

GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CÓDIGO

Curso 2017/2018

(Código: 3110501-)

1. PRESENTACIÓN

El desarrollo de aplicaciones informáticas suele conllevar la realización de actividades de codificación repetitivas y tediosas como, por ejemplo, escribir sentencias de inserción de filas en todas y cada una de las tablas de una aplicación.

La asignatura Generación Automática de Código ofrece técnicas para que, en estos casos, el código necesario no tenga que ser escrito por el programador; sino que pueda ser generado automáticamente a partir de meta-información o de plantillas. Por ejemplo, en el caso de inserciones en tablas, se puede utilizar como fuente para generar el código la propia descripción de los campos de la tabla que ya existe en el Sistema Gestor de la Base de Datos.

Esta asignatura, por tanto, se dirige hacia un conjunto de técnicas y herramientas para incrementar la productividad de los desarrollos de software.

2. CONTEXTUALIZACIÓN

La creación de mecanismos que permitan la generación de sistemas informáticos sin la necesidad de un proceso de codificación exhaustivo es uno de los objetivos fundamentales de diferentes líneas de investigación y técnicas de producción de software existentes. La eliminación de esta fase creativa de la producción de software se motiva por dos razones fundamentales: la productividad y la calidad. La disminución o desaparición de una fase de codificación asegura una capacidad de producir software siguiendo las líneas maestras de la producción industrial en línea: si somos capaces de introducir en un mecanismo la suficiente información de especificación y definición obtendremos al final de la cadena de producción el software acabado. Además, esta automatización de la producción de software permitirá establecer el estándar de calidad que se desee en la medida que los generadores de código serán elementos definidos, controlados y medibles en cuanto a sus resultados.

La asignatura se encuentra enmarcada en la materia de "Ingeniería del desarrollo de software" del itinerario de "Ingeniería de Software" del Master.

En esta asignatura se incide específicamente en las siguientes las competencias generales y básicas:

- CG01. Saber aplicar los conocimientos adquiridos y la capacidad de resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos dentro de contextos más amplios y multidisciplinares relacionados con la Ingeniería de Sistemas y la Ingeniería de Software.
- CG03. Ser capaz de realizar un análisis crítico, evaluación y síntesis de ideas nuevas y complejas.
- CG05. Saber comunicar sus conocimientos -y los conocimientos y razones últimas que los sustentan- a públicos especializados, a sus colegas a la comunidad académica en su

conjunto y a la sociedad, de un modo claro y sin ambigüedades.

- CG08. Realizar una contribución a través de una investigación original que amplíe las fronteras del conocimiento desarrollando un corpus sustancial, del que parte merezca la publicación referenciada a nivel nacional o internacional.

- CB6. Poseer y comprender conocimientos que aporten una base u oportunidad de ser originales en el desarrollo y/o aplicación de ideas, a menudo en un contexto de investigación.

En cuanto a las competencias específicas de la asignatura que se alcanzan al superar la misma son básicamente dos. Una (CED1) respecto al conocimiento de los mecanismos, las técnicas y las herramientas de transformación y generación automática de código y la segunda (CEP1) respecto a cómo construir un sistema de transformación de código o como plantear, diseñar, construir y aplicar una herramienta de generación de código.

3. REQUISITOS PREVIOS RECOMENDABLES

La asignatura no requiere de requisitos previos específicos, si bien para su adecuado seguimiento y aprovechamiento se precisan conocimientos relacionados con la ingeniería de software y la construcción de sistemas informáticos que son propios de los adquiridos en los estudios de grado universitario o ingeniería en Informática.

4. RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar el curso el alumno será capaz de:

- RA1. Reconocer la importancia del uso de los generadores de código en la producción moderna de software (competencias CG3 y CB6).
- RA2. Conocer y utilizar las principales técnicas de generación automática de código (competencias CG1, CB6, CED1 y CEP1).
- RA3. Conocer y utilizar alguna de las principales herramientas de generación automática de código (competencias CG1, CB6, CED1 y CEP1).
- RA4. Analizar, seleccionar y aplicar la técnica de generación automática de código más adecuada según el tipo de problema a resolver (competencias CG3, CG8, CED1 y CEP1).
- RA5. Plantear, diseñar y construir un sistema para la transformación de código (competencias CG1, CED1 y CEP1).
- RA6. Plantear, diseñar y construir un sistema de generación automática de código (competencias CG1, CED1 y CEP1).

5. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

Módulo 1. Conceptos Generales sobre la Automatización de código

- Introducción a la GAC (Generación automática de Código)
- Representaciones de lenguajes
- Herramientas para la GAC

Módulo 2. GAC dirigida por el objetivo

- Generadores de interfaces

- Generadores de documentos
- Generadores de pruebas
- Generadores de gestión BBDD
- Generadores de servicios web
- Generadores de reglas de negocio

Módulo 3. GAC dirigida por el paradigma

- Generadores orientados por modelos. MDA y MDD
- Generadores orientados a los aspectos
- Intentional Programming
- Generación multiparadigmática

6.EQUIPO DOCENTE

- [ISMAEL ABAD CARDIEL](#)
- [JAVIER ARELLANO ALAMEDA](#)
- [ERNESTO ARANDA ESCOLASTICO](#)

7.METODOLOGÍA

Desde el punto de vista metodológico las unidades integradas en este curso, si bien presentan los contenidos secuenciados de manera progresiva, tienen un carácter modular. Es decir, son unidades independientes organizadas de manera que tanto el docente como el alumno puedan utilizarlas en situaciones diferentes.

Las actividades formativas que se incluyen en la asignatura son:

- De contenido teórico: lectura comprensiva de la bibliografía básica y asimilación de los conceptos relacionados con los resultados de aprendizaje RA1, RA2 y RA3.
- De contenido práctico: manejo de los casos prácticos incluidos en la bibliografía básica relacionado con los resultados de aprendizaje RA2 y RA3.
- Trabajo autónomo: resolución de los casos prácticos planteados, búsqueda de información adicional en las distintas fuentes, realización de una propuesta de artículo científico: análisis, comparación y síntesis de información relacionados con los resultados de aprendizaje RA4, RA5 y RA6.

Por otra parte, el curso se adapta a la modalidad de autoaprendizaje, propia de los alumnos a distancia, a través de medios de apoyo informáticos. Además, se adapta al crédito ECTS a través de la atención personalizada al desarrollo del estudio del alumno:

- Pautas de planificación incluidas en el plan de trabajo.
- Seguimiento del trabajo del alumno mediante tutorías individuales y personalizadas. Cada alumno recibe el informe personalizado sobre los trabajos realizados.

El curso virtual de la asignatura incluye:

- Guía didáctica del curso, donde se establecen los objetivos concretos y los puntos de interés con carácter general y público.
- Guía de estudio del curso, donde se establecen el plan de trabajo y las orientaciones fundamentales para el estudio de los contenidos.

- Herramientas básicas para el estudio y seguimiento de la asignatura.
- Material de apoyo para el seguimiento del curso.
- Ejemplos de resolución de los casos prácticos planteados.
- Foros de debate para plantear las cuestiones que surgen al Equipo Docente y al resto de alumnos de la asignatura.

8. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13): 9781930110977
 Título: CODE GENERATION IN ACTION (2003)
 Autor/es: Jack Herrington ;
 Editorial: MANNING

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

9. BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13): 9780321712943
 Título: DOMAIN-SPECIFIC LANGUAGES (2010)
 Autor/es: Fowler, Martin ;
 Editorial: ADDISON-WESLEY

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

ISBN(13): 9780471202844
 Título: SOFTWARE FACTORIES : ASSEMBLING APPLICATIONS WITH PATTERNS, MODELS, FRAMEWORKS, AND TOOLS (2004)
 Autor/es: Jack Greenfield ;
 Editorial: JOHN WILEY & SONS

Buscarlo en librería virtual UNED

Buscarlo en bibliotecas UNED

Buscarlo en la Biblioteca de Educación

Buscarlo en Catálogo del Patrimonio Bibliográfico

Comentarios y anexos:

Las referencias de este apartado de bibliografía están incluidas con carácter consultivo y de ampliación de algunos de los conceptos relacionados con la generación automática de

código que se comentan en la bibliografía básica.

10. RECURSOS DE APOYO AL ESTUDIO

La documentación de apoyo para el seguimiento del curso que el alumno necesite durante el curso (planteamiento de los ejercicios, guías de uso de entornos, herramientas, plantillas de documentos, etc.) están a su disposición incluidas en el soporte virtual (plataforma e-Learning aLF) de la asignatura.

11. TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

El proceso de la tutorización y seguimiento de los aprendizajes es continuo a partir de la comunicación de alumnos y los profesores a través de los diferentes canales y de los ejercicios planificados a lo largo del curso. Además los alumnos podrán en todo momento contactar con los profesores vía correo electrónico o telefónicamente durante las horas de tutoría.

Lunes de 9 a 13 horas. Tel. 913988654 - email: iabad@issi.uned.es

Viernes de 16 a 20 horas. Tel. 913988735 - email: javier@issi.uned.es

Viernes de 16 a 20 horas. Tel. 913988257 - email: earellano@issi.uned.es

12. EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

La metodología que se ha diseñado para el curso permite un seguimiento y una evaluación continua e individualizada de cada alumno, atendiendo y ponderando en cada caso su trabajo.

Asimismo, la calificación final del curso tendrá en cuenta los trabajos realizados por el alumno y su participación en el mismo, de acuerdo con los siguientes criterios:

1.- Realización de ejercicios de contenido en un 60%. Habrá que realizar 4 trabajos del temario de la bibliografía básica de los que son necesarios al menos 3.

2.- Realización del trabajo final en un 40% orientado a la investigación (es de obligada realización).

La asignatura se supera con una nota total final mayor o igual a cinco.

Se establecerán unos plazos de entrega recomendados para los trabajos del apartado 1. No obstante, el alumno podrá optar por su propio calendario de trabajo, siempre que dichas entregas finalicen antes de la fecha tope de entrega de trabajos para ambas convocatorias: mediados de junio para la ordinaria y mediados de septiembre para la extraordinaria.

13. COLABORADORES DOCENTES

Véase equipo docente.