

Plan 301 Ing.Tec.Informática de Gestión

Asignatura 16520 INGENIERIA DE SOFTWARE II

Grupo 1

Presentación

Planificación y gestión de proyectos informáticos
Análisis de aplicaciones de gestión y de proyectos informáticos.

Programa Básico

Objetivos

Competencias específicas:

- o Gestionar un proyecto: objetivos y técnicas.
- o Conocer y comprender los fundamentos del diseño de Software orientado a objetos.
- o Abordar el estudio de conceptos relacionados con el diseño, la implementación y la distribución del software.
- o Aplicar los conocimientos teóricos en la resolución de un caso práctico.

Competencias genéricas. Desarrollar:

- o Capacidad de análisis y síntesis
- o Capacidad de organización y planificación
- o Comunicación oral y escrita.
- o Trabajo en equipo

Programa de Teoría

Técnicas UML para orientación a objetos.

Unidad 1: Hacia la práctica.

Gestión de proyectos
Técnicas de gestión de proyectos
Comparativa de gestión de proyectos y PFC

Unidad 2: Modelado avanzado.

Estructural
Comportamiento

Unidad 3: Modelado arquitectónico.

Diagramas de arquitectura e implementación
Reutilización: componentes y patrones
Sistemas y modelos

Programa Práctico

Las prácticas de la asignatura consisten en planificación de proyectos y realizar un proyecto basado en un problema real o un caso supuesto.

Evaluación

Continua.

1. Examen escrito para evaluar los contenidos teóricos y evolución personal en la plataforma de aprendizaje Moodle (40%).
2. Realización de trabajo teórico sobre patrones de diseño (10%).

-
3. Entrega de memoria de prácticas para evaluar los contenidos prácticos junto al examen oral de la práctica (50%):
- Prácticas de gestión de proyectos (10%).
 - Realización, presentación y defensa de un proyecto ejercicio (40%).

Es obligatoria la realización, presentación y defensa de un proyecto, así como la evaluación de otros proyectos. También será necesario contar con calificaciones de las partes teórica y práctica de la asignatura.

Bibliografía
