



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingenieros
Industriales

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

53001237 - Ingeniería de Software

PLAN DE ESTUDIOS

05AZ - Master Universitario en Ingeniería Industrial

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2020/21 - Primer semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Conocimientos previos recomendados.....	2
4. Competencias y resultados de aprendizaje.....	2
5. Descripción de la asignatura y temario.....	3
6. Cronograma.....	5
7. Actividades y criterios de evaluación.....	7
8. Recursos didácticos.....	9

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	53001237 - Ingeniería de Software
No de créditos	3 ECTS
Carácter	Optativa
Curso	Segundo curso
Semestre	Tercer semestre
Período de impartición	Septiembre-Enero
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	05AZ - Master Universitario en Ingeniería Industrial
Centro responsable de la titulación	05 - Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales
Curso académico	2020-21

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Daniel Galan Vicente (Coordinador/a)	Automática	daniel.galan@upm.es	L - 15:30 - 17:30 Pedir por correo electrónico.

* Las horas de tutoría son orientativas y pueden sufrir modificaciones. Se deberá confirmar los horarios de tutorías con el profesorado.

3. Conocimientos previos recomendados

3.1. Asignaturas previas que se recomienda haber cursado

El plan de estudios Master Universitario en Ingeniería Industrial no tiene definidas asignaturas previas recomendadas para esta asignatura.

3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

- Programación de computadores
- Inglés

4. Competencias y resultados de aprendizaje

4.1. Competencias

- (a) - APLICA. Habilidad para aplicar conocimientos científicos, matemáticos y tecnológicos en sistemas relacionados con la práctica de la ingeniería.
- (c) - DISEÑA. Habilidad para diseñar un sistema, componente o proceso que alcance los requisitos deseados teniendo en cuenta restricciones realistas tales como las económicas, medioambientales, sociales, políticas, éticas, de salud y seguridad, de fabricación y de sostenibilidad.
- (e) - RESUELVE. Habilidad para identificar, formular y resolver problemas de ingeniería.
- (f) - ES RESPONSABLE. Comprensión de la responsabilidad ética y profesional.
- (g) - COMUNICA. Habilidad para comunicar eficazmente.

- (i) - SE ACTUALIZA. Reconocimiento de la necesidad y la habilidad para comprometerse al aprendizaje continuo.
- (k) - USA HERRAMIENTAS. Habilidad para usar las técnicas, destrezas y herramientas ingenieriles modernas necesarias para la práctica de la ingeniería.
- (l) - ES BILINGÜE. Capacidad de trabajar en un entorno bilingüe (inglés/castellano).
- (m) - PLANIFICA. Organización y planificación en el ámbito de la empresa, y otras instituciones y organizaciones de proyectos y equipos humanos.
- (n) - IDEA. Creatividad

4.2. Resultados del aprendizaje

RA111 - El diseño del componente, proceso o sistema se realiza de acuerdo a las especificaciones dadas

RA113 - Cualquier miembro del equipo es capaz de exponer y defender cualquier parte del trabajo realizado.

RA149 - RA03 Realizar un proyecto, con concreción de detalles en entregas semanales

RA151 - Comprender, diseñar e implementar un sistema de software de acuerdo a especificaciones

RA152 - Comprender y utilizar procesos de desarrollo de software

RA78 - Empleo de herramientas informáticas específicas

RA129 - Utilizan los programas o el instrumental de forma avanzada

5. Descripción de la asignatura y temario

5.1. Descripción de la asignatura

En este curso veremos los fundamentos de la práctica sistemática de construcción de software. Como cualquier otro tipo de ámbito de la ingeniería, los conocimientos específicos de una disciplina -e.g. ingeniería mecánica o ingeniería eléctrica- requieren de procesos adecuados para su uso en la construcción de sistemas reales. La **Ingeniería de Software** se centra en los procesos y actividades que permiten construir sistemas basados en software. Apoyados en la práctica de la programación, la arquitectura de computadores o del diseño electrónico, los ingenieros de software serán capaces de construir de forma eficaz sistemas de software complejos que requieren de un análisis detallado, un proceso de construcción cuidadoso, el uso de herramientas de ingeniería adecuadas y la colaboración de equipos multidisciplinares de personas.

Este es un curso breve e introductorio, pero que pretende dar una perspectiva general de la disciplina que pueda servir de punto de partida sólido para una formación mas específica para aquellos ingenieros industriales involucrados en el desarrollo de sistemas que incorporan software, que, en el mundo de hoy, son prácticamente todos los sistemas que los ingenieros industriales diseñan y construyen.

5.2. Temario de la asignatura

1. Introducción a la Ingeniería de Software
2. Procesos de Desarrollo de Software
3. Desarrollo Ágil de Software
4. Ingeniería de Requisitos
5. Modelos de Sistema
6. Herramientas de Ingeniería de Software
7. Diseño, Arquitectura y Patrones de Software
8. Implementación de Software
9. Verificación y Validación

6. Cronograma

6.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad presencial en aula	Actividad presencial en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1			Tema 1 - Introducción Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
2			Presentación del proyecto Duración: 00:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Puesta en marcha y uso inicial de entorno de Ingeniería de Software Duración: 01:30 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	Presentación de la idea y creación de proyecto en repositorio TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final No presencial Duración: 01:00
3			Tema 2 - Procesos Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
4			Tema 3 - Desarrollo Ágil Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
5			Tema 4 - Requisitos Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
6			Especificación de los requisitos del proyecto Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	Formulación de Requisitos Iniciales TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final No presencial Duración: 02:00
7			Tema 5 - Modelos Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
8			Modelado del Sistema Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	Modelo del Sistema TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final No presencial Duración: 03:00
9			Tema 6 - Herramientas Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
10			Tema 7 - Diseño, Arquitectura y Patrones Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
11			Implementación del sistema Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	

12			Implementacion del sistema Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	
13			Tema 9 - Verificación y validación Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
14			Verificación y Validación Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas	Test Automatizados TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final No presencial Duración: 04:00
15				Memoria Final TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final No presencial Duración: 08:00 Presentacion del Proyecto PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo Evaluación continua y sólo prueba final Presencial Duración: 01:00
16				
17				

Para el cálculo de los valores totales, se estima que por cada crédito ECTS el alumno dedicará dependiendo del plan de estudios, entre 26 y 27 horas de trabajo presencial y no presencial.

* El cronograma sigue una planificación teórica de la asignatura y puede sufrir modificaciones durante el curso derivadas de la situación creada por la COVID-19.

7. Actividades y criterios de evaluación

7.1. Actividades de evaluación de la asignatura

7.1.1. Evaluación continua

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
2	Presentación de la idea y creación de proyecto en repositorio	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	01:00	5%	5 / 10	(a) (k) (l) (g) (n)
6	Formulación de Requisitos Iniciales	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	02:00	20%	5 / 10	(e) (m) (n) (c)
8	Modelo del Sistema	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	03:00	20%	5 / 10	(m) (f) (g) (n) (i)
14	Test Automatizados	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	04:00	20%	5 / 10	
15	Memoria Final	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	08:00	15%	5 / 10	(l) (f) (g)
15	Presentación del Proyecto	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	20%	5 / 10	(e) (k) (l) (m) (f) (g)

7.1.2. Evaluación sólo prueba final

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
-----	-------------	-----------	------	----------	-----------------	-------------	------------------------

2	Presentación de la idea y creación de proyecto en repositorio	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	01:00	5%	5 / 10	(a) (k) (l) (g) (n)
6	Formulación de Requisitos Iniciales	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	02:00	20%	5 / 10	(e) (m) (n) (c)
8	Modelo del Sistema	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	03:00	20%	5 / 10	(m) (f) (g) (n) (i)
14	Test Automatizados	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	04:00	20%	5 / 10	
15	Memoria Final	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	08:00	15%	5 / 10	(l) (f) (g)
15	Presentación del Proyecto	PG: Técnica del tipo Presentación en Grupo	Presencial	01:00	20%	5 / 10	(e) (k) (l) (m) (f) (g)

7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

No se ha definido la evaluación extraordinaria.

7.2. Criterios de evaluación

Se evaluará la capacidad del alumno para:

- Comprender los procesos de ingeniería de software
- Ser capaz de aplicarlos al desarrollo de un sistema
- Utilizar las herramientas adecuadas
- Trabajar en equipo
- Comunicar los resultados

8. Recursos didácticos

8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Pagina Web del Curso	Recursos web	Pagina del Curso en Moodle UPM
SEBoK	Bibliografía	Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK® Guide)
ISO/IEC/IEEE 12207-2008 Life-cycle Processes	Bibliografía	Estándar
ISO/IEC/IEEE 29148- 2011 Requirements engineering	Bibliografía	Estándar
UML 2.5 Specification	Bibliografía	Estándar
C++ 11 Specification	Bibliografía	Estándar

Ordenadores	Equipamiento	
Eclipse / Papyrus	Equipamiento	Herramienta de Ingeniería de Software