



## Guía Docente

Datos Identificativos				
<b>Asignatura (*)</b>	Analise e Desenvolvemento dos Sistemas de Información	<b>Código</b>	2023/24 614G01041	
<b>Titulación</b>				
Descritores				
<b>Ciclo</b>	<b>Período</b>	<b>Curso</b>	<b>Tipo</b>	<b>Créditos</b>
Grao	2º cuatrimestre	Terceiro	Optativa	6
<b>Idioma</b>	Castelán			
<b>Modalidade docente</b>	Presencial			
<b>Prerrequisitos</b>				
<b>Departamento</b>	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
<b>Coordinación</b>	Landín Piñeiro, Alfonso	<b>Correo electrónico</b>	alfonso.landin@udc.es	
<b>Profesorado</b>	Landín Piñeiro, Alfonso	<b>Correo electrónico</b>	alfonso.landin@udc.es	
<b>Web</b>	campusvirtual.udc.gal			
<b>Descrición xeral</b>	Modelos de análises de requisitos. Desenvolvemento de requisitos (necesidades do cliente e produto, especificación, análise, documentación e validación). Escenarios e casos de uso. Xestión de requisitos (entendemento, acordos, xestión de cambios, trazabilidade, identificación de inconsistencias, accións correctivas). Patróns de Análises. Modelado conceptual. Desenvolvemento e despregamento. Contextualización e transferencia de coñecemento multidisciplinar. Técnicas de negociación, comunicación e dinámica de grupo. UML, Proceso Unificado de Desenvolvemento. Xestión e Control do Desenvolvemento e estrutura de proxectos. Ambitos de Aplicación.			

## Competencias / Resultados do título

Código	Competencias / Resultados do título
--------	-------------------------------------

## Resultados da aprendizaxe

Resultados de aprendizaxe	Competencias / Resultados do título
---------------------------	-------------------------------------



Das competencias da materia, a materia ADSI, profunda na adquisición dos coñecementos e habilidades necesarios para cubrir as seguintes competencias:	A5	B1	C3
	A6	B2	C6
	A7	B3	C7
- [IS2] Capacidade para determinar os requisitos dos sistemas de información e comunicación dunha organización atendendo a aspectos de seguridade e cumprimento da normativa e a lexislación vixente.	A14	B4	
	A22	B5	
- [IS3] Capacidade para participar activamente na especificación, deseño, implementación e mantemento dos sistemas de información e comunicación.	A25	B6	
	A26	B7	
- [IS4] Capacidade para comprender e aplicar os principios e prácticas das organizacións, de forma que poidan exercer como ligazón entre as comunidades técnica e de xestión dunha organización e participar activamente na formación dos usuarios,	A27	B8	
	A28	B9	
	A46		
Estas competencias específicas encádranse dentro dos resultados da aprendizaxe da materia, que son os seguintes:	A47		
	A48		
Resultados de materias básicas e comúns:	A49		
- Saber realizar o deseño lóxico de baséelas datos, en especial, as de tipo relacional.	A52		
- Aprender a crear unha base de datos a partir do seu deseño lóxico, e a realizar consultas sobre a mesma.	A53		
	A54		
- Aplicar os principios e técnicas de análises, modelado e programación orientada a obxectos para o deseño de software.	A56		
- Coñecer e identificar as tarefas comprendidas nas distintas etapas do ciclo de vida do proceso software: planificación, análise, deseño, implementación, verificación e validación, implantación.			
- Aprender a deseñar unha interfaz de usuario tendo en conta as medidas e estándares de avaliación existentes (accesibilidade, usabilidade e eficiencia).			
Resultados de aprendizaxe en materias de itinerario e optativas:			
- Coñecer os distintos patróns de deseño software e saber aplicar e implementar o máis adecuado en cada caso.			
- Ser capaz de analizar e posteriormente xestionar adecuadamente os requisitos e peticións dun cliente ou usuario para o desenvolvemento dun produto software.			
- Coñecer e aplicar técnicas avanzadas de bases de datos, incluíndo o manexo de transaccións, os repositorios para persistencia e aplicacións en dominios particulares como as bases de datos documentais e espaciais.			
- Coñecer as metodoloxías de desenvolvemento software existentes para distintos ciclos de vida e saber aplicar a máis adecuada a cada dominio de aplicación.			
- Coñecer os principios básicos das tecnoloxías máis actuais baseadas en marcos (frameworks) de desenvolvemento e integración.			
- Saber validar e verificar unha aplicación software, deseñando e aplicando un conxunto de probas a todos os niveis (unidade, funcional, de integración, de sistema, de aceptación e de regresión) ao longo do ciclo de vida.			
- Coñecer os fundamentos básicos de aplicación dos métodos formais para o razoamento rigoroso sobre programas e sistemas.			
- Saber utilizar as principais ferramentas e técnicas de apoio ao proceso de desenvolvemento do software tales como as contornas de desenvolvemento, o control de versións e de mantemento software, a xestión de paquetes ou as ferramentas de análises de rendemento.			
- Saber realizar o modelado conceptual de sistemas de información e a súa materialización nos soportes actuais de almacenamento de información.			
- Ser capaz de deseñar a arquitectura dun sistema de información, identificando a súa vinculación cos procesos de negocio dunha organización así como a súa descomposición en vistas e subsistemas.			



Temas	Subtemas
Introdución	O cliente e o analista
O usuario	Identificando ós usuarios. Clasificando ós grupos de usuarios. Os representantes dos usuarios.
Elicitación de requisitos	Actividades facilitadas e non facilitadas. Preparación e seguemento das actividades de elicitación.
Entendendo os requisitos de usuario	Organización e modelado dos requisitos de usuario. Aproximacións de casos de uso e historias de usuario.
Escribindo os requisitos	Identificando os requisitos individuais. Características desexables das declaración individuais de requisitos e das colección de requisitos.
A especificación dos requisitos do software	O documento de especificación de requisitos.

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A5 A7 A22 A25 A26 A27 A28 A46 A56 B1 B3 B4	21	44	65
Prácticas de laboratorio	A6 A14 A47 A48 A54 B2 B5 B6 B8 B9	14	26	40
Traballos tutelados	A49 A52 A53 B7 C3 C6 C7	14	21	35
Atención personalizada		10	0	10

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Desenvolvemento da parte teórica coa exposición dos fundamentos necesarios da Análise e Deseño, as Linguaxes de Modelado, as Metodoloxías do proceso de desenvolvemento e, por último, algúns principios de Organización e Control de proxectos de Sistemas de Información. Tratarase de estimular a participación propondo o comentario e discusión crítica dos conceptos explicados.
Prácticas de laboratorio	Exporanse de 1 ou 2 exercicios de modelado, en función do avance do alumnado, sobre a análise de sistemas complexos, e empregando as vistas de UML. Estes traballos han de ser entregados de modo que sexa explícita a achega de cada estudante, aínda que no seu conxunto puidesen ser desenvolvidos en grupo co obxecto de dotar de coherencia a solución das distintas partes que integren a formulación de maior alcance, que se presentará no enunciado dos exercicios.
Traballos tutelados	Os/As alumnos/as, baixo o enfoque de Traballo en Grupo Reducido, desenvolvesen alternativas, propostas e solucións, no ámbito dos exercicios xerais, que posteriormente presentarán.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Traballos tutelados Prácticas de laboratorio	Neste apartado inclúese a orientación necesaria para resolver os exercicios, aclarar dúbidas e conceptos, e discutir as achegas e participación tanto individual, como de Grupo Reducido.  Avaliarase o traballo individual do alumnado. Promoveranse os valores de igualdade seguindo as recomendacións actuais.



## Avaliación

Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación
Traballos tutelados	A49 A52 A53 B7 C3 C6 C7	As achegas individuais e de Grupo Reducido valoraranse ata un máximo de 2 puntos en función da presentación, defensa e discusión personalizada en tutorías.	20
Prácticas de laboratorio	A6 A14 A47 A48 A54 B2 B5 B6 B8 B9	Desenvolvésense dunha ou dúas prácticas, en función do avance medio do alumnado. A puntuación total do apartado é de 5 puntos, que se dividirán entre o número de prácticas expostas e o seu defensa e discusión en tutorías e en clase.	50
Sesión maxistral	A5 A7 A22 A25 A26 A27 A28 A46 A56 B1 B3 B4	Realizarase unha proba de valoración dos conceptos teóricos discutidos e aplicados nas prácticas. A puntuación máxima desta proba será de 3 puntos. Sera necesario superar un 40% de la nota para aprobar la asignatura.	30
Outros			

## Observacións avaliación

- A cualificación final será a suma das cualificacións obtidas en cada un dos apartados anteriormente descritos. A nota máxima será un catro cando a/o estudante non acade o 40% da valoración na proba mixta.

A realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso na convocatoria en que se cometa: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) na convocatoria correspondente do curso académico, tanto se a comisión da falta se produce na primeira oportunidade como na segunda. Para isto, procederá a modificar a súa cualificación na acta de primeira oportunidade, se fose necesario

## Fontes de información

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

## Recomendacións

**Materias que se recomenda ter cursado previamente**

**Materias que se recomenda cursar simultaneamente**

**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