

## Programación semanal

En la programación semanal te presentamos un **reparto del trabajo de la asignatura** a lo largo de las semanas del cuatrimestre.

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 1	<p><b>Tema 1. Introducción a la ingeniería del <i>software</i> y al modelado</b></p> <p>1.1. La naturaleza del <i>software</i>            1.2. La naturaleza única de las webapps            1.3. Ingeniería del <i>software</i>            1.4. El proceso del <i>software</i>            1.5. La práctica de la ingeniería del <i>software</i>            1.6. Mitos del <i>software</i>            1.7. Cómo comienza todo            1.8. Conceptos orientados a objetos            1.9. Introducción a UML</p>	<p><b>Test Tema 1</b> (0,2 puntos)</p>
Semana 2	<p><b>Tema 2. El proceso del <i>software</i></b></p> <p>2.1. Un modelo general de proceso            2.2. Modelos de proceso prescriptivos            2.3. Modelos de proceso especializado            2.4. El proceso unificado            2.5. Modelos del proceso personal y del equipo            2.6. ¿Qué es la agilidad?            2.7. ¿Qué es un proceso ágil?            2.8. Scrum            2.9. Conjunto de herramientas para el proceso ágil</p> <p><b>Tema 3. Principios que guían la práctica de la ingeniería del <i>software</i></b></p> <p>3.1. Principios que guían el proceso            3.2. Principios que guían la práctica            3.3. Criterios de planificación            3.4. Principios de comunicación            3.5. Principios de planificación            3.6. Principios de modelado            3.7. Principios de construcción            3.8. Principios de despliegue</p>	<p><b>Actividad:</b> Cambio de modelo de proceso (8,8 puntos)</p> <p><b>Test Tema 2</b> (0,2 puntos)</p> <p><b>Test Tema 3</b> (0,2 puntos)</p>
Semana 3	<p><b>Tema 4. Comprensión de los requisitos</b></p> <p>4.1. Ingeniería de requisitos            4.2. Establecer las bases            4.3. Indagación de los requisitos            4.4. Desarrollo de casos de uso            4.5. Elaboración del modelo de los requisitos            4.6. Negociación de los requisitos            4.7. Validación de los requisitos</p>	<p><b>Test Tema 4</b> (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 4	<p><b>Tema 5. Modelado de los requisitos: escenarios, información y clases de análisis</b></p> <p>5.1. Análisis de los requisitos 5.2. Modelado basado en escenarios 5.3. Modelos UML que proporcionan el caso de uso 5.4. Conceptos de modelado de datos 5.5. Modelado basado en clases 5.6. Diagramas de clases</p> <p><b>Tema 6. Modelado de los requisitos: flujo, comportamiento y patrones</b></p> <p>6.1. Requisitos que modelan las estrategias 6.2. Modelado orientado al flujo 6.3. Diagramas de estado 6.4. Creación de un modelo de comportamiento 6.5. Diagramas de secuencia 6.6. Diagramas de comunicación 6.7. Patrones para el modelado de requisitos</p>	<p><b>Laboratorio #1:</b> Modelado de requisitos (8,8 puntos)</p> <p><b>Test Tema 5</b> (0,2 puntos)</p> <p><b>Test Tema 6</b> (0,2 puntos)</p>
Semana 5	<p><b>Tema 7. Conceptos de diseño</b></p> <p>7.1. Diseño en el contexto de la ingeniería del <i>software</i> 7.2. El proceso de diseño 7.3. Conceptos de diseño 7.4. Conceptos de diseño orientado a objetos 7.5. El modelo del diseño</p>	<p><b>Test Tema 7</b> (0,2 puntos)</p>
Semana 6	<p><b>Tema 8. Diseño de la arquitectura</b></p> <p>8.1. Arquitectura del <i>software</i> 8.2. Géneros arquitectónicos 8.3. Estilos arquitectónicos 8.4. Diseño arquitectónico 8.5. Evolución de los diseños alternativos para la arquitectura 8.6. Mapeo de la arquitectura con el uso del flujo de datos</p> <p><b>Tema 9. Diseño de componentes</b></p> <p>9.1. ¿Qué es un componente? 9.2. Diseño de componentes basados en clase 9.3. Realización del diseño de componentes 9.4. Diseño de componentes tradicionales 9.5. Desarrollo basado en componentes</p>	<p><b>Test Tema 8</b> (0,2 puntos)</p> <p><b>Test Tema 9</b> (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 7	<p><b>Tema 10. Diseño basado en patrones</b></p> <p>10.1. Patrones de diseño 10.2. Diseño de <i>software</i> basado en patrones 10.3. Patrones arquitectónicos 10.4. Patrones de diseño de componentes 10.5. Patrones de diseño de interfaz de usuario</p> <p><b>Tema 11. Calidad del <i>software</i></b></p> <p>11.1. Calidad 11.2. Calidad del <i>software</i> 11.3. El dilema de la calidad del <i>software</i> 11.4. Lograr la calidad del <i>software</i> 11.5. Aseguramiento de la calidad del <i>software</i></p>	<p><b>Test</b> Tema 10 (0,2 puntos)</p> <p><b>Test</b> Tema 11 (0,2 puntos)</p>
Semana 8	<p><b>Tema 12. Administración de proyectos</b></p> <p>12.1. El espectro administrativo 12.2. El personal 12.3. El producto 12.4. El proceso 12.5. El proyecto 12.6. Principios y prácticas</p>	<p><b>Test</b> Tema 12 (0,2 puntos)</p>
Semana 9	<b>Semana de repaso</b>	
Semana 9	<b>Semana de exámenes</b>	

**NOTA**

Esta **Programación semanal** puede ser modificada si el profesor lo considera oportuno para el enriquecimiento de la asignatura.