



Curso 2011-2012

CENTROS

Planes Estudio

PLANES

ASIGNATURAS

v. 2.11

Proyectos CÓDIGO:12046
Ingeniero en Informática (en extinción)
Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Zaragoza

Departamentos:
Informática e Ingeniería de Sistemas

Áreas:
Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 4
Duración: 2º cuatrimestre
Carácter: Obligatoria
Tipo: Teórica Práctica
Idioma: Español

Horas teóricas: 3
Horas prácticas: 15
Créditos UZ: 6
Créditos ECTS: 5,1

Oferta de plazas de libre elección:

Propia Titulación:
Otras Titulaciones: S/L
y/u:
Otros Centros: No
Nº Plazas optativas:

Objetivos y Programa

Profesores y Bibliografía

Horario / Observaciones

Objetivos

En las anteriores asignaturas del bloque temático de Ingeniería del Software el alumno ha recibido formación sobre una panorámica de las distintas fases del ciclo de vida del software y acerca de los problemas, métodos y herramientas que pueden ser utilizadas en cada fase (como análisis de requisitos, diseño, producción, tests y mantenimiento).

El planteamiento de esta asignatura es completar la formación del alumno en los aspectos técnicos y profesionales de la ingeniería del software y adquirir experiencia práctica en el desarrollo en equipo de proyectos de software. Dentro de este contexto general nos planteamos de forma más particular el trabajo en los siguientes aspectos:

1. Estudio de problemas, métodos y herramientas relacionado con las actividades de gestión que se prolongan a lo largo de todo el ciclo de vida del software: gestión del proyecto, gestión de configuraciones y aseguramiento de calidad.
2. Conocer el papel y uso de los estándares de software.
3. Adquirir experiencia práctica en el desarrollo completo de proyectos de software donde secubran todas las actividades de desarrollo y gestión y se contemple un producto de software, no sólo en su componente de código, sino conjuntamente con toda la documentación de producto asociada.
4. Sensibilizar al alumno en la necesidad (que surge en muchas ocasiones) del trabajo en equipo y toda la problemática que esto lleva consigo. Para ello el alumno deberá enfrentarse a los problemas de organización y comunicación de información técnica y organizativa entre los miembros del equipo. Aspectos como definición de papeles de trabajo, responsabilidad en la realización de sus tareas y comprender el problema de dirección de un equipo en toda su extensión, son también elementos importantes que tratarán de cubrirse en esta asignatura desde una perspectiva fundamentalmente práctica.
5. Hacer que el alumno tenga que elegir y poner en práctica el uso de técnicas aprendidas en asignaturas anteriores (y no sólo de ingeniería del software) para resolver o documentar distintos aspectos de un proyecto de software.

Programa

Elementos de Ingeniería de Software.
Organización del proceso de producción de software.
Planificación y gestión de proyectos informáticos.
Análisis de aplicaciones.
Metodología, formulación y elaboración de proyectos.
Especificación del programa.
La interface del programa. Comunicaciones E/S. Interfaces de usuario.
Documentación. Herramientas de ayuda.
Fase de Prueba. Detección y corrección de errores. Robustez.
Calidad del software. Criterios de calidad.

PROGRAMA DE PRÁCTICAS DE LABORATORIO:

Prácticas con herramientas de gestión de configuraciones.
Prácticas de estimación de tamaños y esfuerzos
Prácticas para la realización de la planificación de proyectos software

Evaluación

Prácticas obligatorias.
La evaluación se realizará mediante examen de conceptos teóricos y desarrollo de una aplicación software de pequeño tamaño y la documentación que la acompaña