

INFORME ACADEMICO – SEMANA 9

Escuela Profesional:		Ingeniería de Sistemas		Asignatura:	Programación Orientada a Objetos
Ciclo:	IV	Turno:	Mañana	Semestre Académico:	2023-1
Docentes:	Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo				

PATRONES GRASP**I CONSIDERACIONES PREVIAS**

1. El informe se presenta en grupo, de acuerdo a los que se encuentran formados en la plataforma blackboard.
2. Solo un integrante del grupo debe subir el informe.
3. Solo son evaluados los informes que se han presentado dentro del plazo especificado.

II INFORME ACADEMICO

El informe académico es el documento que sirve de comunicación formal entre los estudiantes y su profesor, es el resultado de una investigación ya sea bibliográfica o experimental que tiene que ver con un tema en particular.

Para que el contenido de este tipo de texto sea claro y comprensible por otras personas se pueden utilizar diversos recursos como analogías, metáforas, diagramas, esquemas o gráficas.

La redacción de un informe académico se debe de realizar ya sea en tercera persona o en primera persona del plural. Cuando se elabora deben de tomarse en cuenta las siguientes reglas básicas: cuidar que no exista repetición de ideas, que el texto guarde una relación, no caer en contradicciones y que presente una progresión; mediante estas reglas se busca que el texto guarde coherencia.

Las partes que conforman la estructura de un informe académico son por lo general:

1. Caratula

Se debe incluir entre otras cosas el nombre del curso, el tema desarrollado, el o los autores, el nombre del profesor, etc.

2. Índice

Es muy importante que el documento tenga un índice de todos lo desarrollado.

3. Introducción

Consiste en una descripción clara y sencilla del acontecimiento o tema a tratar, debe permitir al lector entender qué es lo que va a encontrar en el resto del informe.

4. Desarrollo del tema

En esta sección debes desarrollar el tema propuesto, es importante que las ideas y/o conceptos planteados se encuentren respaldados por sus autores, se debe utilizar el formato APA.

También es importante ejemplos y/o casos que se encuentren respaldados por código Java.

Recuerda que esta es quizás la parte mas importante de tu investigación.

5. Conclusiones

El objetivo de la conclusión en un informe académico es cerrar el tema investigación, guiando al lector hacia una meditación acerca de él y acerca del punto de vista que el investigador a expuesto.

Aquí debes resaltar los puntos importantes de tu investigación, también es importante hacer énfasis en los resultados a los que has llegado e invitar a realizar una siguiente acción por medio de una sugerencia.

6. Bibliografía

La bibliografía que has consultado es muy importante, debes utilizar el formato APA.

III TEMA A DESARROLLAR

El tema a desarrollar es: **PATRONES GRASP**

Presentar el estudio de tres patrones GRASP, de cada patrón de presentar los siguientes ítems:

1. **Nombre del patrón:** Es el nombre o etiqueta que identifica el patrón de software, como "Singleton", "Factory Method" u "Observer".
2. **Problema:** Describe la situación o el problema que el patrón de software aborda. Esto puede incluir escenarios comunes en los que se encuentra el problema y las dificultades que pueden surgir al intentar resolverlo.
3. **Solución:** Presenta la solución propuesta para resolver el problema identificado. Describe los componentes y las interacciones entre ellos que forman parte del patrón. Esto incluye las responsabilidades de cada componente y cómo se relacionan entre sí. Puede ayudarse de diagramas, por ejemplo, diagramas UML.
4. **Consecuencias:** Discute los beneficios y las implicaciones de utilizar el patrón de software. Esto puede incluir ventajas, desventajas y consideraciones a tener en cuenta al aplicar el patrón. También se pueden mencionar aspectos relacionados con el rendimiento, el mantenimiento y la flexibilidad del sistema.
5. **Ejemplo de código:** Proporciona un ejemplo de implementación del patrón de software en lenguaje de programación Java. Esto ayuda a ilustrar cómo se utiliza el patrón y cómo se estructuran las clases y los objetos en el código.
6. **Uso conocido:** Enumera ejemplos de casos de uso conocidos en los que se ha aplicado el patrón de software. Esto proporciona ejemplos de situaciones reales en las que el patrón ha demostrado su utilidad.
7. **Relaciones con otros patrones:** Explora cómo el patrón de software se relaciona con otros patrones. Puede mencionar patrones que se complementan o que se utilizan en conjunto para abordar problemas más complejos.