



Teaching Guide						
Identifying Data				2017/18		
Subject (*)	Software Process		Code	614G01019		
Study programme	Grao en Enxeñaría Informática					
Descriptors						
Cycle	Period	Year	Type	Credits		
Graduate	2nd four-month period	Second	Obligatoria	6		
Language	Spanish					
Teaching method	Face-to-face					
Prerequisites						
Department	Computación					
Coordinador	Rodriguez Yañez, Santiago	E-mail	santiago.rodriguez@udc.es			
Lecturers	Ares Casal, Juan Manuel Garcia Vazquez, Rafael Carlos Mato Abad, Virginia Rodriguez Yañez, Santiago	E-mail	juan.ares@udc.es rafael.garcia@udc.es virginia.mato@udc.es santiago.rodriguez@udc.es			
Web						
General description	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 centrarse nas tarefas incluídas nas distintas etapas do ciclo de vida do proceso software: planificación, análise, deseño, codificación, verificación e validación. Finalmente, preséntase ao alumno os conceptos básicos da calidade do software.					

Study programme competences	
Code	Study programme competences
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicacións e sistemas informáticos que aseguren a súa fiabilidade, seguranza e calidade, conforme a principios éticos e á lexislación e normativa vixente.
A14	Capacidade para analizar, deseñar, construír e manter aplicacións de forma robusta, segura e eficiente, elixindo o paradigma e as linguaxes de programación más adecuados.
A22	Coñecemento e aplicación dos principios, metodoloxías e ciclos de vida da enxeñaría do sóftware.
B1	Capacidade de resolución de problemas
B2	Traballo en equipo
B3	Capacidade de análise e síntese
C7	Asumir como profesional e cidadán a importancia da aprendizaxe ao longo da vida.

Learning outcomes			
Learning outcomes			Study programme competences
Capacidade para comprender a importancia do Proceso Software		A7 A14 A22	C7
Capacidade para comprender a necesidade de xestionar e controlar o Proceso Software			C7
Capacidade para traballar en equipo		B1 B2 B3	
Capacidade para adaptarse a novas situacíons e contextos		B1	

Contents	
Topic	Sub-topic
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
Desenvolvimento Software (núcleo da materia)	Requisitos Análise Deseño Codificación e Probas
Introducción á planificación de proxetos	Definicions Calendarización do proxeto
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

Planning				
Methodologies / tests	Competencies	Ordinary class hours	Student?s personal work hours	Total hours
Guest lecture / keynote speech	A7 A14 A22 C7	30	30	60
Laboratory practice	A7 A14 B1 B2 B3	29.75	30	59.75
Mixed objective/subjective test	A7 A14 A22 B1 B3 C7	2	28	30
Personalized attention		0.25	0	0.25

(\*)The information in the planning table is for guidance only and does not take into account the heterogeneity of the students.

Methodologies	
Methodologies	Description
Guest lecture / keynote speech	Clases nas que se presentan os conceptos básicos da asignatura e nas que se muestran ejemplos de su aplicación.
Laboratory practice	Clases prácticas en las que el alumno resuelve los diferentes problemas planteados por el profesor bajo la tutela.
Mixed objective/subjective test	Examen escrito para valorar los conocimientos teóricos y prácticos adquiridos durante el curso.

Personalized attention	
Methodologies	Description
Laboratory practice	Un aspecto importante de la materia es saber aplicar los conceptos teóricos presentados en esta. Para ello se realizan un conjunto de prácticas supervisadas a lo largo del curso formuladas con la intención de detectar posibles desviaciones dentro del proceso de aprendizaje y, de este modo, aplicar las medidas correctivas necesarias para corregirlas.

Assessment			
Methodologies	Competencies	Description	Qualification
Mixed objective/subjective test	A7 A14 A22 B1 B3 C7	Examen escrito individual sobre los conocimientos teóricos y prácticos de la materia. El peso asignado a esta prueba (60% de la calificación final), el 50% corresponde a la parte teórica y el 10% a la práctica.	60
Laboratory practice	A7 A14 B1 B2 B3	Los alumnos, en grupo, deberán resolver la análisis de requisitos de un dominio planteado por el profesor.	40



## Assessment comments

## AVALIACIÓN:

A avaliación da materia articúlase sobre a base dos seguintes aspectos:

1. Práctica en grupo supervisada (40% da nota final). Ao longo do curso realizaranse diferentes prácticas, entre as que destaca a realización da análise de requisitos dun dominio exposto polo profesor. Para a avaliação desta práctica supervisada terase en conta:

O traballo realizado polos alumnos nas clases mediante un proceso de avaliação continua. Para esta avaliação continua terase en conta especialmente os seguintes aspectos: asistencia a clase, participación, capacidade de trabalho en equipo, autonomía no trabalho e capacidade de aplicación dos coñecementos teóricos a un caso práctico. O contido do traballo presentado, valorando principalmente: presentación do traballo, ortografía e redacción, e calidade da solución técnica presentada. A exposición do traballo, valorando, entre outros: a súa estrutura, claridade na exposición, capacidade de síntese, adecuación ao tempo e dominio da materia.

2. Proba mixta ou exame final (60% da nota final). O exame final compónense de dous 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 partes poderá preguntarse calquera aspecto visto na materia.

ALUMNOS DE MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL: Dado o carácter de avaliação continua da práctica en grupo supervisada, recoméndase que estes alumnos falen co profesor ao longo da primeira semana de clase con obxecto de tratar de buscar o mellor horario posible para a súa realización.

En canto ao resto de actividades, e a pesar de non ser actividades de presenza obrigatoria, trataráselles de dar as máximas facilidades para que poidan asistir ás mesmas.

REQUISITOS: Para aprobar a materia é necesario cumplir 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 puntuada sobre 10.

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

Dado o carácter de avaliação continua da práctica en grupo supervisada esta parte non poderá recuperarse.

## Sources of information

Basic	- Pressman, Roger S. Ingeniería del Software. Un Enfoque Práctico. McGraw Hill. 6 Edición. 2005.- Sommerville, Ian. Software Engineering. Addison-Wesley. 7ª edición. 2005.
Complementary	- "Calidad del producto y proceso software". Coral Calero, Mª Ángeles Moraga, Mario G. Piattini. Ra-Ma.- "Desarrollo y gestión de proyectos informáticos". Steve McConnell. McGraw-Hill.- "Writing Effective Use Cases". Alistair Cockburn. Addison-Wesley.- "Applying UML and Patterns". Craig Larman. Prentice-Hall.

## Recommendations

## Subjects that it is recommended to have taken before

Programming I/614G01001

Computer Science Preliminaries/614G01002

Programming II/614G01006

Programming Paradigms/614G01014

Software Design/614G01015

## Subjects that are recommended to be taken simultaneously

Databases/614G01013

## Subjects that continue the syllabus

Project Management/614G01021

Quality Assurance/614G01028

Information Systems Analysis and Development/614G01041

Development Methodologies/614G01051

Requirements Engineering/614G01222

## Other comments



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 producto obtido. Por este motivo, durante o curso introduciranse numerosos conceptos que requerirán un posterior afrontamento 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.

(\*)The teaching guide is the document in which the URV publishes the information about all its courses. It is a public document and cannot be modified. Only in exceptional cases can it be revised by the competent agent or duly revised so that it is in line with current legislation.