

## Programación semanal

Para conocer la fecha de entrega de las distintas actividades accede a la sección **Actividades** (en el menú lateral). Recuerda que la suma de las puntuaciones de todas las actividades es de 15 puntos. Puedes hacer las que prefieras hasta conseguir un máximo de 10 puntos (que es la calificación máxima que se puede obtener en la evaluación continua).

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 1	<b>Tema 1. Introducción a la ingeniería de software</b> 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Introducción 1.3. La crisis del <i>software</i> 1.4. Diferencias entre la ingeniería de software y la ciencia de la computación 1.5. Ética y responsabilidad profesional en la ingeniería del <i>software</i> 1.6. Fábricas de <i>software</i>	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,4 puntos cada una)  Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura  Clase del tema 1
Semana 2	<b>Tema 2. El proceso de desarrollo de software</b> 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Definición 2.3. Modelo de proceso <i>software</i> 2.4. El proceso unificado de desarrollo de <i>software</i>	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2
Semana 3	<b>Tema 3. Desarrollo de <i>software</i> orientado a objetos</b> 3.1. ¿Cómo estudiar este tema? 3.2. Introducción 3.3. Principios de la orientación a objetos 3.4. Definición de objeto 3.5. Definición de clase 3.6. Análisis orientado a objetos vs diseño orientado a objetos	Trabajo: Extracción de las clases de análisis a partir de un documento de información con un enfoque (5.0 puntos) Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3 y presentación del Trabajo 1
Semana 4	<b>Tema 4. Desarrollo de <i>software</i> basado en modelos</b> 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. La necesidad de modelar 4.3. Modelado de sistemas <i>software</i> 4.4. Modelado de objetos 4.5. UML 4.6. Herramientas CASE	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 5	<b>Tema 5. Modelado de aplicaciones con UML</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>5.1. ¿Cómo estudiar este tema?</li> <li>5.2. Modelado avanzado de requisitos</li> <li>5.3. Modelado estático avanzado</li> <li>5.4. Modelado dinámico avanzado</li> <li>5.5. Modelado de componentes</li> </ul>	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5
Semana 6	<b>Tema 6. Patrones de diseño con UML</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</li> <li>6.2. Introducción</li> <li>6.3. Adapter</li> <li>6.4. Factory</li> <li>6.5. Singleton</li> </ul>		Clase del tema 6  Conclusiones del Trabajo 1
Semana 7	<b>Tema 6. Patrones de diseño con UML (continuación)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>6.6. Strategy</li> <li>6.7. Composite</li> <li>6.8. Facade</li> <li>6.9. Observer</li> </ul>	Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6
Semana 8	<b>Tema 7. Ingeniería dirigida por modelos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>7.1. ¿Cómo estudiar este tema?</li> <li>7.2. Introducción</li> <li>7.3. Metamodelado de sistemas</li> <li>7.4. MDA</li> </ul>	Laboratorio: Creación de un metamodelo y de modelos conformes al metamodelo (5.0 puntos)	Clase del tema 7 y presentación del Laboratorio  Laboratorio 2h x 2 turnos
Semana 9	<b>Tema 7. Ingeniería dirigida por modelos (continuación)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>7.5. DSL</li> <li>7.6. Refinamientos de modelos con OCL</li> <li>7.7. Transformaciones de modelos</li> </ul>	Test - Tema 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	<b>Tema 8. Ontologías en la ingeniería de software</b> 8.1. ¿Cómo estudiar este tema? 8.2. Introducción 8.3. Ingeniería de la ontología 8.4. Aplicación de las ontologías en la ingeniería de software	Test - Tema 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
Semana 11	<b>Tema 9. Metodologías ágiles para el desarrollo de software</b> 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. ¿Qué es la agilidad en el software? 9.3. El manifiesto ágil 9.4. La hoja de ruta de un proyecto ágil 9.5. El Product Owner 9.6. Las historias de usuario 9.7. Planificación y estimación ágil 9.8. Mediciones en desarrollos ágiles	Caso grupal: Las técnicas ágiles y la madurez de la industria del software para su adopción (3.0 puntos) Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 y presentación del Caso grupal  Conclusiones del Laboratorio
Semana 12	<b>Tema 10. Scrum</b> 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Introducción 10.3. Los roles 10.4. El <i>Product Backlog</i> 10.5. El <i>Sprint</i> 10.6. Las reuniones	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 10
Semana 13	<b>Tema 11. Lean Software Development</b> 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción 11.3. Kanban	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11  Clase de exámen
Semana 14	<b>Tema 12. Calidad y mejora del proceso software</b> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción 12.3. Medición del software 12.4. Pruebas del software 12.5. Modelo de calidad de procesos software: CMMI	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase del tema 12  Conclusiones del Caso grupal

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 15		<b>Semana de repaso</b>	
Semana 16		<b>Semana de exámenes</b>	