



Guía Docente						
Datos Identificativos				2022/23		
Asignatura (*)	Proceso Software		Código	614G01019		
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática					
Descriptores						
Ciclo	Período	Curso	Tipo	Créditos		
Grao	2º cuatrimestre	Segundo	Obrigatoria	6		
Idioma	Castelán					
Modalidade docente	Presencial					
Prerrequisitos						
Departamento	Ciencias da Computación e Tecnoloxías da InformaciónComputación					
Coordinación	Cedrón Santaefemia, Francisco Abel	Correo electrónico	francisco.cedron@udc.es			
Profesorado	Alvarellos González, Alberto José Cedrón Santaefemia, Francisco Abel Garcia Vazquez, Rafael Carlos Mato Abad, Virginia Rodriguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	alberto.alvarellos@udc.es francisco.cedron@udc.es rafael.garcia@udc.es virginia.mato@udc.es santiago.rodriguez@udc.es			
Web	https://campusvirtual.udc.gal					
Descripción 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 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.					

Competencias / Resultados do título	
Código	Competencias / Resultados do título
A7	Capacidade para deseñar, desenvolver, seleccionar e avaliar aplicacións e sistemas informáticos que aseguren a súa fiabilidade, seguraza 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 software.
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.

Resultados da aprendizaxe			
Resultados de aprendizaxe			Competencias / Resultados do título
Capacidade para comprender a importancia do Proceso Software		A7 A14 A22	C7
Capacidade para traballar en equipo		A7 A14 A22	B1 B2 B3
Capacidade para adaptarse a novas situacíons e contextos			B1 B3
Capacidade para comprender a necesidade de xestionar e controlar o Proceso Software		A7 A14 A22	C7



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
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

Planificación				
Metodoloxías / probas	Competencias / Resultados	Horas lectivas (presenciais e virtuais)	Horas traballo autónomo	Horas totais
Sesión maxistral	A7 A14 A22 B1 B3 C7	30	30	60
Prácticas de laboratorio	A7 A14 A22 B1 B2 B3	29.75	30	59.75
Proba mixta	A7 A14 A22 B1 B2 B3 C7	2	28	30
Atención personalizada		0.25	0	0.25

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

Metodoloxías	
Metodoloxías	Descripción
Sesión maxistral	Clases nas que se presentan os conceptos básicos da asignatura e nas que se muestran exemplos da súa aplicación.
Prácticas de laboratorio	Clases prácticas nas que o alumno resuelve os diferentes problemas planteados polo profesor baixo a su tutela.
Proba mixta	Exame escrito para valorar os coñecementos teóricos e prácticos adquiridos durante o curso.

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

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descripción	Cualificación



Prácticas de laboratorio	A7 A14 A22 B1 B2 B3	Os alumnos, en grupo, deberán resolver o análise de requisitos dun dominio plantexado polo profesor.	40
Proba mixta	A7 A14 A22 B1 B2 B3 C7	Exame individual sobre os coñecementos teóricos e prácticos da materia. Do peso asignado a esta proba (60% da cualificación final), o 50% corresponde coa parte teórica e o 10% coa práctica.	60

Observacións avaliación

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 traballo en equipo, autonomía no traballo 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 examen final constará de preguntas, cuestiós e/ou exercicios de calquera aspecto visto na materia e que o alumno terá que responder.

O exame final compónense de dous partes: unha teórica, cun peso do 60% 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 obligatoria, 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. En caso de que non se cumpla 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.

Fontes de información



Bibliografía básica	<ul style="list-style-type: none">- P. Bourque and R.E. Fairley (2014). Guide to the Software Engineering Body of Knowledge, Version 3.0. IEEE Computer Society- Pressman, Roger S (2005). Ingeniería del Software. Un Enfoque Práctico. McGraw Hill- Sommerville, Ian (2005). Software Engineering. Addison-Wesley <p>
</p>
Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Coral Calero, Mª Ángeles Moraga, Mario G. Piattini (). Calidad del producto y proceso software. Ra-Ma- Steve McConnell (). Desarrollo y gestión de proyectos informáticos. McGraw-Hill- Alistair Cockburn (). Writing Effective Use Cases. Addison-Wesley- Craig Larman (). Applying UML and Patterns. Prentice-Hall- Salvador Sánchez, Miguel Ángel Sicilia y Daniel Rodríguez (). Ingeniería del software. Un enfoque desde la guía SWEBOK.. Garceta grupo editorial. <p>
</p>

Recomendacións	
Materias que se recomienda cursar previamente	
Programación I/614G01001	
Informática Básica/614G01002	
Programación II/614G01006	
Paradigmas de Programación/614G01014	
Diseño Software/614G01015	
Materias que se recomienda cursar simultaneamente	
Bases de Datos/614G01013	
Materias que continúan o temario	
Xestión de Proyectos/614G01021	
Aseguramiento da Calidade/614G01028	
Analise e Desenvolvemento dos Sistemas de Información/614G01041	
Metodoloxías de Desarrollo/614G01051	
Enxeñaría de Requisitos/614G01222	
Observacións	
<p>&lt;p&gt; 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 introduciránse numerosos conceptos que requerirán un posterior afrontamento en función da especialidade elixida polo alumno.&lt;/p&gt;&lt;p&gt;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. &lt;/p&gt;</p>	

(*)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