

Escuela Superior de Ingeniería y Tecnología

Grado en Ingeniería Informática

ADENDA A LA GUÍA DOCENTE DE LA ASIGNATURA:

**Diseño Arquitectónico y Patrones
(2020 - 2021)**

1. Datos descriptivos de la asignatura

Asignatura: Diseño Arquitectónico y Patrones	Código: 139264313
<ul style="list-style-type: none"> - Titulación: Grado en Ingeniería Informática - Curso: 4 - Duración: Primer cuatrimestre 	

3. Profesorado que imparte la asignatura

Profesor/a Coordinador/a: FRANCISCO CARMELO ALMEIDA RODRIGUEZ						
- Grupo:						
General - Nombre: FRANCISCO CARMELO - Apellido: ALMEIDA RODRIGUEZ - Departamento: Ingeniería Informática y de Sistemas - Área de conocimiento: Lenguajes y Sistemas Informáticos						
Contacto - Teléfono 1: 922 31 81 73 - Teléfono 2: - Correo electrónico: falmeida@ull.es - Correo alternativo: - Web: http://www.campusvirtual.ull.es						
Tutorías primer cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal
Todo el cuatrimestre		Lunes	11:00	13:00		correo electrónico/google meet
Todo el cuatrimestre		Miércoles	15:00	17:00		correo electrónico/google meet
Todo el cuatrimestre		Martes	11:00	13:00		correo electrónico/google meet
Observaciones:						
Tutorías segundo cuatrimestre:						
Desde	Hasta	Día	Hora inicial	Hora final	Tipo de tutoría	Medio o canal

Todo el cuatrimestre		Lunes	10:00	13:00	Virtual	Correo electrónico/Google meet
Todo el cuatrimestre		Jueves	10:00	13:00	Virtual	Correo electrónico/Google meet
Observaciones: Las tutorías se realizarán mediante correo electrónico o a través de Google Meet mediante cita previa						

7. Metodología no presencial

Actividades formativas no presenciales

Actividades formativas	Equivalencia GD
Sesiones virtuales/clases en línea del profesor/a	Clases teóricas
Vídeos explicativos grabados por el/la docente	Clases teóricas
Inclusión de documentación sobre cada tema	Estudio autónomo, preparación clases teóricas/prácticas, etc.
Foros/debate	Participación activa y asistencia a clase
Talleres y seminarios virtuales	Realización de seminarios u otras actividades complementarias
Resolución de ejercicios y problemas	Clases prácticas. Preparación de trabajos
Casos prácticos	Clases prácticas
Exposición de trabajos individuales/grupales mediante vídeos de los estudiantes	Realización de trabajos (individual/grupal)
Realización de pruebas evaluativas en línea	Exámenes, test, etc.
Tutorías	Asistencia a Tutoría

Comentarios

En esta asignatura se estudian los patrones de diseño, los patrones de diseño describen soluciones simples y elegantes a problemas específicos del diseño de software orientado a objetos. Así mismo, se hace un recorrido por diversos patrones arquitectónicos utilizados en el diseño de aplicaciones y sistemas. Se contemplan, semanalmente, dos sesiones de teoría y dos sesiones de prácticas a desarrollar en el laboratorio. En las sesiones de teoría, además de clases magistrales impartidas por el profesorado, se realizarán presentaciones orales por parte del alumnado. Las sesiones de prácticas estarán orientadas a la realización de trabajos y su evaluación. Asimismo está previsto un conjunto de sesiones orientadas a la tutorización y discusión por parte del alumnado. La tutorización cubre los aspectos teóricos y prácticos de la asignatura.

9. Sistema de evaluación y calificación no presencial

Estrategia Evaluativa

Tipo de prueba	Ponderación
Pruebas objetivas	50,00 %
Informes/Memorias/Trabajos/Proyectos individuales o grupales	50,00 %

Comentarios

Se conserva la evaluación planteada para el escenario 1 (presencialidad) salvo que las pruebas se realizarían a través de métodos telemáticos. Se hará uso de la plataforma Google meet y de las herramientas propias del campus virtual para el seguimiento y evaluación.

El alumno debe superar por separado los contenidos teóricos y los contenidos prácticos. Los contenidos teóricos se evalúan mediante el examen final y los contenidos prácticos mediante evaluación continua. Los contenidos teóricos también pueden superarse mediante la realización de pruebas objetivas realizados a lo largo del curso. En caso de superar la teoría mediante esta modalidad, esta será la calificación obtenida en el examen final. Además de los contenidos teóricos y prácticos, la asignatura requiere para el proceso de evaluación continua de la elaboración de un proyecto o trabajo final de la asignatura. Este trabajo es de carácter obligatorio. La calificación final se corresponde con la ponderación de las calificaciones obtenidas para los contenidos teóricos, prácticos y trabajos realizados.

Si no se ha superado la evaluación continua, se realizará una prueba escrita en las fechas establecidas en las convocatorias oficiales en la que se evaluarán por separado los contenidos teóricos y prácticos de la asignatura y que tendrá un valor del 100% de la calificación.

La Evaluación de la asignatura se rige por el Reglamento de Evaluación y Calificación de la Universidad de La Laguna (BOC de 19 de enero de 2016), o el que la Universidad tenga vigente, además de por lo establecido en la Memoria de Verificación inicial o posteriores modificaciones.