



Guía Docente				
Datos Identificativos			2021/22	
Asignatura (*)	Deseño de sistemas de información		Código	614502007
Titulación	Mestrado Universitario en Enxeñaría Informática (plan 2012)			
Descriptoros				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Mestrado Oficial	1º cuatrimestre	Primeiro	Obrigatoria	6
Idioma	GalegoInglés			
Modalidade docente	Híbrida			
Prerrequisitos				
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación			
Coordinación	Sanchez Penas, Juan Jose		Correo electrónico	juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Profesorado	Sanchez Penas, Juan Jose		Correo electrónico	juan.jose.sanchez.penas@udc.es
Web	https://moodle.udc.es/course/view.php?id=32116			
Descrición xeral	Revisaremos conceptos avanzados relacionados con todos os aspectos do deseño software, incluíndo patróns de deseño e arquitectuta, deseño orientado a componentes, calidade no deseño, evolución do software, métricas e complexidade software, ou accesibilidade. O obxectivo será consolidar eses conceptos estudando proxectos do mundo real dende unha perspectiva profesional. O idioma principal da asignatura será o inglés. We will review advanced concepts related to all the aspects of software design, including design and architectural patterns, component-based design, design quality, software evolution, metrics and software complexity or software accessibility. We will focus on consolidating those concepts by studying complex real world projects from a professional perspective.			



Plan de continxencia	1. Modificacións nos contidos
	Non se realizarán cambios nos contidos.
	2. Metodoloxías
	*Metodoloxías docentes que se manteñen
	Todas. As metodoloxías utilizadas son compatibles coa docencia non presencial.
	*Metodoloxías docentes que se modifican
	Ningunha.
	3. Mecanismos de atención personalizada ao alumnado
	- Moodle: Aloxamento dos contidos do curso, xestión das tarefas, e foros de debate en grupo.
	- Teams, correo electrónico: Comunicación permanente e directa profesor-alumno.
	4. Modificacións na avaliación
	Non se considera necesario ningún cambio significativo nos criterios de avaliación utilizados.
	*Observacións de avaliación:
	O único que se introduce é a posibilidade de eliminar a presencialidade da proba obxectiva e da presentación traballos prácticos, usando alternativas online.
	5. Modificacións da bibliografía ou webgrafía
	Ningunha. Todas referencias máis relevantes están disponibles online.

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A4	Capacidade para modelar, deseñar, definir a arquitectura, implantar, xestionar, operar, administrar e manter aplicacións, redes, sistemas, servizos e contidos informáticos.
A14	Capacidade para conceptualizar, deseñar, desenvolver e avaliar a interacción persoaordenador de produtos, sistemas, aplicacións e servizos informáticos.
B1	Capacidade de resolución de problemas.
B2	Traballo en equipo.
B3	Capacidade de análise e síntese.
B4	Capacidade para organizar e planificar.
B5	Habilidades de xestión da información.
B6	Toma de decisións.
B7	Preocupación pola calidade.
B8	Capacidade de traballar nun equipo interdisciplinar.
B9	Capacidade para xerar novas ideas (creatividade).
B10	Capacidade para proxectar, calcular e deseñar produtos, procesos e instalacións en todos os ámbitos da enxeñaría informática



B13	Capacidade para o modelado matemático, cálculo e simulación en centros tecnolóxicos e de enxeñaría de empresa, particularmente en tarefas de investigación, desenvolvemento e innovación en todos os ámbitos relacionados coa Enxeñaría en Informática
B14	Capacidade para a elaboración, planificación estratéxica, dirección, coordinación e xestión técnica e económica de proxectos en todos os ámbitos da Enxeñaría en Informática seguindo criterios de calidade e ambientais
B17	Capacidade para a aplicación dos coñecementos adquiridos e de resolver problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos e multidisciplinares, sendo capaces de integrar estes coñecementos
B21	Posuír e comprender coñecementos que acheguen unha base ou oportunidade de ser orixinais no desenvolvemento e/ou aplicación de ideas, a miúdo nun contexto de investigación
B22	Que os estudantes saiban aplicar os coñecementos adquiridos e a súa capacidade de resolución de problemas en contornas novas ou pouco coñecidos dentro de contextos máis amplos (ou multidisciplinares) relacionados coa súa área de estudo
B23	Que os estudantes sexan capaces de integrar coñecementos e enfrontarse á complexidade de formular xuízos a partir dunha información que, sendo incompleta ou limitada, inclúa reflexións sobre as responsabilidades sociais e éticas vinculadas á aplicación dos seus coñecementos e xuízos
B24	Que os estudantes saiban comunicar as súas conclusións, e os coñecementos e razóns últimas que as sustentan, a públicos especializados e non especializados dun modo claro e sen ambigüidades
B25	Que os estudantes posúan as habilidades de aprendizaxe que lles permitan continuar estudando dun modo que haberá de ser en gran medida autodirixido ou autónomo
C1	Expresarse correctamente, tanto de forma oral coma escrita, nas linguas oficiais da comunidade autónoma.
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 do título	
Comprender e saber deseñar sistemas de información mediante patróns e seguindo pautas de calidade.		AP4	BP1
		AP14	BP2
			BP3
			BP4
			BP5
			BP6
			BP7
			BP8
			BP9
			BP10
			BP13
			BP14
			BP17
			BM1
			BM2
			BM3
			BM4
			BM5
			CP1
			CP6

Contidos	
Temas	Subtemas



Introducción ao deseño de software avanzado	Importancia do deseño software Metodoloxías e procesos de deseño e desenvolvemento software Patróns de deseño e arquitectura, deseño orientado a componentes Evolución do software, calidade do deseño, métricas e complexidade do software Accesibilidade do software Exemplos do mundo real de deseño software complexo
Conceptos avanzados de deseño software	Linguaxes e ferramentas usadas para o deseño software Patróns de deseño Patróns de arquitectura Patróns de interfaz de usuario e experiencia de usuario Introducción á refactorización e a evolución do software
Conceptos avanzados de calidade no deseño software	Software e calidade no deseño Métricas e complexidade do software Evaluación e verificación de sistemas software
Conceptos avanzados de accesibilidade do software	Importancia da accesibilidade do software Accesibilidade do software e deseño software Standards de accesibilidade no software Ferramentas e tecnoloxías para a accesibilidade do software Casos de estudo de accesibilidade do software
Casos de estudo do mundo real	Revisión de algúns sistemas software populares e complexos Deseño software en proxectos de software libre utilizados na industria Análise en profundidade do deseño, as ferramentas, a calidade e a accesibilidade en varios proxectos de software libre (por exemplo WebKit, GNOME&KDE, Linux, MeeGo/Tizen, etc.)

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A4 B7 B10 B14 B17	10	15	25
Estudo de casos	A14 B2 B5 B6 B13	10	20	30
Proba obxectiva	B1 B3	5	0	5
Obradoiro	B21 C6	10	20	30
Lecturas	B24 B25	0	10	10
Prácticas de laboratorio	B4 B8 B9	10	20	30
Eventos científicos e/ou divulgativos	B23	0	8	8
Foro virtual	B22 C1	0	10	10
Atención personalizada		2	0	2
*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado				

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición
Sesión maxistral	Convidaremos enxeñeiros e managers relevantes da industria das TIC, co obxectivo de impartir sesións maxistrais que complementen os contidos formativos da asignatura.
Estudo de casos	Revisaremos proxectos reais e discutiremos o xeito no que o contido teórico estudado na asignatura é aplicado neles. Enfocarémolos principalmente en proxectos de software libre, xa que temos acceso a todo o código fonte e material de deseño.
Proba obxectiva	Exame escrito, no que o estudante terá que amosar tanto os coñecementos teóricos adquiridos como a capacidade para resolver problemas prácticos



Obradoiro	Sesións de análise, deseño e discusión práctica, cos estudantes organizados en grupos, supervisados polo profesor.
Lecturas	O profesor proporcionará aos estudantes artigos e capítulos de libros relevantes, relacionados co contido teórico do curso, e o estudante terá que facer unha lectura crítica dos mesmos e preparar un resumo que será revisado polo profesor ou por toda a clase, dependendo do caso.
Prácticas de laboratorio	Exercicios prácticos de deseño e desenvolvemento, cos estudantes organizados en grupos, supervisados polo profesor.
Eventos científicos e/ou divulgativos	Como complemento das clases teóricas e prácticas, recomendarase aos alumnos a asistencia (en persoa ou en remoto) a conferencias relacionadas co deseño e desenvolvemento de software.
Foro virtual	Todos os temas estudados nas clases, obradoiros e tempo práctico de laboratorio terán a súa continuidade nos foros online. Trataráse de estimular a conversa neles, e de abrir novos temas de conversa propoñendo ligazóns extra que complementen o coñecemento dos alumnos en temas colaterais que podan ser do seu interese.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Foro virtual Lecturas Prácticas de laboratorio	A atención persoal ao estudante inclúe, neste caso, non só o clásico tempo de titorías, ou o apoio virtual usando os recursos online, senón as seguintes accións: - Seguirase constantemente o traballo do estudante nas tarefas supervisadas que serán propostas ao longo da duración da materia. - Avaliación crítica dos resultados obtidos nos traballos prácticos desenvolvidos polo estudante. - Comunicación constante co obxectivo de resolver os problemas atopados polo estudante para comprender os contidos expostos nas clases ou as dificultades das tarefas propostas polo profesor.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Proba obxectiva	B1 B3	Exame por escrito con 3 partes: preguntas teóricas curtas, preguntas máis prácticas na que os estudantes podan elaborar con máis detenimento as respostas ás cuestións prantexadas, e un problema real específico de deseño de software.	50
Obradoiro	B21 C6	A avaliación das tarefas prácticas en obradoiros será continua ao longo do curso, e basearase nunha presentación final ao profesor. Consideraranse na avaliación os seguintes aspectos: - Capacidade para traballar en grupo. - Capacidade persoal para facer o traballo e explicalo. - Capacidade para axustarse aos obxectivos das tarefas. - Capacidade para aplicar coñecemento adquirido durante as clases teóricas. - Pensamento crítico e capacidade para innovar e atopar solucións a problemas. - Capacidade para entregar as tarefas a tempo.	50

Observacións avaliación
O resumo da distribución de pesos nas avaliacións é o seguinte: o 50% da nota derivará do exame escrito, e o outro 50% dun conxunto de traballos prácticos que serán realizados ao longo do curso. É necesario ter unha nota mínima de aprobado tanto no exame escrito como no conxunto de traballos prácticos. Aqueles estudantes con matrícula a tempo parcial ou calquer circunstancia que impida a asistencia as clases, deberan contactar cos docentes para determinar alternativas ao seguimento e a avaliación da materia.

Fontes de información



Bibliografía básica	Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R. y Vlissides J. (1996). Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software. Addison Wesley Martin Fowler with contributions by Kent Beck, John Brant, William Opdyke and Don Roberts. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Addison-Wesley, 1999. Michael Jackson. Problem Analysis and Structure. In Proceedings of NATO Summer School, Marktoberdorf, August 2000 (in publication). Available here. Michael Jackson. Problem Frames: Analyzing and Structuring Software Development Problems. Addison Wesley, 2001. G. Polya. How to Solve It. 2nd ed., Princeton University Press, 1957. Diomidis Spinellis. Code Quality: The Open Source Perspective. Addison Wesley, Boston, MA, 2006. Stephen H. Kan. Metrics and Models in Software Quality Engineering. Addison-Wesley, Boston, MA, second edition, 2002. Henry, Shawn Lawton. Integrating Accessibility Throughout Design. Lulu.com. February 2007 Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R. y Vlissides J. (1996). Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software. Addison Wesley Martin Fowler with contributions by Kent Beck, John Brant, William Opdyke and Don Roberts. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Addison-Wesley, 1999. Michael Jackson. Problem Analysis and Structure. In Proceedings of NATO Summer School, Marktoberdorf, August 2000 (in publication). Available here. Michael Jackson. Problem Frames: Analyzing and Structuring Software Development Problems. Addison Wesley, 2001. G. Polya. How to Solve It. 2nd ed., Princeton University Press, 1957. Diomidis Spinellis. Code Quality: The Open Source Perspective. Addison Wesley, Boston, MA, 2006. Stephen H. Kan. Metrics and Models in Software Quality Engineering. Addison-Wesley, Boston, MA, second edition, 2002. Henry, Shawn Lawton. Integrating Accessibility Throughout Design. Lulu.com. February 2007
Bibliografía complementaria	Rumbaugh, J.; Jacobson, I. y Booch, J. (2004). The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley Booch J.; Rumbaugh J. y Jacobson I. (2005). The Unified Modeling Language User Guide. Addison Wesley Page-Jones, M. (2004). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development. Prentice Hall PTR Cooper J. (2000). Java Design Patterns: A Tutorial. Addison Wesley Stevens, P. y Pooley, R. (1999). Using UML. Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley Ho-Won Jung, Seung-Gweon Kim, and Chang-Sin Chung. Measuring software product quality: A survey of ISO/IEC 9126. IEEE Software, 21(5):10?13, September/October 2004. Omar Alshathry, Helge Janicke, "Optimizing Software Quality Assurance," compsocw, pp. 87?92, 2010 IEEE 34th Annual Computer Software and Applications Conference Workshops, 2010. Robert L. Glass. Building Quality Software. Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ, 1992. Roland Petrasch, "The Definition of? Software Quality?: A Practical Approach", ISSRE, 1999 Rumbaugh, J.; Jacobson, I. y Booch, J. (2004). The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley Booch J.; Rumbaugh J. y Jacobson I. (2005). The Unified Modeling Language User Guide. Addison Wesley Page-Jones, M. (2004). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development. Prentice Hall PTR Cooper J. (2000). Java Design Patterns: A Tutorial. Addison Wesley Stevens, P. y Pooley, R. (1999). Using UML. Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley Ho-Won Jung, Seung-Gweon Kim, and Chang-Sin Chung. Measuring software product quality: A survey of ISO/IEC 9126. IEEE Software, 21(5):10?13, September/October 2004. Omar Alshathry, Helge Janicke, "Optimizing Software Quality Assurance," compsocw, pp. 87?92, 2010 IEEE 34th Annual Computer Software and Applications Conference Workshops, 2010. Robert L. Glass. Building Quality Software. Prentice Hall, Upper Saddle River, NJ, 1992. Roland Petrasch, "The Definition of? Software Quality?: A Practical Approach", ISSRE, 1999

Recomendacións

Materias que se recomenda ter cursado previamente

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Análise de sistemas de información/614502006

Materias que continúan o temario



Dirección de proxectos/614502002

Calidade, seguridade e auditoría informática/614502003

Arquitecturas e plataformas móbiles/614502005

Prácticas en empresa/614502011

Traballo fin de mestrado/614502012

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 de acordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías