

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	Tema 1. Introducción a la ingeniería del software 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	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 y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. El proceso del software 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	Test - Tema 02 (0.1 puntos)	Clase del tema 2

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
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	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3
Semana 4	Tema 4. Comprensión de los requisitos 4.1. ¿Cómo estudiar este tema? 4.2. Ingeniería de requisitos 4.3. Establecer las bases 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	Actividad: Modelo de proceso y comprensión de requisitos (5.0 puntos) Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4 y presentación de Actividad
Semana 5	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		Clase del tema 5
Semana 6	Tema 5. Modelado de los requisitos: escenarios, información y clases de análisis (continuación) 5.5. Conceptos de modelado de datos 5.6. Modelado basado en clases 5.7. Diagramas de clases	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5 (continuación)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 7	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	Actividad grupal: Modelado de requisitos (3.0 puntos) Test - Tema 06 (0.1 puntos)	Clase del tema 6 y presentación de la Actividad grupal Clase de resolución de la Actividad
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 07 (0.1 puntos)	Clase del tema 7
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 08 (0.1 puntos)	Clase del tema 8
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		Clase del tema 9 Clase de resolución de la Actividad grupal

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 11	Tema 9. Diseño en el nivel de componentes (continuación) 9.4. Realización del diseño en el nivel de componentes 9.5. Diseño de componentes tradicionales 9.6. Desarrollo basado en componentes	Laboratorio: Diseño de software (5.0 puntos) Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 9 (continuación) y presentación del Laboratorio Laboratorio 2h
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)	Clase del tema 10
Semana 13	Tema 11. Calidad del <i>software</i> 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)	Clase del tema 11 Sesión de explicación del modelo de examen

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
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)	Clase del tema 12 Clase de resolución del Laboratorio
Semana 15	Semana de repaso		Clase de ejercicios de repaso
Semana 16	Semana de exámenes		