



Introducción al Domain Driven Design (DDD)

MODALIDAD
Aula Virtual

Nº DE HORAS
30 horas

NIVEL
Iniciación

Objetivos

El curso de “Introducción al Domain Driven Design (DDD)” tiene como objetivo principal proporcionar a los participantes una comprensión sólida de los fundamentos y principios de DDD. Los estudiantes aprenderán a definir qué es DDD y su importancia en el desarrollo de software, identificando conceptos clave como el lenguaje ubicuo y los contextos delimitados. Además, se enfocarán en el diseño estratégico, aprendiendo a dividir un dominio complejo en subdominios manejables y a diseñar contextos delimitados, estableciendo relaciones claras entre ellos.

En la parte práctica, el curso cubrirá la implementación de patrones tácticos como entidades, agregados, repositorios y servicios, integrándolos en el desarrollo de software para mejorar la modularidad y mantenibilidad. También se abordará el uso del patrón CQRS (Command Query Responsibility Segregation) para mejorar la eficiencia y escalabilidad de las aplicaciones. Finalmente, los participantes aplicarán DDD en proyectos reales, desarrollando estrategias para migrar aplicaciones existentes a una arquitectura basada en DDD y fomentando la colaboración efectiva en el equipo mediante el uso de un lenguaje ubicuo compartido.

Conocimientos previos y requisitos técnicos

Para asistir a un curso de “Introducción al Domain Driven Design (DDD)”, es recomendable que los alumnos tengan una comprensión sólida de la Programación Orientada a Objetos (POO) y experiencia previa en el desarrollo de software, preferiblemente con lenguajes como Java o C#. También es útil estar familiarizado con patrones de diseño y principios SOLID, así como tener conocimientos básicos sobre bases de datos relacionales y NoSQL.

Metodología

La metodología a seguir va a ser mediante el uso de aula virtual esta metodología se basa en el uso de plataformas digitales que permiten la realización de clases en tiempo real, facilitando la interacción entre estudiantes y profesores de manera similar a una clase presencial.

Esta metodología tiene múltiples ventajas:

- A. Videoconferencias en tiempo real: Clases en vivo donde los estudiantes pueden interactuar directamente con el profesor y sus compañeros.
- B. Foros de discusión: Espacios virtuales para el debate y la colaboración entre estudiantes.
- C. Evaluaciones en línea: Pruebas y cuestionarios que se realizan a través de la plataforma digital.
- D. Accesibilidad geográfica: Permite a personas de diferentes ubicaciones acceder a la formación sin necesidad de desplazarse.

Temario / Programa

Introducción a los conceptos básicos del diseño dirigido por dominios:

- ¿Qué es un dominio?
- ¿Qué es un lenguaje ubicuo?
- ¿Quiénes son los expertos en el dominio?
- Lenguaje ubicuo

Descomposición del dominio:

- Identificación de actividades dentro del dominio
- Categorización inicial de las actividades
- Identificación de contextos limitados

Bloques de construcción del dominio:

- Actividades del dominio: Comandos, Eventos y Consultas
- Objetos de Dominio: Objetos de valor, entidades y raíces agregadas
- Abstracciones del Dominio: Servicios, Fábricas y Repositorios

Arquitectura hexagonal:

- Qué es y cómo se relaciona con el Diseño Orientado al Dominio
- Puertos y adaptadores
- Infraestructura, APIs y Dominios

Integraciones



TESLA
TECHNOLOGIES

Tesla Technologies & Software, S.L.
CIF: B-70.305.578
C/Fontiñas, nº 92
15703 – Santiago de Compostela
A Coruña (España)

Calendario y horarios

- Fechas: 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20 y 21 de febrero
- Horario: todos los días de 16:00 a 20:00 excepto 14 y 21 de 16:00 a 19:00