



Guía Docente				
Datos Identificativos			2024/25	
Asignatura (*)	Proceso Software	Código	614G01019	
Titulación	Grao en Enxeñaría Informática			
Descritores				
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	Mato Abad, Virginia	Correo electrónico	virginia.mato@udc.es	
Profesorado	Alvarelos González, Alberto José Calviño Padín, Pablo Alejandro Cedrón Santaefemia, Francisco Abel Mato Abad, Virginia Rodríguez Castiñeira, Hadriana Rodríguez Yañez, Santiago	Correo electrónico	alberto.alvarelos@udc.es pablo.calvino.padin@udc.es francisco.cedron@udc.es virginia.mato@udc.es hadriana.rodriguez@udc.es santiago.rodriguez@udc.es	
Web	https://campusvirtual.udc.gal			
Descrición 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, codificación, verificación e validación. Finalmente, preséntase ao alumnado 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, 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 máis 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.

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	C7
Capacidade para adaptarse a novas situacións e contextos		B1 B3	C7
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
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	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	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	Clases prácticas nas que o alumnado resolve os diferentes problemas plantexados polo profesorado baixo a súa tutela.
Proba mixta	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 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 emendalas.

Avaliación			
Metodoloxías	Competencias / Resultados	Descrición	Cualificación



Prácticas de laboratorio	A7 A14 A22 B1 B2 B3	O alumnado, en grupo, deberán resolver o análise de requisitos dun dominio plantexado polo profesorado.	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% correspóndese coa parte teórica e o 10% coa práctica.	60

Observacións avaliación

AVALIACIÓN:

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

1. Práctica en grupo supervisada (40% da nota final). Ao longo do curso realizaranse a análise de requisitos dun dominio exposto polo profesorado. Para a avaliación desta práctica supervisada terase en conta:

O traballo realizado polo alumnado nas clases mediante un proceso de avaliación continua. Para esta avaliación 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, cuestións e/ou exercicios de calquera aspecto visto na materia e que o alumnado terá que responder.

ALUMNADO DE MATRÍCULA A TEMPO PARCIAL:

Dado o carácter de avaliación continua da práctica en grupo supervisada, recoméndase que este alumnado fale co profesorado da materia 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 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. En caso de que non se cumpra este requisito, a nota final da materia será a do exame final puntuada sobre 10.

RECUPERACIÓN:

O alumnado que non superen a materia terá que demostrar a correcta adquisición das competencias fundamentais da mesma mediante a realización dun novo exame final.

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

NORMATIVAS ACADÉMICAS:

Todos os aspectos relacionados con ?dispensa académica?, ?dedicación ao estudo?, ?permanencia? e ?fraude académica? rexeranse de acordo coa normativa académica vixente da UDC. Ademais, con respecto a fraude académica, a realización fraudulenta das probas ou actividades de avaliación, unha vez comprobada, implicará directamente a cualificación de suspenso: o/a estudante será cualificado con ?suspenso? (nota numérica 0) en todas as convocatorias correspondentes ao curso académico actual.

Fontes de información

Bibliografía básica

- 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
-



Bibliografía complementaria	<ul style="list-style-type: none">- Coral Calero, M^a 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 recomenda ter cursado previamente

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

Materias que se recomenda cursar simultaneamente

Bases de Datos/614G01013

Materias que continúan o temario

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

Observacións

A materia pretende dar unha visión xeral do Proceso Software, de maneira que o alumnado 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 alumnado. O profesorado facilitará, 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 do alumnado que teñen a matrícula a tempo parcial. Finalmente, e dada a importancia que a perspectiva de xénero debe de ter na Ensinanza Superior de acordo coa lexislación vixente, levarán a cabo as seguintes accións: -Segundo se recolle nas distintas normativas de aplicación para a docencia universitaria deberase incorporar a perspectiva de xénero nesta materia (usarase linguaxe non sexista, propiciarse a intervención en clase de alumnos e alumnas...)-Traballarse para identificar e modificar prexuízos e actitudes sexistas e influirase na contorna para modificalos e fomentar valores de respecto e igualdade. -Deberanse detectar situacións de discriminación por razón de xénero e proponerse accións e medidas para corrixilas.

(*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