Curso 2011-2012
UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA
Vicegerencia Académica - Primer y Segundo Ciclo

Curso 2011-2012

CENTROS

Planes Estudio

PLANES

ASIGNATURAS

v. 2.11

Ingeniería del software I CÓDIGO:12039

Ingeniero en Informática (en extinción)
Escuela de Ingeniería y Arquitectura, Zaragoza

Departamentos:
Informática e Ingeniería de Sistemas

Áreas:
Lenguajes y Sistemas Informáticos

Curso: 3
Duración: 2º cuatrimestre
Carácter: Troncal
Tipo: Teórica Práctica
Idioma: Español

Horas teóricas: 2,5
Horas prácticas:
Créditos UZ: 4,5
Créditos ECTS: 3,8

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

Se espera que al finalizar el curso el alumno:
- Vea la necesidad de abordar el desarrollo de sistemas de información desde un punto de vista basado en concceptos de Ingeniería del Software.
- Conozca y esté familiarizado con algunas tecnicas y herramientas del Ingeniería del Software para construcción de aplicaciones.
- Entienda qué es una metodología y cómo abordar la construcción de sistemas sobre la base de una dada.

Programa

1. Introducción a la Ingeniería del Software
2. Análisis del problema
3. Diseño de la solución
4. Prueba del producto

PROGRAMA DE PRACTICAS:
Las prácticas se desarrollan en torno a la construcción de una sencilla aplicación de gestión. Desde la captura de requisitos, a la codificación y prueba del software.
1. Captura de requisitos partiendo de un enunciado, elaboración de un catálogo de requisitos, y discusión sobre los resultados. (1 sesión de 2 horas)
2. Elaboración de los diagramas de flujo de datos de niveles 0 (contexto), 1 (subsistemas) y 2 utilizando una herramienta de dibujo genérica. Repetición del proceso utilizando una herramienta CASE, (1 sesión de 2 horas)
3. Inclusión de modificaciones al catálogo requisitos, los diagramas de flujo de datos. Prototipado de las ventanas de la aplicación. (1 sesión de 2 horas)
4. Diseño modular de la aplicación incluyendo las modificaciones recopiladas en la práctica anterior. (1 sesión de 2 horas)
5. Construcción de juegos de pruebas del software desarrollado en las prácticas.

Evaluación

Prácticas obligatorias y Examen final .

universidad de zaragoza ©2006