



Proyecto de Ingeniería de Software

Curso 2008-2009

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

Propósito del Proyecto

- Poner en práctica la enseñanza teórica
- Desarrollar un proyecto
 - de pequeño tamaño
 - a escala real
- Aprender a trabajar
 - En grupos numerosos
 - Con herramientas

Organización de las Clases

- De manera dinámica
- En función de los conocimientos
 - Que yo creo que debéis manejar
 - Que vosotros creéis que necesitáis

Eligiendo Proyecto

- Para el jueves que viene
 - Juntarse en grupos
 - Proponer proyectos que queréis hacer
 - Enviármelo por correo antes de la clase
 - Traerlo escrito a clase
- Primer filtro de proyectos no adecuados
- Selección de cuatro proyectos
- Formación de grupos de 10 personas

Características de los Proyectos

- Tamaño adecuado
- Deben representar un reto
- Deben plantear riesgos tecnológicos
- Deben poder realizarse en los laboratorios

Pero lo más importante...

¡¡¡os tienen que gustar!!!

Ejemplos de Proyectos

- Juegos
 - 3D
 - Para móvil, con bluetooth
- Simulador de una torre de control
- Aplicación p2p
- Visitas virtuales

Recomendaciones para los Proyectos

- Uso de Java
 - Muchas herramientas disponibles
- Que no sean muy algorítmicos
 - Complejidad insuficiente
- Orientados a objetos
 - Objetivo de la asignatura

Requisitos

- Repositorio para control de versiones
 - Sourceforge, Berlios, Google Code...
 - ¿Con bugtracker?
 - ¿Con wiki?
- Página web disponible durante las clases
 - ¿Como parte del repositorio?
- Lista de correo para la comunicación de los miembros del grupo