



Presentación de Ingeniería de Software

Curso 2008-2009

Gonzalo Méndez
Dpto. de Ingeniería de Software e Inteligencia Artificial
Facultad de Informática
Universidad Complutense de Madrid

Profesor

- Gonzalo Méndez
- Despacho 420bis, Facultad de Informática
- Correo electrónico: gmendez@fdi.ucm.es
- Campus virtual

Contenido

- Aprender a desarrollar software

?

Objetivo

- Convertir a un grupo de gente en una fábrica eficiente de aplicaciones...
- ...capaz de llevar proyectos desde la idea inicial al producto final...
- ...en el tiempo mínimo y con el esfuerzo mínimo (visto desde el punto de vista de la fábrica)

Temas Fundamentales

- Introducción a la ingeniería del software
- Planificación y gestión de proyectos
- El proceso de desarrollo de software
- Análisis y especificación de requisitos
- Diseño de software
- Implementación y validación
- Mantenimiento de aplicaciones

Organización

- Contenido teórico de la asignatura
 - Lo que hay que conocer (aunque este año no puede ponerse en práctica)
- Un proyecto
 - El mínimo fundamental de la parte práctica
 - Dirigido a medias por mí y por vosotros
 - Grupos de 10 alumnos aprox.

Evaluación (junio)

- 50% proyecto
- 50% nota de examen final

Hay que conseguir un 5 en ambas partes

Evaluación (septiembre)

- 40% práctica
 - 60% final de septiembre
-
- La nota (aprobada) de la parte práctica de junio se guarda para septiembre
 - Quien no tenga aprobada la parte práctica en junio tendrá que acordar conmigo un proyecto para el verano

Evaluación (continua)

- Grupo piloto
- Participación en las prácticas
- Participación en las clases
 - Presentaciones y discusiones
 - ¿Asistencia?
- Participación en los foros del campus

Bibliografía Básica

- R. Pressman; Ingeniería del Software. Un enfoque práctico; 5ª edición, Ed. McGraw-Hill, 2001.
- I. Sommerville; Ingeniería del Software; 6ª edición, Ed. Addison Wesley, 2001.
- G. Booch, J. Rumbaugh, I. Jacobson; UML. El lenguaje de modelado unificado. Guía del usuario; Ed. Addison Wesley Iberoamericana, 1999.
- E. Gamma, R. Helm, R. Johnson, y J. Vlissides; Patrones de diseño; Addison Wesley, 2003.

Bibliografía Adicional

- I. Jacobson, G. Booch, J. Rumbaugh; El proceso unificado de desarrollo de software; Ed. Addison Wesley Iberoamericana, 2000
- P. Krutchen; The Rational Unified Process. An Introduction. Second Edition; Ed. Addison Wesley, 2000
- Terry Quatrani "Visual Modelling with Rational Rose 2000 and UML", Addison Wesley, 2000.