

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>Tema 1. Marco de Ingeniería software</p> <p>1.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>1.2. Introducción a la Ingeniería software</p> <p>1.3. Características del software</p> <p>1.4. Los procesos principales en Ingeniería del software</p> <p>1.5. Marco de referencia estándar para el proceso de desarrollo de software: la norma ISO/IEC 12207</p> <p>1.6. Ejemplo de adaptación de la norma ISO/IEC12207</p> <p>Tema 2. Proceso Unificado de desarrollo software</p> <p>2.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>2.2. Proceso Unificado</p> <p>2.3. Dimensiones del Proceso Unificado</p> <p>2.4. Proceso de desarrollo dirigido por casos de uso</p> <p>2.5. Flujos de trabajo fundamentales de Procesos Unificados</p>	<p>Test tema 1 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 2 (0,2 puntos)</p>
Semana 2	<p>Tema 3. Planificación en el contexto de desarrollo software ágil</p> <p>3.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>3.2. Introducción al desarrollo ágil y la planificación ágil</p> <p>3.3. Características del desarrollo software ágil</p> <p>3.4. Diferentes horizontes temporales de planificación en el desarrollo ágil</p> <p>3.5. Marco de desarrollo ágil Scrum y horizontes temporales de planificación</p> <p>3.6. Historias de usuario como unidad de planificación y estimación</p> <p>3.7. Técnicas comunes para derivar una estimación</p> <p>3.8. Escalas para interpretar las estimaciones</p> <p>3.9. Planning poker</p> <p>3.10. Tipos de planificaciones comunes: planificación de entregas y planificación de iteración</p>	<p>Laboratorio: Análisis de dominio y modelado con UML (8,8 puntos)</p> <p>Test tema 3 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 3	<p>Tema 4. Estilos de diseño de software distribuido</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Introducción a los sistemas software distribuidos</p> <p>4.3. Modelos de comunicación en sistemas software distribuidos</p> <p>4.4. Capa intermedia o middleware</p> <p>4.5. Patrones de arquitectura para sistemas distribuidos</p> <p>Tema 5. Arquitecturas software orientadas a servicios</p> <p>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>5.2. Introducción al diseño de arquitecturas orientadas a servicios</p> <p>5.3. Proceso general de diseño de servicios software</p> <p>5.4. Aspectos de diseño de servicios software</p> <p>5.5. Composición de servicios</p> <p>5.6. Arquitectura de servicios web</p> <p>5.7. Componentes de infraestructura y SOA</p>	<p>Test tema 4 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 5 (0,2 puntos)</p>
Semana 4	<p>Tema 6. Introducción al desarrollo software dirigido por modelos</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Introducción al desarrollo software dirigido por modelos</p> <p>6.3. El concepto de modelo</p> <p>6.4. Desarrollo software dirigido por modelos</p> <p>6.5. Marco de referencia de desarrollo dirigido por modelos MDA</p> <p>6.6. Elementos de un modelo de transformación</p> <p>6.7. Referencias</p>	<p>Test tema 6 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 5	<p>Tema 7. Diseño de interfaces gráficas de usuario</p> <p>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>7.2. Introducción a las interfaces de usuario</p> <p>7.3. Principios de diseño de interfaces de usuario</p> <p>7.4. Patrones de diseño arquitectónico para sistemas interactivos: Modelo Vista Controlador (MVC)</p> <p>7.5. Experiencia de usuario (UX User Experience)</p> <p>7.6. Diseño centrado en el usuario</p> <p>7.7. Proceso de análisis y diseño de la interfaz gráfica de usuario</p> <p>7.8. Usabilidad de interfaces de usuario</p> <p>7.9. Accesibilidad en interfaces de usuario</p> <p>7.10. Referencias</p> <p>Tema 8. Diseño de aplicaciones web</p> <p>8.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>8.2. Introducción a las aplicaciones web</p> <p>8.3. Características de las aplicaciones web</p> <p>8.4. Interfaz de usuario de una aplicación web</p> <p>8.5. Diseño de navegación</p> <p>8.6. Protocolo de interacción base para aplicaciones web</p> <p>8.7. Estilos de arquitectura para aplicaciones web</p> <p>8.8. Referencias</p>	<p>Test tema 7 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 8 (0,2 puntos)</p>
Semana 6	<p>Tema 9. Estrategias y técnicas de pruebas software</p> <p>9.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>9.2. Fundamentos de las pruebas software</p> <p>9.3. Estrategias de prueba</p> <p>9.4. Diseños de casos de prueba</p> <p>9.5. Referencias</p>	<p>Actividad grupal: Diseño y desarrollo de un modelo de calidad (8,8 puntos)</p> <p>Test tema 9 (0,2 puntos)</p>

	CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 7	<p>Tema 10. Factores de calidad del software</p> <p>10.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>10.2. Introducción a la calidad en Ingeniería software</p> <p>10.3. Relación coste calidad</p> <p>10.4. Modelos de calidad</p> <p>10.5. Familia de normas ISO/IEC 25000 (SQuaRE)</p> <p>10.6. Modelo de calidad de producto (ISO 2501n)</p> <p>10.7. Modelos de calidad de datos (ISO 2501n)</p> <p>10.8. Gestión de la calidad del software</p> <p>10.9. Referencias</p> <p>Tema 11. Introducción a las métricas en Ingeniería software</p> <p>11.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>11.2. Introducción a las métricas en Ingeniería software</p> <p>11.3. Conceptos básicos: medidas, métricas e indicadores</p> <p>11.4. Tipos de métricas en Ingeniería software</p> <p>11.5. El proceso de medición</p> <p>11.6. ISO 25024. Métricas externas y de calidad en uso</p> <p>11.7. Métrica orientada a objetos</p> <p>11.8. Referencias</p>	<p>Test tema 10 (0,2 puntos)</p> <p>Test tema 11 (0,2 puntos)</p>
Semana 8	<p>Tema 12. Mantenimiento y reingeniería software</p> <p>12.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>12.2. Introducción al mantenimiento software</p> <p>12.3. Proceso de mantenimiento</p> <p>12.4. Marco estándar de proceso de mantenimiento. ISO/EIEC 14764</p> <p>12.5. Modelo de proceso de reingeniería de software</p> <p>12.6. Ingeniería inversa</p> <p>12.7. Referencias</p>	<p>Test tema 12 (0,2 puntos)</p>
Semana 9	Semana de repaso	

CONTENIDO TEÓRICO	ACTIVIDADES (20 puntos)
Semana 9	Semana de exámenes

NOTA

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