

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. Marco de Ingeniería software 1.1. ¿Cómo estudiar este tema? 1.2. Introducción a la Ingeniería software 1.3. Características del software 1.4. Los procesos principales en Ingeniería del software 1.5. Marco de referencia estándar para el proceso de desarrollo de software: la norma ISO/IEC 12207 1.6. Ejemplo de adaptación de la norma ISO/IEC12207	Asistencia a 2 clases en directo a lo largo de la asignatura (0,25 puntos cada una) Test - Tema 01 (0.1 puntos)	Presentación de la asignatura y clase del tema 1
Semana 2	Tema 2. Proceso Unificado de desarrollo software 2.1. ¿Cómo estudiar este tema? 2.2. Proceso Unificado 2.3. Dimensiones del Proceso Unificado		Clase del tema 2
Semana 3	Tema 2. Proceso Unificado de desarrollo software (continuación) 2.4. Proceso de desarrollo dirigido por casos de uso 2.5. Flujos de trabajo fundamentales de Procesos Unificados	Test - Tema 02 (0.1 puntos) Laboratorio: Análisis de dominio y modelado con UML (5.2 puntos)	Clase del tema 2 y presentación del Laboratorio Laboratorio (2h)

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 4	<p>Tema 3. Planificación en el contexto de desarrollo <i>software</i> 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 <i>software</i> ágil</p> <p>3.4. Diferentes horizontes temporales de planificación en el desarrollo ágil</p> <p>3.5. Marco de desarrollo ágil <i>Scrum</i> 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. <i>Planning poker</i></p> <p>3.10. Tipos de planificaciones comunes: planificación de entregas y planificación de iteración</p>	Test - Tema 03 (0.1 puntos)	Clase del tema 3
Semana 5	<p>Tema 4. Estilos de diseño de <i>software</i> distribuido</p> <p>4.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>4.2. Introducción a los sistemas <i>software</i> distribuidos</p> <p>4.3. Modelos de comunicación en sistemas <i>software</i> distribuidos</p> <p>4.4. Capa intermedia o <i>middleware</i></p> <p>4.5. Patrones de arquitectura para sistemas distribuidos</p>	Test - Tema 04 (0.1 puntos)	Clase del tema 4
Semana 6	<p>Tema 5. Arquitecturas <i>software</i> 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 <i>software</i></p> <p>5.4. Aspectos de diseño de servicios <i>software</i></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>	Test - Tema 05 (0.1 puntos)	Clase del tema 5

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 7	<p>Tema 6. Introducción al desarrollo <i>software</i> dirigido por modelos</p> <p>6.1. ¿Cómo estudiar este tema?</p> <p>6.2. Introducción al desarrollo <i>software</i> dirigido por modelos</p> <p>6.3. El concepto de modelo</p> <p>6.4. Desarrollo <i>software</i> 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 06 (0.1 puntos)</p> <p>Actividad: Seguridad en Servicios Web (4.0 puntos)</p>	<p>Clase del tema 6 y presentación de la Actividad</p> <p>Clase de resolución del Laboratorio</p>
Semana 8	<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>Test - Tema 07 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 7</p>
Semana 9	<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 08 (0.1 puntos)</p>	<p>Clase del tema 8</p>

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 10	Tema 9. Estrategias y técnicas de pruebas software 9.1. ¿Cómo estudiar este tema? 9.2. Fundamentos de las pruebas <i>software</i> 9.3. Estrategias de prueba		Clase del tema 9
Semana 11	Tema 9. Estrategias y técnicas de pruebas software (continuación) 9.4. Diseños de casos de prueba 9.5. Referencias	Actividad grupal: Diseño y desarrollo de un modelo de calidad (4.1 puntos) Test - Tema 09 (0.1 puntos)	Clase del tema 10 y presentación de la Actividad grupal Clase de resolución de la Actividad
Semana 12	Tema 10. Factores de calidad del software 10.1. ¿Cómo estudiar este tema? 10.2. Introducción a la calidad en Ingeniería <i>software</i> 10.3. Relación coste calidad 10.4. Modelos de calidad 10.5. Familia de normas ISO/IEC 25000 (SQuaRE) 10.6. Modelo de calidad de producto (ISO 2501n) 10.7. Modelos de calidad de datos (ISO 2501n) 10.8. Gestión de la calidad del <i>software</i> 10.9. Referencias	Test - Tema 10 (0.1 puntos)	Clase del tema 11
Semana 13	Tema 11. Introducción a las métricas en Ingeniería software 11.1. ¿Cómo estudiar este tema? 11.2. Introducción a las métricas en Ingeniería <i>software</i> 11.3. Conceptos básicos: medidas, métricas e indicadores 11.4. Tipos de métricas en Ingeniería <i>software</i> 11.5. El proceso de medición 11.6. ISO 25024. Métricas externas y de calidad en uso 11.7. Métrica orientada a objetos 11.8. Referencias	Test - Tema 11 (0.1 puntos)	Clase del tema 11

	Temas	Actividades (15.0 puntos)	Clases en directo
Semana 14	Tema 12. Mantenimiento y reingeniería <i>software</i> 12.1. ¿Cómo estudiar este tema? 12.2. Introducción al mantenimiento <i>software</i> 12.3. Proceso de mantenimiento 12.4. Marco estándar de proceso de mantenimiento. ISO/EIEC 14764		Clase del tema 12 Sesión de explicación del modelo de examen
Semana 15	Tema 12. Mantenimiento y reingeniería <i>software</i> (continuación) 12.5. Modelo de proceso de reingeniería de <i>software</i> 12.6. Ingeniería inversa 12.7. Referencias	Test - Tema 12 (0.1 puntos)	Clase de repaso Clase de resolución de la Actividad grupal
Semana 16	Semana de exámenes		