



ARQUITECTURA Y DISEÑO DE SISTEMAS

1° CUATRIMESTRE 2019

ELSA ESTEVEZ

UNIVERSIDAD NACIONAL DEL SUR

DEPARTAMENTO DE CIENCIAS E INGENIERIA DE LA COMPUTACION



1 BIENVENIDOS

DOCENTES

HORARIOS Y AULAS

CURSADO Y APROBACIÓN

FECHAS IMPORTANTES

OBJETIVOS

BIBLIOGRAFÍA

BIENVENIDOS



DOCENTES



Elsa Estevez



Emmanuel Laguarrigue Lazarte



Nadia Wainer



Matías Selzer



Kevin Schweitzer

HORARIOS Y AULAS



LUNES	PRÁCTICA	08:00 a 10:00	Aula 16 Palihue
	TEORÍA	10:00 a 12:00	Aula 16 Palihue
MIÉRCOLES	PRÁCTICA	08:00 a 10:00	Lab LP004 DCIC Palihue
	TEORÍA	10:00 a 12:00	Lab LP004 DCIC Palihue
VIERNES	TEORÍA	16:00 a 18:00	Lab LP004 DCIC Palihue
	PRÁCTICA	18:00 a 20:00	Lab LP004 DCIC Palihue



CURSADO

- 1 examen parcial de laboratorio – calificaciones posibles: A, B, C, D, E
- 1 examen parcial escrito – calificaciones posibles: A, B, C, D, E
- 1 exámen recuperatorio – calificaciones posibles: A, B, C, D, E
- 1 proyecto – calificaciones posibles: A, B, C
 - 4 entregas parciales (la última es de integración)
 - 1 presentación oral

APROBACIÓN

PROMOCIÓN

2 parciales aprobados (mínimo con B)
1 Recuperatorio (para 1 solo parcial)

EXAMEN FINAL

Teórico práctico en fechas a
coordinar (sin promoción)

FECHAS IMPORTANTES



FECHA	EVENTO
11-03	Comienzo de las clases
12-04	1era Entrega relacionada al proyecto
24-04	1er Parcial (en laboratorio)
10-05	2da Entrega relacionada al proyecto
22-05	2do Parcial (escrito)
03-06	3era Entrega relacionada al proyecto
14-06	4ta Entrega relacionada al proyecto
19-06	Presentación proyecto
24-06	Recuperatorio general



OBJETIVOS DEL SABER-CONOCER

- conocer principios básicos de diseño de software y distintos tipos de diseño orientados a paradigmas
- conocer estilos arquitectónicos y patrones de diseño
- comprender la importancia de la arquitectura y el diseño en el proceso de desarrollo de software, así como de la relación y el impacto de las decisiones relacionadas con la arquitectura y los atributos de calidad del software
- comprender la relevancia de la arquitectura y el diseño de software con relación a las necesidades del problema a resolver y, por ende, las necesidades de los interesados en el sistema
- reconocer los principales atributos de calidad y restricciones que influenciarán la arquitectura de un sistema, e identificar las acciones a realizar para garantizar su satisfacción
- concebir formalmente la documentación de la arquitectura como un medio de comunicación orientado a los interlocutores de turno, justificando y demostrando la validez de las decisiones tomadas.



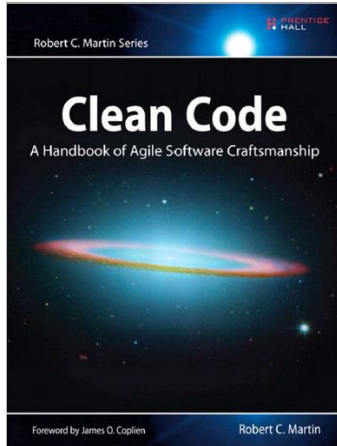
OBJETIVOS DEL SABER-HACER

- analizar críticamente, formular juicios y seleccionar el estilo o combinación de estilos arquitectónicos que mejor se ajuste al problema a resolver, realizando las adaptaciones necesarias de acuerdo a los requerimientos específicos del sistema
- lograr diseños detallados de mayor calidad, en base a la aplicación de metodologías, principios, patrones y buenas prácticas de diseño
- comunicar con fluidez decisiones relacionadas con la arquitectura y diseño de un sistema
- justificar decisiones de arquitectura y diseño en base a satisfacción de atributos de calidad y necesidades de interesados
- negociar con destreza para alcanzar acuerdos que permitan integrar objetivos en contraposición, intereses comunes y recursos
- crear e innovar a través del diseño de aplicaciones de software y sistemas de información, despertando el interés por identificar oportunidades, problemas, y soluciones innovadoras

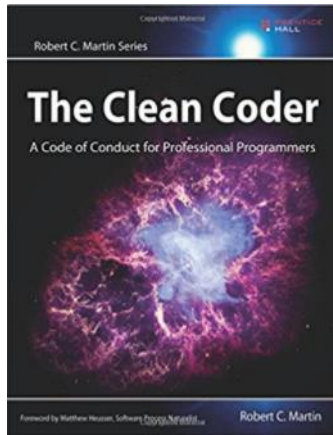


OBJETIVOS DEL SABER-SER

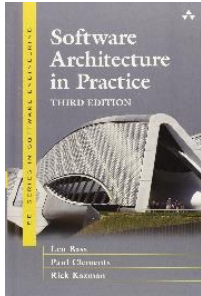
- contribuir y valorar el trabajo en equipo – actitud para participar en trabajo en equipo, asumiendo y cumpliendo responsabilidades y colaborando con pares
- ser un profesional actualizado - actitud de aprendizaje continuo a través de mantener el interés y la motivación para buscar nuevos métodos para la solución de problemas
- mostrar compromiso profesional – actitud para desarrollar la excelencia en el ejercicio profesional mediante el compromiso con la calidad y la entrega de valor



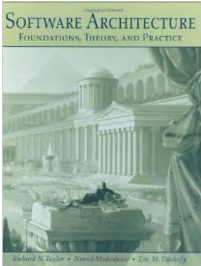
Clean Code – A Handbook of Agile Software Craftsmanship Robert Martin



The Clean Coder – A Code of Conduct for Professional Programmers Robert Martin



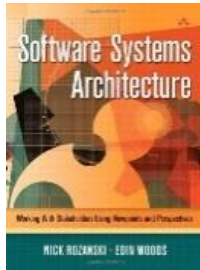
Software Architecture in Practice Bass, Clements, Kazman



Software Architecture - Foundations, Theory and Practice Taylor, Medvidovic, Dashofy



Patterns Of The Enterprise Architecture Martin Fowler



Software System Architecture

Rozanski, Woods



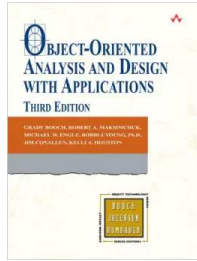
Documenting Software Architectures

Clements, Bachmann, Bass, Garlan, Ivers, Little, Merson, Nord, Stafford
Addison-Wesley, 2011



Patterns Of The Enterprise Architecture

Martin Fowler



Object-Oriented Analysis and Design with Applications Grady Booch



Design Patterns - Elements Of Reusable OO Software Gamma, Helm, Johnson, Vlissides

Otras

Publica
ciones

Otros materiales de lectura relevantes a temas tratados en clase

¿Preguntas?

Elsa Estevez
ece@cs.uns.edu.ar