



GUÍA DOCENTE 2025-2026
ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

1. Denominación de la asignatura:

ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS

Titulación

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

Código

6363

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

INGENIERÍA 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 4º

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

Obligatoria



7. Requisitos de formación previos para cursar la asignatura:

Se recomienda haber cursado la asignatura de Ingeniería del Software.

8. Número de créditos ECTS de la asignatura:

6

9. Competencias // Resultados de aprendizaje

Competencia específica IS2: Valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.

Competencia específica SI3: Capacidad para participar activamente en la especificación, diseño, implementación y mantenimiento de los sistemas de información y comunicación.

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, CG4, CG7*, CG8*, CG10, CG11*, CG12*

(competencias de la memoria de Grado de Informática)

* Competencia/Contenido de sostenibilización curricular

10. Programa de la asignatura

10.1- Objetivos docentes

- Relacionar los conocimientos de Ingeniería de Software adquiridos por el alumno durante su formación con las diferentes actividades de modelado de sistemas software.
- Potenciar la calidad en el desarrollo de sistemas software, facilitando que el software pueda ser usado por un amplio conjunto de usuarios.
- Aportar calidad en la definición de requisitos, en el análisis y en el diseño del sistema software a desarrollar, usando UML para su modelado.
- Relacionar los conocimientos de Ingeniería de Software adquiridos por el alumno durante su formación con la gestión de proyectos, destacando su importancia en cada una de las fases.
- Introducir al alumno en el aprendizaje de la gestión de proyectos software: dirección, organización, planificación y gestión de proyectos informáticos.
- Estudiar aspectos relativos al control de proyectos: definición de objetivos, gestión de recursos, estimación de esfuerzo y coste, planificación y gestión de riesgos.
- Aportar una base que permita establecer un juicio crítico sobre las propiedades de un



buen diseño software orientado a objetos.

- Valorar críticamente las diferentes alternativas de enfoque y resolución de los problemas a modelar. Adquirir capacidad para evaluar la calidad de múltiples diseños basados en los principios y conceptos básicos de diseño.
- Adquirir capacidad de selección y aplicación de un catálogo de patrones de diseño en la construcción de una aplicación software, biblioteca o framework. Utilizar patrones de diseño para describir soluciones simples y de calidad a problemas específicos del diseño de software orientado a objetos. Reutilización de diseño software basada en patrones.

10.2- Unidades docentes (Bloques de contenidos)

UNIDAD 1

Tema 1. UML como estándar de Modelado

Tema 2. Especificación del Sistema con UML

UNIDAD 2

Tema 3. El Proceso Unificado de Desarrollo del Software

Tema 4. Patrones de diseño. GRASP. Estilos y Patrones de Arquitectura

UNIDAD 3

Tema 5. Gestión y Planificación de Proyectos

10.3- Acceso a la Bibliografía Recomendada desde Leganto

https://leganto.ubu.es/leganto/public/34BUC_UBU/lists?courseCode=6363&auth=SAML



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

Metodología	Competencia/resultado de aprendizaje relacionado	Horas de trabajo
Presentación de temas teóricos con realización de test y ejercicios	IS2, SI3, CT1,CT3,CT7,CT26,CG2, CG4,CG7,CG8,CG10	60
Presentación de ejercicios prácticos (pequeño grupo o individuales)	CT1,CT2,CT3,CT5,CT6,CT7,CT8,CT9,CT10,CT12, CT14,CT16,CT17,CT18,CT21,CT22, CT24, CT25,CT27,CG1,CG2,CG4, CG7,CG8,CG10,CG11,CG12	72
Realización de trabajos, informes, memorias y pruebas de evaluación	IS2, SI3, CT1,CT2,CT3,CT5,CT6, CT7,CT8,CT9,CT10,CT12,CT14, CT14,CT16,CT18,CT21, CT22,CT26,CT27,CG1,CG2, CG4,CG7,CG8,CG10,CG11,CG12	18
Total		150

12. Sistemas de evaluación:

1. Primera prueba escrita: Preferentemente, será un cuestionario y con posibilidad de ejercicios cortos de modelado. 20%. Nota mínima de corte 4,5 sobre 10 puntos.

2. Bloque de Prácticas: 40%. Nota mínima de corte 4,5 sobre 10 puntos.

Constará de Actividades Prácticas, las cuales se deben aprobar por separado. Cada una tendrá una nota de corte de 4,5 sobre 10.

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 un cuestionario y con posibilidad de ejercicios cortos de modelado. 40%. Nota mínima de corte 4,5 sobre 10 puntos.



Por tanto, para superar la asignatura es necesario obtener una nota mínima de 4,5 sobre 10 en cada una de las actividades de prácticas y exámenes (procedimientos).

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 %

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

Páginas Web relacionadas.

Recursos electrónicos que se estimen oportunos

Aplicaciones interactivas en la Plataforma UbuVirtual

Bibliografía disponible en la biblioteca.

Se utilizará el campus virtual como soporte para las clases tanto teóricas como prácticas.

Se proporcionará a los alumnos temas escritos y problemas, y tendrán la posibilidad de acceder a la bibliografía y al material específico.

14. Idioma en que se imparte la asignatura online:

Castellano