



GUÍA DOCENTE 2023-2024
INGENIERIA DEL SOFTWARE

1. Denominación de la asignatura:

INGENIERÍA DEL SOFTWARE

Titulación

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Código

6356

2. Materia o módulo a la que pertenece la asignatura:

INGENIERIA DEL SOFTWARE

3. Departamento(s) responsable(s) de la asignatura:

DIGITALIZACIÓN

4.a Profesor/a que imparte la docencia en el curso online (Si fuese impartida por más de uno/a incluir todos/as) :

M^a BELÉN VAQUERIZO GARCÍA

4.b Coordinador/a de la asignatura online

M^a BELÉN VAQUERIZO GARCÍA

5. Curso y semestre en el que se imparte la asignatura:

CURSO 2º, SEMESTRE 3º

6. Tipo de la asignatura: (Básica, obligatoria u optativa)

Obligatoria



7. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

8. Competencias que debe adquirir el/la estudiante al cursar la asignatura

* COMPETENCIA ESPECÍFICA CR1: Diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a los principios éticos y a la legislación y normativa vigente. *

COMPETENCIA ESPECÍFICA CR16: Conocer y aplicar los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

* COMPETENCIA ESPECÍFICA CR17 Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

Competencias Genéricas/Transversales:

CT1, CT2, CT3, CT5, CT6, CT7, CT8, CT9, CT10, CT12, CT14, CT16,
CT17, CT18, CT21, CT22, CT24, CT25, CT26, CT27, CG1, CG2, CG8, CG9, CG10,
CG11, CG12

(competencias de la memoria de Grado de Ingeniería Informática)

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

9. Programa de la asignatura

9.1- Objetivos docentes

- Conocer la disciplina de Ingeniería del Software para el desarrollo de Sistemas de Información de Calidad, identificando y estableciendo las fases y etapas que constituyen el desarrollo de un sistema de información y su planificación organizativa.
- Describir las actividades técnicas e ingenieriles que se llevan a cabo en el ciclo de vida del Software.
- . Conocer las metodologías de desarrollo del software.
- Conocer los conceptos y actividades fundamentales del análisis de requisitos y su importancia en el ciclo de vida del software.
- . Adquirir destreza para el estudio y modelado del análisis y diseño de un sistema software.
- Potenciar la calidad en el desarrollo del sistema abordado para su resolución.
- Valorar críticamente las diferentes alternativas de enfoque y resolución de los problemas a modelar.



- . Saber manejar herramientas CASE como apoyo y automatización al proceso de desarrollo del software.
- Conocer y comprender los conceptos de la Ingeniería del Software relacionados con el proceso de desarrollo de herramientas software.
- Conocer los conceptos fundamentales de la teoría de validación del software. Saber aplicar las técnicas básicas para la prueba del software.

9.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

UNIDAD 1: INTRODUCCIÓN A LA INGENIERIA DEL SOFTWARE

Tema 1. Introducción a la Ingeniería del Software y a los Sistemas de Información.

Abarca ideas y nociones de la Ingeniería del Software, tales como: ¿Qué es?, ¿Quién lo hace?, ¿Por qué es importante?

Tema 2. Ciclo de vida del Software y Metodologías de Desarrollo del Software.

Abarca ideas y nociones de la Ingeniería del Software, tales como: ¿Cuáles son los pasos?, ¿Cuál es el producto obtenido?, ¿Cómo se puede asegurar que se haya hecho correctamente?

UNIDAD 2: INGENIERÍA DE REQUISITOS

TEMA 3. Análisis y especificación de requisitos en Sistemas Software.

La ingeniería de requisitos establece una base sólida para el diseño y la construcción. Sin ella, el software resultante tiene una alta probabilidad de no satisfacer las necesidades del cliente. Se identifican los requisitos previos al diseño y construcción de un sistema

UNIDAD 3: ANÁLISIS Y DISEÑO DE SOFTWARE

Tema 4. Análisis y Diseño de Software.

Los modelados del Análisis y Diseño del Software se crean para obtener un mejor entendimiento de la entidad real que se construirá. Los modelos deben representar la información que el software transforma, la arquitectura y las funciones que permiten que ocurra la transformación, las características que desean los usuarios y el comportamiento del sistema conforme se realiza la transformación.

UNIDAD 4: PRUEBAS DEL SOFTWARE

Tema 5. Introducción a las Técnicas de Prueba del Software

Se indica cómo se realizan las pruebas que permitan descubrir errores en el diseño y construcción del software



9.3- Bibliografía

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

Antonio Martel , (2014) Gestión práctica de proyectos con Scrum: Desarrollo de software ágil para el Scrum Master (Aprender a ser mejor gestor de proyectos), Edición: 3 (15 de mayo de 2014), CreateSpace Independent Publishing Platform; , 978-1517192365,

1. Mario Piattini, Antonio Calvo-Manzano, Joaquín Cervera y Luis Fernández, (2004) Análisis y diseño de Aplicaciones Informáticas de Gestión. Una perspectiva de Ingeniería del Software, 2ª edición, Ra-Ma,
2. Sommerville Ian, (2001) Ingeniería del Software, 7ª, Addison Wesley,
3. Roger S. Pressman, (2010) Ingeniería del software. Un enfoque práctico., 7ª , Mc Graw Hill,
4. Pfleeger, S. L., (2002) Ingeniería del Software. Teoría y Práctica, PrenticeHall,
5. Ian Sommerville, Ingeniería del Software (2012), 9ª, Pearson,
6. Salvador Sánchez, Miguel Ángel Sicilia, Daniel Rodríguez , (2011) Ingeniería del Software. Un enfoque práctico dese la guía Swebok. , 1ª, Garceta, 9788492812400,
7. Schach, S. R. , (2006) Ingeniería de Software Clásica y Orientada a Objetos, 6ª, McGraw-Hill,
8. S. Sanchez, M. Sicilia, D. Rodriguez, (2011) Ingeniería del Software. Un enfoque desde la guía SWEBOK, Garceta,

9. Juan Miguel Carrillo de Gea, Joaquín Nicolás Ros, Alejandro López, José Luis Fernández Alemán, Ambrosio Toval Alvarez, Aurora Vizcaíno, (2012) Método de Ingeniería de Requisitos, Ra-Ma,

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

Ángel Arias Alicia Durango, (30 marzo 2017) Ingeniería del Software , Independently published, 978-1520965772,

Sebastián Rubén Gómez Palomo Eduardo Antonio Moraleda Gil, (2-3-2020) Aproximación A La Ingeniería del Software (Manuales), Edición: 2 (2 de marzo de 2020), Editorial Universitaria Ramón Areces; , 978-8499613291,

Henrik Kniberg Mattias Skarin, (2010) Kanban and Scrum - making the most of both (Enterprise Software Development) , Enterprise Software Development, lulu.com, 978-0557138326,

Mike Cohn, (2004) User Stories Applied: For Agile Software Development (Addison Wesley Signature Series) , Addison-Wesley Educational Publishers Inc; Edición: 01 (1 de marzo de 2004), ADDISON-WESLEY PROFESSIONAL, 978-0321205681,

9.4- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto



https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=6356&auth=SAML

10. Metodología de enseñanza y aprendizaje y su relación con las competencias que debe adquirir el/la estudiante:

Metodología	Competencia relacionada	Horas de trabajo
Presentación de Temas Teóricos con realización de Test y Ejercicios	CR1,CR16,CR17,CT1,CT3,CT7,CT26,CG2,CG8,CG10	60
Presentación de ejercicios prácticos (pequeño grupo o individuales)	CR1,CR16,CR17,CT1,CT2,CT3,CT5,CT6,CT7,CT8,CT9,CT10,CT12,CT14,CT16,CT17,CT18,CT21,CT22,CT24,CT27,CG2,CG11,CG12	72
Realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación	CR1,CR16,CR17,CT1,CT4,CT5,CT6,CT8,CT9,CT12,CT14,CT16,CT22,CT25,CT26,CG1,CG2,CG8,CG9,CG10	18
Total		150

11. Sistemas de evaluación:

1. Primera prueba escrita: Preferentemente, será un cuestionario sobre conceptos de teoría y con posibilidad de ejercicios cortos de modelado. 20%. Nota mínima de corte 10 sobre 20 puntos.

2. Bloque de Prácticas: 40%. Nota mínima de corte 20 sobre 40 puntos.

Constará de Actividades Prácticas, las cuales se deben aprobar por separado.

Si se considerase oportuno, podría requerirse: Evaluar el bloque de Prácticas mediante un test, de obligado aprobado, que aborde los contenidos vistos en las Actividades Prácticas, además de la entrega de sus Actividades Prácticas en las fechas indicadas. También puede requerirse una defensa de las prácticas.

3. Examen final: Preferentemente, será mediante un cuestionario y con posibilidad de ejercicios cortos de modelado. 40%. Nota mínima de corte 20 sobre 40 puntos.



Calificación final: media aritmética ponderada de las notas que superan notas de corte.

Valor media aritmética ≥ 5 para aprobar

En caso de no llegar a las notas de corte se aplica la normativa del Reglamento de Evaluación de la UBU para la calificación, que sería realizar la media aritmética ponderada de las notas de las pruebas que no superasen la nota de corte (y esto también se aplicaría a la valoración de la nota de las prácticas, haciendo la media aritmética ponderada de las notas de las actividades prácticas que no superasen la nota de corte).

En segunda convocatoria se podrán recuperar todas las partes no superadas (con distintos enunciados/test, ...) aplicando las mismas condiciones previas en las notas de corte.

El sistema de evaluación para estudiantes de intercambio deberá ser modificado en el supuesto de que los calendarios académicos de las universidades de origen y de destino no sean coincidentes.

Para la realización de tutorías y exámenes, resulta imprescindible disponer de webcam y micrófono activados. Además, determinadas pruebas de evaluación podrán realizarse mediante videoconferencia (Teams) y/o requerir validación de identidad mediante el uso de sistemas de reconocimiento facial.

La Universidad de Burgos dispone de herramientas tecnológicas autorizadas para la identificación, seguimiento y grabación visual del alumno durante las pruebas de evaluación.

Es decisión de cada uno de los profesores de las distintas materias su uso para garantizar la autoría de la prueba.

El carácter ONLINE de la titulación no implica que no se pueda citar a los alumnos en día y hora determinados para la realización de las pruebas de evaluación.

Procedimiento	Peso primera convocatoria	Peso segunda convocatoria
Prueba de Evaluación de ejercicios cortos o test	20 %	20 %
Participación y realización de las prácticas	40 %	40 %
Exámen Final	40 %	40 %
Total	100 %	100 %



12. Recursos de aprendizaje y apoyo tutorial del curso online:

Se utilizará el campus virtual como soporte para las clases tanto teóricas como prácticas, así como para las consultas que los alumnos deseen realizar por este medio.
Se utilizarán las páginas Web relacionadas.
Se utilizará la bibliografía disponible en la biblioteca.
Se utilizarán las aplicaciones interactivas en la plataforma Ubuvirtual.
Resolución de dudas mediante el correo electrónico.
Se proporcionará a los alumnos temas escritos y problemas, y tendrán la posibilidad de acceder a la bibliografía y al material específico.

13. Idioma en que se imparte la asignatura online:

Castellano