de Desenvolvemento Software/614G01087

Observacións

Non é imprescindible para cursar a materia, pero recoméndase cursar ao mesmo tempo ca materia Ferramentas de Desenvolvemento (614G01052) para potenciar a visión global da aplicabilidade das metodoloxías de desenvolvemento nun proxecto real.

(*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