



INGENIERÍA DEL SOFTWARE I

Tema 0

Presentación de la Asignatura

www.ctr.unican.es/asignaturas/is1/



Profesorado

- Michael González Harbour (teoría, responsable asignatura)
 - E-mail: mgh@unican.es Web: <http://www.ctr.unican.es/>
- Patricia López (teoría y prácticas)
 - E-mail: lopezpa@unican.es Web: <http://www.ctr.unican.es>
- Profesor/a Ayudante (en selección) (teoría y prácticas)



Objetivos

- Los **objetivos generales** son:
 - Comprender y conocer la importancia y papel de la disciplina de Ingeniería del Software, de cara a la correcta **aplicación de los principios generales de la ingeniería** al problema de hacer software.
 - Saber desarrollar software mediante la aplicación de alguna **metodología orientada a objetos**.



Objetivos

- Los anteriores objetivos generales se concretan en:
- **CONOCER:**
 - Las diversas áreas que conforman la disciplina de Ingeniería del Software.
 - Los principales ciclos de vida y metodologías existentes.
 - Los fundamentos del análisis (requisitos), diseño, construcción y pruebas del software.
 - Métodos y técnicas precisos para el desarrollo de sistemas orientados a objetos.
- **SABER:**
 - Utilizar UML como lenguaje para el modelado de sistemas software orientados a objetos.
 - Especificar requisitos.
 - Diseñar sistemas software siguiendo alguna metodología orientada a objetos.
 - Aplicar las principales técnicas de modelado orientado a objetos.



Docencia

- 4 horas/semanales de teoría y ejercicios.
 - 6 créditos.
- 2 horas/semanales de laboratorio.
 - 3 créditos.



Asignaturas Relacionadas

- Pre-requisitos:
 - Bases de Datos,
 - Estructuras de Datos y Algoritmos,
 - Programación II



Bibliografía - Básica

- **Piattini** et al., 2007. *Análisis y diseño de Aplicaciones Informáticas de Gestión. Una perspectiva de Ingeniería del Software*.
 - Ra-Ma. Junio 2007.
- **Pressman**, 2005. *Ingeniería del Software: Un Enfoque Práctico*.
 - 6ª Edición. McGraw-Hill, 2005.
- **Pfleeger**, 2002.
 - *Ingeniería del Software. Teoría y Práctica*. Prentice Hall, 2002.
- **Sommerville**, 2005. *Ingeniería del Software*.
 - 7ª Edición, Addison-Wesley. Julio 2005.



Bibliografía - Complementaria

- UML
 - **Booch** et al., 2006. *El Lenguaje Unificado de Modelado. Guía del Usuario*, 2ª edic. Pearson Educación, 2006.
 - **Rumbaugh** et al., 2007. *El Lenguaje Unificado de Modelado. Manual de Referencia*, 2ª edic. Pearson Educación, 2007.
 - **Jacobson** et al., 2000. *El Proceso Unificado de Desarrollo de Software*. Addison-Wesley, 2000.
 - **Miles y Hamilton**, 2006. *Learning UML 2.0*. O'Reilly, 2006.
- Diseño
 - **Rumbaugh** et al., 1996. *Modelado y diseño orientados a objetos*, Madrid, Prentice Hall, 1996.
- Patrones
 - **Larman**, 2003. *UML y Patrones: Introducción al análisis y diseño orientado a objetos*, 2ª Edición, Prentice Hall.



Bibliografía - Estándares

- **SWEBOK**
 - **IEEE Computer Society**, 2004: *Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK)*, 2004 version.
 - <http://www.swebok.org>
- **ISO 12207**
 - **ISO/IEC**, 2005: *ISO/IEC 12207: Information Technology - Software life cycle processes*.
 - <http://www.bvindicopi.gob.pe/normas/isoiec12207.pdf> (español)
- **UML**
 - **Object Management Group**, 2005: *Unified Modelling Language*, version 2.0.
 - <http://www.omg.org/spec/UML/2.0/>



Actividades

- Los tipos de actividades a desarrollar serán los siguientes:
 - Clases magistrales para los temas de teoría.
 - Clases de ejercicios y problemas.
 - Realización y entrega de ejercicios voluntarios.
 - Trabajos en grupo de 3/4 alumnos para el tema de teoría 6 y defensa en la clase.
 - Prácticas de laboratorio individuales con ordenador.
 - Pruebas de evaluación parciales.
 - Tutorías.
 - Análisis y debate de artículos.



Evaluación - Continua

- Para superar la asignatura se deberán **superar por separado** dos partes: **teoría y prácticas** de laboratorio.
- La nota final será la media ponderada del 60% de teoría y el 40% de laboratorio.
- La nota de **teoría** en evaluación continua vendrá determinada por:
 - 70%: nota de las pruebas parciales (temas 1-4 y 7-13), que consistirán en preguntas cortas (30%) y en ejercicios (70%). Se dejan apuntes. Se deberá obtener al menos una media ponderada de 5'0 en esta parte.
 - 15%: trabajo en grupo (tema 6) y su defensa en clase.
 - 15%: entrega de ejercicios voluntarios y participación en debates y análisis de artículos.
- La nota de **prácticas** en evaluación continua vendrá determinada por:
 - 80%: memorias de las prácticas.
 - 20%: participación en las clases de laboratorio.



Evaluación – Examen Final

- Los alumnos que no superen por evaluación continua la asignatura, podrán optar al examen final, bien de teoría, de prácticas o de ambos. En el examen final se dejarán apuntes.
- Para superar la asignatura se deberán **superar por separado** dos partes: **teoría y prácticas** de laboratorio. La nota final será la media ponderada del 60% de teoría y el 40% de laboratorio.
- La nota del examen final de teoría supondrá el 70% de la nota final de teoría (igual que los parciales en evaluación continua).
- La nota del examen final de prácticas supondrá el 80% de la nota final de prácticas (igual que las notas de las memorias en evaluación continua).



Temario - Teoría

- Parte A – Fundamentos

1. Introducción a la Ingeniería del Software

Concepto y objetivos. Cuerpo de Conocimientos – SWEBOK. Áreas principales.

2. Procesos de Ingeniería del Software.

Ciclo de Vida del Software. Procesos del ciclo de vida – ISO 12207. Ciclos de Vida tradicionales. Ciclos de vida para sistemas orientados a objetos. Metodologías de desarrollo de software: concepto, evolución histórica, tipos.

3. Requisitos

Concepto y características. Tipos de requisitos. Captura. Análisis. Especificación. Validación.



Temario - Teoría

4. Diseño de Software.

Contexto y Aspectos Clave. Arquitectura Software. Patrones de Diseño. Notaciones: Descripciones Estructurales (estática); Descripciones de Comportamiento (dinámica). Estrategias: Estructurada; Orientada a Objetos; Centrada en los Datos; Basada en Componentes.

5. Construcción y Pruebas del Software.

Principios de construcción. Codificación. Reutilización e Integración de código. Fallos, errores y defectos. Niveles y tipos de pruebas. Técnicas de prueba.

6. Estudio de Metodologías. [trabajo en grupo]

Proceso Unificado. METRICA 3. Programación Extrema.



Temario - Teoría

- Parte B – **Desarrollo OO**

7. Lenguaje Unificado de Modelado - UML

Características de metodologías orientadas a objetos. Objetivos y características de UML. Usos de UML: Visualizar; Especificar; Construir; Documentar. Tipos de diagramas. Arquitectura del Sistema.

8. Contexto y Requisitos del Sistema

Conceptos básicos de Casos de Uso. Relaciones. Diagramas de casos de uso. Modelado del contexto de un sistema. Modelado de los requisitos de un sistema.

9. Interacciones en el Sistema

Elementos de la Interacción. Diagramas de Secuencia. Diagramas de Colaboración. Modelado de Flujos de Control por Ordenación Temporal. Modelado de Flujos de Control por Organización.

10. Estructura del Sistema

Elementos principales: clases; relaciones. Diagramas de clases. Diagramas de objetos. Características Avanzadas del Modelado Estructural. Interfaces. Mecanismos de Extensión: Notas; Estereotipos; Valores Etiquetados; Restricciones. Técnicas de Modelado.



Temario - Teoría

11. Arquitectura Lógica del Sistema

Paquetes. Relaciones entre Paquetes. Estereotipos y Valores Etiquetados de los Paquetes. Diagramas de Paquetes. Modelado de Grupos de Elementos. Modelado de Vistas Arquitectónicas.

12. Comportamiento del Sistema

Concepto de Evento. Tipos de Eventos. Máquinas de Estados. Diagramas de Transición de Estados. Diagramas de Actividad. Modelado de la Vida de un Objeto. Modelado de un Flujo de Trabajo. Modelado de una Operación.

13. Arquitectura Física del Sistema

Concepto de Componente. Relaciones entre Componentes. Tipos de Componentes. Técnicas de Modelado de Componentes. Diagramas de Componentes. Despliegue: nodos, tipos y conexiones. Modelado de procesadores y dispositivos. Modelado de la distribución de componentes. Diagramas de Despliegue.



Temario – Prácticas

- P1. Trabajando con Visual Paradigm
- P2. Especificación de Requisitos
- P3. Modelado de Requisitos
- P4. Interacciones
- P5. Modelo de Análisis
- P6. Modelo de Diseño
- P7. Modelo de Implementación

- Herramienta principal: [Visual Paradigm](http://www.visual-paradigm.com/product/vpuml/)



- <http://www.visual-paradigm.com/product/vpuml/>