



Ingeniería del  
Software  
Grado en Ingeniería  
Informática  
2018-19



UNIVERSIDAD  
NEBRIJA

## GUÍA DOCENTE

**Asignatura:** Ingeniería del Software

**Titulación:** Grado en Ingeniería Informática

**Curso Académico:** 2018-2019

**Carácter:** Obligatoria

**Idioma:** Castellano

**Modalidad:** Presencial

**Créditos:** 6

**Curso:** 2º

**Semestre:** 2º

**Profesores/Equipo Docente:** D<sup>a</sup>. Noelia Morón Tabernero

### 1. COMPETENCIAS Y RESULTADOS DE APRENDIZAJE

#### 1.1. Competencias

La asignatura contribuye a adquirir las siguientes competencias:

CEB04. Aplicar los conocimientos básicos sobre el uso y programación de los ordenadores, sistemas operativos, bases de datos y programas informáticos con aplicación en ingeniería.

CEC02. Planificar, concebir, desplegar y dirigir proyectos, servicios y sistemas informáticos en todos los ámbitos, liderando su puesta en marcha y su mejora continua y valorando su impacto económico y social.

CEC03. Comprender la importancia de la negociación, los hábitos de trabajo efectivos, el liderazgo y las habilidades de comunicación en todos los entornos de desarrollo de software.

CEC16. Conocer y aplicar los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

#### 1.2. Resultados de aprendizaje

La asignatura contribuye a los siguientes resultados de aprendizaje:

- Describir los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.
- Analizar los requisitos de los usuarios.
- Realizar modelado software utilizando estándares reconocidos.
- Analizar y diseñar software aplicando los ciclos de vida de la ingeniería de software.
- Aplicar patrones de diseño a la construcción de una aplicación.
- Establecer un sistema de gestión de la integración y validación de software para su desarrollo, mantenimiento y evolución.
- Evaluar los requisitos de usuario frente a las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones, asegurando a la vez la accesibilidad, ergonomía y usabilidad de los sistemas.
- Proponer soluciones de integración basadas en estrategias, estándares y tecnologías disponibles.
- Integrar aspectos éticos, sociales, legales, de seguridad y económicos en las soluciones propuestas, evaluando y gestionando los riesgos potenciales asociados que pudieran presentarse.

### 2. CONTENIDOS

### 2.1. Requisitos previos

Es necesario disponer de los conocimientos previos descritos en las asignaturas Programación I, Programación II y Técnicas de Programación avanzada. El material docente y la bibliografía de la asignatura estarán en inglés, por lo que es necesario un nivel mínimo de este idioma que capacite al alumno para comprender textos técnicos.

### 2.2. Descripción de los contenidos

Introducción a la Ingeniería del Software. Modelos de procesos de desarrollo de software. Ingeniería de requisitos. Planificación y gestión de proyectos. Modelado de software. Introducción a UML. Análisis de software. Diseño de software. Patrones de diseño. Implementación y validación. Mantenimiento y evolución del software.

### 2.3. Contenido detallado

Presentación de la asignatura y explicación de la Guía Docente.

#### **Bloque 1 Introducción.**

Tema 1.1 Conceptos básicos.

Tema 1.2 Fases del desarrollo de software.

Tema 1.3 Estándares y organizaciones.

#### **Bloque 2 Metodologías en desarrollo del Software.**

Tema 2.1 Metodologías para diseño y construcción de software.

Tema 2.2 Metodologías para planificación de desarrollo del software.

Tema 2.2 Metodologías para mantenimiento de desarrollo del software.

#### **Bloque 3 Procesos fundamentales en Ingeniería del Software. Objetivo de cada proceso, aplicación según metodología, métodos y métricas.**

Tema 3.1 Estimación y planificación.

Tema 3.2 Requisitos del software. Captura de necesidades de negocio

Tema 3.3 Diseño del software.

Tema 3.4 Construcción. Desarrollo, calidad y despliegue del software.

Tema 3.5 Mantenimiento. Ciclo de vida del software.

### 2.4. Actividades formativas

Código	Actividades formativas	Descripción
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	Las clases de teoría utilizan la metodología de Lección Magistral que se desarrollará en el aula empleando la pizarra y/o el cañón de proyección. Las clases de problemas se podrán impartir en aula informática utilizando la pizarra y/o el ordenador. En función de la asignatura se dará un mayor peso a unas u otras.
AF2	Tutorías	Consulta al profesor por parte de los alumnos sobre la materia en los horarios de tutorías o empleando mecanismos de tutoría telemática (correo electrónico, uso del campus virtual de la Universidad o herramientas de telepresencialidad como Blackboard Collaborate)
AF3	Prácticas	Se desarrollarán en un aula informática o en el laboratorio correspondiente, con ordenadores para todos los alumnos y los materiales apropiados. El profesor enseñará a los alumnos a utilizar programas informáticos o herramientas electrónicas para la asignatura indicada en cada caso. Los alumnos realizarán las prácticas aplicando los conocimientos adquiridos en las clases de teoría y problemas, ayudándoles a afianzarlos.
AF4	Estudio individual	Trabajo individual del alumno utilizando los apuntes de clase, libros de la biblioteca, o apuntes del profesor disponibles en el campus virtual. Se le encargará al alumno la realización y entrega de trabajos individuales o en

		grupo. Algunos de ellos se expondrán oralmente a lo largo del curso por parte de los alumnos, lo que facilitará alcanzar la competencia comunicativa en mayor grado. Algunos trabajos requerirán el manejo de programas informáticos que estarán disponibles en los ordenadores de la universidad. Otros requerirán un trabajo de investigación sobre los contenidos de la materia o similares y aplicaciones.
--	--	--

CÓDIGO	ACTIVIDAD FORMATIVA	HORAS	PORCENTAJE DE PRESENCIALIDAD
AF1	Clases de teoría, evaluación y problemas	45	100
AF2	Tutorías	12,5	100
AF3	Prácticas	14	100
AF4	Estudio individual	78,5	0

### 2.5. Actividades Dirigidas

Durante el curso se desarrollarán actividades dirigidas en forma de cinco prácticas de laboratorio. El contenido de dichas prácticas irá enfocado a la aplicación de conceptos de ingeniería del software en entornos reales mediante el manejo de lenguajes propios de la materia, como UML, y sus herramientas asociadas.

El contenido de las prácticas podrá modificarse con el fin de afianzar aquellos aspectos para los que se detecte una mayor dificultad de aprendizaje.

## 3. SISTEMA DE EVALUACIÓN

### 3.1. Sistema de calificaciones

El sistema de calificaciones finales se expresará numéricamente del siguiente modo:

- 0 - 4,9 Suspenso (SS)
- 5,0 - 6,9 Aprobado (AP)
- 7,0 - 8,9 Notable (NT)
- 9,0 - 10 Sobresaliente (SB)

La mención de "matrícula de honor" podrá ser otorgada a alumnos que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9,0.

### 3.2. Criterios de evaluación

#### Convocatoria ordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
Evaluación de la participación del alumno	5%
Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	30%
Prueba escrita parcial	15%
Prueba escrita final	50%

#### Convocatoria extraordinaria

Sistemas de evaluación	Porcentaje
------------------------	------------

Actividades dirigidas, prácticas y memorias de prácticas, trabajos (obligatorios y voluntarios) y proyectos a realizar.	30%
Prueba escrita final	70%

### 3.3. Restricciones

#### Calificación mínima

Para aprobar la asignatura es preciso obtener una nota de 5 o superior en la media ponderada de los distintos criterios del sistema de evaluación. La ponderación tanto del examen parcial como de los conceptos de participación y trabajos escritos/prácticas, solo se aplicará si el alumno obtiene al menos un 4.5 en el examen final. Esta ponderación también se aplica solo en el caso de que el alumno obtenga al menos un 4.5 en el examen final extraordinario.

La no superación de las prácticas supone el suspenso automático de la asignatura en la convocatoria ordinaria y extraordinaria. Se conservará la nota de prácticas aprobadas para posteriores convocatorias.

El examen parcial no libera materia.

#### Asistencia

El alumno que, injustificadamente, deje de asistir a más de un 25% de las clases presenciales podrá verse privado del derecho a examinarse en la convocatoria ordinaria.

#### Normas de escritura

Se prestará especial atención en los trabajos, prácticas y proyectos escritos, así como en los exámenes, tanto a la presentación como al contenido, cuidando los aspectos gramaticales y ortográficos. El no cumplimiento de los mínimos aceptables puede ocasionar que se resten puntos en dicho trabajo.

### 3.4. Advertencia sobre plagio

La Universidad Antonio de Nebrija no tolerará en ningún caso el plagio o copia. Se considerará plagio la reproducción de párrafos a partir de textos de auditoría distinta a la del estudiante (Internet, libros, artículos, trabajos de compañeros...), cuando no se cite la fuente original de la que provienen. El uso de las citas no puede ser indiscriminado. El plagio es un delito.

En caso de detectarse este tipo de prácticas, se considerará Falta Grave y se podrá aplicar la sanción prevista en el Reglamento del Alumno.

## 4. BIBLIOGRAFÍA

#### Bibliografía básica

- Ingeniería del Software: un enfoque práctico – Roger S. Pressman
- Patterns of enterprise application architecture – Martin Fowler

#### Bibliografía recomendada

- Agile product management with Scrum – Roman Pichler

## 5. DATOS DEL PROFESOR

Nombre y Apellidos	D <sup>a</sup> . Noelia Morón Tabernero
Departamento	Ingeniería Informática

Titulación académica	Ingeniera en Informática
Correo electrónico	mtnoelia@gmail.com
Localización	Campus de Dehesa de la Villa.
Tutoría	Contactar con el profesor previa petición de hora por email
Experiencia docente, investigadora y/o profesional, así como investigación del profesor aplicada a la asignatura, y/o proyectos profesionales de aplicación.	Ingeniera Informática por la Universidad Complutense de Madrid. Master en Investigación en Informática. Actualmente trabaja como Software Development Manager en Amazon, donde lidera un equipo de ingenieros y dirige las diferentes fases del desarrollo mediante metodologías ágiles, proporcionando la visión técnica y de negocio necesaria para establecer la dirección del producto. También cuenta con una sólida experiencia en desarrollo de software para productos de telecomunicaciones, habiendo trabajado en empresas como Albentia Systems y Fon. Con experiencia como mentor y coach, guiando de la carrera de los de los profesionales que gestiona en el desarrollo de la misma, identificando objetivos y ayudándoles conseguir las oportunidades necesarias para llevarlos a cabo.