



Guía Docente				
Datos Identificativos				2017/18
Asignatura (*)	Deseño Software		Código	614G01015
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	1º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	CastelánInglés			
Modalidade docente	Presencial			
Prerrequisitos				
Departamento	Computación			
Coordinación	Mosqueira Rey, Eduardo	Correo electrónico	eduardo.mosqueira@udc.es	
Profesorado	Alonso Ríos, David	Correo electrónico	david.alonso@udc.es	
	Cabrero Canosa, Mariano Javier		mariano.cabrero@udc.es	
	Monroy Camafreita, Juan		juan.monroy@udc.es	
	Mosqueira Rey, Eduardo		eduardo.mosqueira@udc.es	
	Paz López, Alejandro		alejandro.paz.lopez@udc.es	
	Pérez Sánchez, Beatriz		beatriz.perezs@udc.es	
	Sanchez Maroño, Noelia		noelia.sanchez@udc.es	
Web				
Descrición xeral	O Deseño Software é unha fase chave dentro do ciclo de vida do software que establece a ligazón entre os requisitos dun sistema e a súa posterior implementación. O deseño máis habitual hoxe en día é o deseño baseado na orientación a obxectos, que consiste en desenvolver un programa en base a obxectos que intercambian mensaxes. Esta materia introducirá aos alumnos nos elementos e propiedades básicas da orientación a obxectos usando unha linguaxe orientada a obxectos como Java. Aprenderase tamén a como reflectir os artefactos propios do deseño nunha linguaxe de modelado coma a Linguaxe Unificada de Modelado (UML). Finalmente presentaranse aqueles principios básicos que representan un bo deseño e aprenderase a identificar aqueles problemas típicos de deseño e as súas solucións máis comúns representadas como patróns de deseño.			

Competencias do título	
Código	Competencias do título
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicacións e sistemas informáticos que aseguren a súa fiabilidade, seguranza e calidade, conforme a principios éticos e á lexislación e normativa vixente.
A13	Coñecemento, deseño e utilización de forma eficiente dos tipos e estruturas de datos máis adecuados á resolución dun problema.
A14	Capacidade para analizar, deseñar, construír e manter aplicacións de forma robusta, segura e eficiente, elixindo o paradigma e as linguaxes de programación máis adecuados.
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.

Resultados da aprendizaxe	
Resultados de aprendizaxe	Competencias do título



Identificar o deseño software como unha das fases do ciclo de vida do software	A7 A13 A14	B3 B4	C3
Coñecer os principios e propiedades básicas da orientación a obxectos	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Plasmar un deseño software utilizando os artefactos propios dunha linguaxe de modelado coma UML	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Coñecer os principios básicos que representan un bo deseño software	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Identificar problemas típicos de deseño e as súas solucións máis comúns	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Usar un deseño como guía para a implementación do software	A7 A13 A14	B1 B2 B3 B4	C3 C6
Aprender unha linguaxe orientada a obxectos e aspectos relacionados (IDE, probas, repositorios, etc.)	A13	B1 B2 B3 B4	C3 C6

Contidos	
Temas	Subtemas
1. Introducción	? Deseño software ? Deseño orientado a obxectos
2. Elementos Básicos da Orientación a Obxectos	? Clases e obxectos ? Identidade de obxectos ? Estado de obxectos ? Comportamento de obxectos
3. Características Básicas da Orientación a Obxectos	? Abstracción e encapsulamento ? Modularidade ? Xerarquía ? Polimorfismo ? Tipificación ? Ligadura Dinámica
4. Linguaxe Unificada de Modelado (UML)	? Introducción ? Bloques básicos do UML ? Deseño estático: Diagramas de clases ? Deseño dinámico: Diagramas de interacción ? Outros diagramas
5. Principios de Deseño	? Calidade no deseño ? Principios SOLID ? Tipos de herdanza



6. Padróns de Deseño	? Introdución aos patróns de deseño ? Padróns elementais ? Deseños adaptables aos cambios ? Padróns e coleccións de obxectos ? Deseños débilmente acoplados ? Outros patróns e principios
Prácticas	? Introdución a Java e NetBeans ? Probas de software ? Xestión de excepcións ? Uso dun repositorio de código

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A13 A14 B1 B3 C6	30	45	75
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	20	30	50
Seminario	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	10	10	20
Proba obxectiva	A7 A13 A14 B1 B3 C6	3	0	3
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	Clases expositivas de presentación dos coñecementos teóricos empregando diferentes recursos: pizarra, proxección de material en formato electrónico, apuntes en formato electrónico e os recursos facilitados pola equipa docente da asignatura no Campus Virtual da UDC.
Prácticas de laboratorio	Prácticas deseñadas pola equipa docente da asignatura baseadas nos coñecementos que cada estudante vai adquirindo. Estes traballos serán desenvolvidos preferiblemente en grupo (que serán como máximo de dúas persoas). Empregarase unha ferramenta de modelado para construír os artefactos de deseño e aplicarase unha linguaxe orientada a obxectos (Java) para realizar a implementación dos mesmos.
Seminario	Seminarios nos que se proporán actividades relacionadas cos coñecementos adquiridos en teoría ou práctica
Proba obxectiva	Proba escrita mediante a que se valoran os coñecementos adquiridos polo estudiantado. Cada estudante deberá aplicar tanto os seus coñecementos tanto a nivel teórico coma a nivel práctico.

Atención personalizada	
Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio Seminario	A atención personalizada ao estudiantado comprende non só as titorías, presenciais ou virtuais, para a discusión de dúbidas, senón tamén as seguintes actuacións: - Seguemento do labor realizado nas prácticas de laboratorio propostas pola equipa docente. - Avaliación dos resultados obtidos nas prácticas, participación en seminarios realizados por cada estudante. - Encontros personalizados para resolver dúbidas sobre os contidos da asignatura.



Avaliación			
Metodoloxías	Competencias	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	Dous boletíns de exercicios baseados na programación en Java, na orientación a obxectos e o deseño de probas. Unha práctica de deseño centrada no uso de principios e patróns de deseño. Prácticas copiadas poderán supor un cero na nota, tanto para o orixinal como para a copia	40
Seminario	A7 A13 A14 B1 B2 B3 B4 C3 C6	Os seminarios son prácticas de laboratorio desenroladas polos alumnos coa axuda directa do profesor que, ao final dos mesmos, mostrará cal era a solución a que os alumnos tiñan que chegar. Os seminarios están directamente relacionados coa teoría e a práctica e a súa avaliación farase nestos apartados	0
Proba obxectiva	A7 A13 A14 B1 B3 C6	Proba escrita realizada ao final do curso sobre contidos teórico-prácticos. A proba obxectiva é obrigatoria para aprobar a materia e tamén é obrigatorio obter unha nota mínima de 4 sobre 10 para poder facer media cos outros elementos avaliados.	60

Observacións avaliación
En caso de non chegar á nota mínima na proba obxectiva, en calquera das oportunidades, implicará que non se poida obter máis dun 4,5 na nota final da materia. Aspectos a ter en conta para a avaliación de segunda oportunidade (Xullo): A nota das prácticas de laboratorio serán as obtidas na primeira oportunidade (non haberá entrega de prácticas na segunda oportunidade). Aspecto a ter en conta en caso de matrícula a tempo parcial: Elimínase a obrigatoriedade de asistir as actividades nas que se poida esixir presencialidade.

Fontes de información	
Bibliografía básica	- Sierra, K., Bates, B. (2005). Head First Java. O'Reilly - Eckel, B. (2007). Piensa en Java (4ª ed.). Thinking in Java (4th ed.). Prentice-Hall - Booch J.; Rumbaugh J. y Jacobson I. (2006). El Lenguaje Unificado de Modelado (2ª ed.) The Unified Modeling Language (2nd ed.). Addison Wesley - Martin, R.C. (2004). UML para programadores Java. UML for Java Programmers. Pearson - Gamma, E.; Helm, R.; Johnson, R. y Vlissides J. (1996). Design Patterns: Elements of Reusable Object-oriented Software.. Addison Wesley
Bibliografía complementaria	- Arnold K., Gosling J. y Holmes D. (2005). The Java Programming Language. Prentice-Hall - Rumbaugh, J.; Jacobson, I. y Booch, J. (2004). The Unified Modeling Language Reference Manual. Addison Wesley - Stevens, P. y Pooley, R. (2006). Using UML. Software Engineering with Objects and Components. Addison Wesley - Freeman, E., Freeman, E., Bates, B. (2004). Head First Design Patterns. O'Reilly - Grand M. (2002). Patterns in Java. John Wiley & Sons

Recomendacións
Materias que se recomenda ter cursado previamente
Programación I/614G01001 Programación II/614G01006
Materias que se recomenda cursar simultaneamente
Paradigmas de Programación/614G01014
Materias que continúan o temario



Proceso Software/614G01019

Interfaces Home Máquina/614G01022

Internet e sistemas distribuídos/614G01023

Observacións

A materia asume que os estudantes saben programar e coñecen as estruturas de datos (Programación II) aínda que nunca utilizaron unha linguaxe orientada a obxectos. Ao principio do curso, e segundo vanse introducindo os conceptos propios da orientación a obxectos, os alumnos familiarízanse cos aspectos básicos da linguaxe de programación Java.

(*)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