



Guía Docente				
Datos Identificativos				2014/15
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	Rodríguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	santiago.rodriguez@udc.es	
Profesorado	Ares Casal, Juan Manuel García Vazquez, Rafael Carlos Hernandez Almaraz, Joaquin Rodríguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	juan.ares@udc.es rafael.garcia@udc.es joaquin.hernandez@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 artesán do enxeñeiro. Concretamente, a materia centrase nas tarefas incluídas nas distintas etapas do ciclo de vida do proceso software: planificación, análise, deseño, codificaci3n, verificaci3n e validaci3n. Finalmente, preséntase ao alumno os conceptos básicos da calidade do software.			

Competencias da titulaci3n	
Código	Competencias da titulaci3n
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicaci3ns e sistemas informáticos que aseguren a súa fiabilidade, seguranza e calidade, conforme a principios éticos e á 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 máis adecuados.
A22	Coñecemento e aplicaci3n dos principios, metodoloxías e ciclos de vida da enxeñaría do sóftware.
B1	Capacidade de resoluci3n de problemas
B2	Traballo en equipo
B3	Capacidade de análise e síntese
B4	Capacidade para organizar e planificar
B7	Preocupaci3n pola calidade
C6	Valorar criticamente o coñecemento, a tecnoloxía e a informaci3n dispoñible para resolver os problemas cos que deben afrontarse.
C7	Asumir como profesional e cidadán 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	B3 B7
Capacidade para comprender a necesidade de xestionar e controlar o Proceso Software		B4 B7	C7
Capacidade para aprender de forma autónoma			C7
Capacidade para traballar en equipo		B1 B2 B3 B4	C6
Capacidade para adaptarse a novas situaci3ns e contextos			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
Desenvolvemento Software (núcleo da materia)	Requisitos Análise Deseño Codificación e Probas
Introducción á planificación de proxectos	Definicións Calendarización do proxecto
Introducción as 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
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



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
--------------------------	---	----

Observacións avaliación

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.

REQUISITOS:

Para aprobar a materia é necesario cumprir cos seguintes requisitos:

1. Obter unha cualificación final mínima de 5 puntos sobre 10 entre todas as probas segundo a ponderación establecida.
2. Obter un mínimo de 5 puntos sobre 10 no exame final; é dicir, 3 puntos sobre os 6 asignados a esta parte. No caso de que non se cumprise este requisito, a nota final da materia será a do exame final.

RECUPERACIÓN:

Os alumnos que non superen a materia terán que demostrar a correcta adquisición das competencias fundamentais da materia mediante a realización dun novo exame final (teórico e práctico).

Téñase en conta que, dado o carácter de avaliación continua do traballo en grupo, esta parte non poderá recuperarse.

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 afondamento en función da especialidade elixida polo alumno. Os

profesores

facilitarán, na medida do posible e dentro dos horarios

establecidos para a

materia, a asistencia aos grupos de teoría, práctica e TGR que

mellor se

axusten ás necesidades dos alumnos que teñen a matrícula a tempo

parcial.

(*)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