

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 (6 puntos)	Eventos (3 puntos)	Laboratorios (6 puntos)
Semana 1	Tema 1. Introducción a la ingeniería del <i>software</i> y al modelado 1.1 ¿Cómo estudiar este tema? 1.2 La naturaleza del <i>software</i> 1.3. La naturaleza única de las <i>webapps</i> 1.4. Ingeniería del <i>software</i> 1.5. El proceso del <i>software</i> 1.6. La práctica de la ingeniería del <i>software</i> 1.7. Mitos del <i>software</i> 1.8. Cómo comienza todo 1.9. Conceptos orientados a objetos 1.10. Introducción a UML 1.11. Referencias.	Trabajo: Ley de las consecuencias imprevistas (2 puntos)	Asistencia a 2 sesiones presenciales virtuales a lo largo del cuatrimestre (0,2 puntos cada una) Test Tema 1 (0,1 puntos)	
Semana 2	Tema 2. El proceso del <i>software</i> 2.1 ¿Cómo estudiar este tema? 2.2 Un modelo general de proceso 2.3. Modelos de proceso prescriptivos 2.4. Modelos de proceso especializado 2.5. El proceso unificado 2.6. Modelos del proceso personal y del equipo 2.7. ¿Qué es la agilidad? 2.8. ¿Qué es un proceso ágil? 2.9. Scrum 2.10. Conjunto de herramientas para el proceso ágil 2.11. Referencias	Trabajo: Cambio de modelo de proceso (2 puntos)	Test Tema 2 (0,1 puntos)	
Semana 3	Tema 3. Principios que guían la práctica de la ingeniería del <i>software</i> 3.1 ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Principios que guían el proceso 3.3. Principios que guían la práctica 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		Foro: Principios de Ingeniería de <i>Software</i> (1,4 puntos) Test Tema 3 (0,1 puntos)	
Semana 4	Tema 4. Comprensión de los requisitos 4.1 ¿Cómo estudiar este tema? 4.2 Ingeniería de requisitos 4.3. Establecer las bases		Test Tema 4 (0,1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (6 puntos)	Eventos (3 puntos)	Laboratorios (6 puntos)
Semana 5	4.4. Indagación de los requisitos 4.5. Desarrollo de casos de uso 4.6. Elaboración del modelo de los requisitos 4.7. Negociación de los requisitos 4.8. Validación de los requisitos			
	Tema 5. Modelado de los requisitos: escenarios, información y clases de análisis 5.1. ¿Cómo estudiar este tema? 5.2. Análisis de los requisitos 5.3. Modelado basado en escenarios 5.4. Modelos UML que proporcionan el caso de uso 5.5. Conceptos de modelado de datos 5.6. Modelado basado en clases 5.7. Diagramas de clases	Trabajo: Modelado de requisitos (2 puntos)	Test Tema 5 (0,1 puntos)	
Semana 6	Tema 6. Modelado de los requisitos: flujo, comportamiento y patrones 6.1. ¿Cómo estudiar este tema? 6.2. Requisitos que modelan las estrategias 6.3. Modelado orientado al flujo 6.4. Diagramas de estado 6.5. Creación de un modelo de comportamiento 6.6. Diagramas de secuencia 6.7. Diagramas de comunicación 6.8. Patrones para el modelado de requisitos		Test Tema 6 (0,1 puntos)	Laboratorio #1: Modelado de requisitos (3 puntos)
Semana 7	Semana de repaso			
Semana 8	Tema 7. Conceptos de diseño 7.1. ¿Cómo estudiar este tema? 7.2. Diseño en el contexto de la ingeniería del <i>software</i> 7.3. El proceso de diseño 7.4. Conceptos de diseño 7.5. Conceptos de diseño orientado a objetos 7.6. El modelo del diseño		Test Tema 7 (0,1 puntos)	
Semana 9	Tema 8. Diseño de la arquitectura 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Arquitectura del <i>software</i> 8.3. Géneros arquitectónicos 8.4. Estilos arquitectónicos 8.5. Diseño arquitectónico 8.6. Evolución de los diseños alternativos para la arquitectura 8.7. Mapeo de la arquitectura con el uso del flujo de datos		Test Tema 8 (0,1 puntos)	

	Contenido teórico	Actividades (6 puntos)	Eventos (3 puntos)	Laboratorios (6 puntos)
Semana 10	Tema 9. Diseño en el nivel de componentes 9.1 ¿Cómo estudiar este tema? 9.2 ¿Qué es un componente? 9.3. Diseño de componentes basados en clase 9.4. Realización del diseño en el nivel de componentes			
Semana 11	Tema 9. Diseño en el nivel de componentes (continuación) 9.5 Diseño de componentes tradicionales 9.6. Desarrollo basado en componentes		Test Tema 9 (0,1 puntos)	Laboratorio #2: Diseño de <i>software</i> (3 puntos)
Semana 12	Tema 10. Diseño basado en patrones 10.1 ¿Cómo estudiar este tema? 10.2 Patrones de diseño 10.3. Diseño de <i>software</i> basado en patrones 10.4. Patrones arquitectónicos 10.5. Patrones de diseño en el nivel de componentes 10.6. Patrones de diseño de la interfaz de usuario		Test Tema 10 (0,1 puntos)	
Semana 13	Tema 11. Diseño basado en patrones 11.1 ¿Cómo estudiar este tema? 11.2 Calidad 11.3. Calidad del <i>software</i> 11.4. El dilema de la calidad del <i>software</i> 11.5. Lograr la calidad del <i>software</i> 11.6. Aseguramiento de la calidad del <i>software</i> 11.7. Referencias		Test Tema 11 (0,1 puntos)	
Semana 14	Tema 12. Administración de proyectos 12.1 ¿Cómo estudiar este tema? 12.2 El espectro administrativo 12.3. El personal 12.4. El producto 12.5. El proceso 12.6. El proyecto 12.7. Principios y prácticas 12.8. Referencias		Test Tema 12 (0,1 puntos)	
Semana 15	Semana de repaso			
Semana 16	Semana de exámenes			