



Guía Docente				
Datos Identificativos				2012/13
Asignatura (*)	Proceso Software		Código	614G01019
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6
Idioma	Castelán			
Prerrequisitos				
Departamento	Tecnoloxías da Información e as Comunicaci3ns			
Coordinaci3n	Garcia Vazquez, Rafael Carlos	Correo electr3nico	rafael.garcia@udc.es	
Profesorado	Ares Casal, Juan Manuel Garcia Vazquez, Rafael Carlos Rodriguez Yañez, Santiago	Correo electr3nico	juan.ares@udc.es rafael.garcia@udc.es santiago.rodriguez@udc.es	
Web				
Descrici3n xeral	Esta materia destaca a importancia de seguir un proceso de desenvolvemento software de calidade, diferenciando o proceso de desenvolvemento artes3n do enxeñeiro. Concretamente, a materia centrase nas tarefas incluídas nas distintas etapas do ciclo de vida do proceso software: planificaci3n, an3lise, deseño, codificaci3n, verificaci3n e validaci3n. Finalmente, presétase ao alumno os conceptos b3sicos da calidade do software.			

Competencias da titulaci3n	
C3digo	Competencias da titulaci3n
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicaci3ns e sistemas inform3ticos que aseguren a súa fiabilidade, seguranza e calidade, conforme a principios 3ticos e 3 lexislaci3n e normativa vixente.
A14	Capacidade para analizar, deseñar, construír e manter aplicaci3ns de forma robusta, segura e eficiente, elixindo o paradigma e as linguaxes de programaci3n m3is adecuados.
A22	Coñecemento e aplicaci3n dos principios, metodoloxías e ciclos de vida da enxeñaría do s3ftware.
A25	Capacidade para desenvolver, manter e avaliar servizos e sistemas s3ftware que satisfagan todos os requisitos do usuario e se comporten de forma fiable e eficiente, sexan accesibles de desenvolver e manter, e cumpran normas de calidade, aplicando as teorías, principios, m3todos e pr3cticas da enxeñaría do s3ftware.
A26	Capacidade para valorar as necesidades do cliente e especificar os requisitos s3ftware para satisfacer estas necesidades, reconciliando obxectivos en conflito mediante a procura de compromisos aceptables dentro das limitaci3ns derivadas do custo, do tempo, da existencia de sistemas xa desenvolvidos e das propias organizaci3ns.
A28	Capacidade de identificar e analizar problemas, e deseñar, desenvolver, implementar, verificar e documentar soluci3ns s3ftware sobre a base dun coñecemento adecuado das teorías, modelos e t3cnicas actuais.
A51	Capacidade para comprender e aplicar os principios e as t3cnicas de xesti3n da calidade e da innovaci3n tecnol3xica nas organizaci3ns.
B6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas con que se deben enfrontar.
B7	Asumir como profesional e cidad3n a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.
B9	Capacidade de resoluci3n de problemas
B10	Traballo en equipo
B11	Capacidade de an3lise e s3ntese
B12	Capacidade para organizar e planificar
B15	Preocupaci3n pola calidade
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas cos que deben enfrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidad3n a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Resultados da aprendizaxe	
Competencias de materia (Resultados de aprendizaxe)	Competencias da titulaci3n



Capacidade para comprender a importancia do Proceso Software	A7 A14 A22 A25 A26 A28	B7 B9 B11 B15	C7
Capacidade para comprender a necesidade de xestionar e controlar o Proceso Software	A25 A26 A51	B7 B9 B12 B15	C7
Capacidade para aprender de forma autónoma		B7	C7
Capacidade para traballar en equipo		B6 B9 B10 B11 B12	C6
Capacidade para adaptarse a novas situacións e contextos		B6	C6

Contidos	
Temas	Subtemas
Introducción a Enxeñería do Software	Antecedentes históricos Definicións e importancia da Enxeñería do Software
Ciclos de Vida	Definicións Ciclo de Vida Vs Ciclo de Desenvolvemento Características dos principais Ciclos de Vida
Planificación de proxectos	Definicións Calendarización do proxeto
Desenvolvemento Software	Análise Deseño Codificación Probas
Metodoloxías de desenvolvemento	Definicións e importancia Características desexables Principais metodoloxías de desenvolvemento
Introducción á calidade do software	Calidade do Software Control de calidade Aseguramento da calidade

Planificación			
Metodoloxías / probas	Horas presenciais	Horas non presenciais / traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	30	30	60
Prácticas de laboratorio	25	25	50
Proba obxectiva	2	33	35
Atención personalizada	5	0	5

\*Os datos que aparecen na táboa de planificación son de carácter orientativo, considerando a heteroxeneidade do alumnado

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descrición



Sesión maxistral	Clases nas que se presentan os conceptos básicos da asignatura e nas que se mostran exemplos da súa aplicación.
Prácticas de laboratorio	Traballos nos que se aplican os coñecementos adquiridos ao longo do curso a casos prácticos.
Proba obxectiva	Exame escrito para valorar os coñecementos teóricos e prácticos adquiridos durante o curso.

### Atención personalizada

Metodoloxías	Descrición
Prácticas de laboratorio	Un aspecto importante da materia é saber aplicar os conceptos teóricos presentados nesta. Para iso realizaranse un conxunto de prácticas ao longo do curso. Dentro destas prácticas destacan as supervisadas, formuladas coa intención de detectar posibles desviacións dentro do proceso de aprendizaxe e, deste modo, aplicar as medidas correctivas necesarias para emendalas.

### Avaliación

Metodoloxías	Descrición	Cualificación
Prácticas de laboratorio	Ao longo do curso formularanse diferentes tipos de prácticas: supervisadas (que representan o 30% da nota final) e de traballo autónomo (computando o 10%).	40
Proba obxectiva	Exame escrito individual sobre os coñecementos teóricos e prácticos da materia. Do peso asignado a esta proba (60% da cualificación final), o 50% correspóndese coa parte teórica e o 10% coa parte práctica.	60

### Observacións avaliación

A avaliación da materia artículase sobre a base dos seguintes mecanismos:

1. Prácticas supervisadas (30% da nota final). Estas prácticas caracterízanse por unha supervisión constante do traballo realizado polos alumnos co obxecto de realizar unha avaliación continua de cada alumno. Para iso terase en conta os seguintes aspectos: asistencia, participación e aplicación dos coñecementos adquiridos na materia.
2. Prácticas de traballo autónomo (10% da nota final). Nestas prácticas os alumnos terán que resolver, de xeito autónomo, o traballo proposto polo profesor. Posteriormente, terán que defendelo no horario establecido polo profesor.
3. Exame final (60% da nota final). O exame final componse de dúas partes: unha teórica, cun peso do 50% sobre a nota final, e outra práctica, cun peso do 10%. É importante remarcar que en ambas as dúas partes poderá preguntarse calquera aspecto visto na materia.

Finalmente, cabe indicar que para aprobar a materia é necesario cumprir cos seguintes requisitos:

1. Obter unha cualificación mínima de 5 puntos sobre 10 entre todas as probas segundo a ponderación establecida.
2. Obter un mínimo de 5 puntos sobre 10 na parte teórica do exame final.

En caso de non superar este requisito, a nota final máxima que se poderá alcanzar será un 4,5.

### Fontes de información

Bibliografía básica	
Bibliografía complementaria	

### Recomendacións

#### Materias que se recomenda ter cursado previamente

Xestión de Proxectos/614G01021  
Aseguramento da Calidade/614G01028  
Análise e Desenvolvemento dos Sistemas de Información/614G01041  
Metodoloxías de Desenvolvemento/614G01051  
Enxeñaría de Requisitos/614G01222

#### Materias que se recomenda cursar simultaneamente

#### Materias que continúan o temario



Programación I/614G01001  
Informática Básica/614G01002  
Programación II/614G01006  
Bases de Datos/614G01013  
Paradigmas de Programación/614G01014  
Deseño Software/614G01015

## Observacións

A materia pretende dar unha visión xeral do Proceso Software, de maneira que o alumno comprenda a importancia da aplicación rigurosa de dito proceso tanto para a satisfacción das necesidades do usuario/cliente como do posterior mantemento do produto obtido. Por este motivo, durante o curso introduciranse numerosos conceptos que requirirán un posterior aprofundamento en función da especialidade elixida polo alumno.

(\*A Guía docente é o documento onde se visualiza a proposta académica da UDC. Este documento é público e non se pode modificar, salvo casos excepcionais baixo a revisión do órgano competente dacordo coa normativa vixente que establece o proceso de elaboración de guías