



UNIVERSIDAD  
POLITÉCNICA  
DE MADRID

PROCESO DE  
COORDINACIÓN DE LAS  
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingeniería de  
Sistemas Informáticos

# ANX-PR/CL/001-01

## GUÍA DE APRENDIZAJE

### ASIGNATURA

**615000353 - Fundamentos De Ingeniería De Software**

### PLAN DE ESTUDIOS

61SI - Grado En Sistemas De Informacion

### CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2020/21 - Segundo semestre

## Índice

---

### Guía de Aprendizaje

1. Datos descriptivos.....	1
2. Profesorado.....	1
3. Conocimientos previos recomendados.....	2
4. Competencias y resultados de aprendizaje.....	3
5. Descripción de la asignatura y temario.....	4
6. Cronograma.....	6
7. Actividades y criterios de evaluación.....	9
8. Recursos didácticos.....	13
9. Otra información.....	15
10. Adendas.....	16

## 1. Datos descriptivos

### 1.1. Datos de la asignatura

<b>Nombre de la asignatura</b>	615000353 - Fundamentos de Ingeniería de Software
<b>No de créditos</b>	9 ECTS
<b>Carácter</b>	Obligatoria
<b>Curso</b>	Segundo curso
<b>Semestre</b>	Cuarto semestre
<b>Período de impartición</b>	Febrero-Junio
<b>Idioma de impartición</b>	Castellano
<b>Titulación</b>	61SI - Grado en Sistemas de Información
<b>Centro responsable de la titulación</b>	61 - Escuela Técnica Superior De Ingeniería De Sistemas Informáticos
<b>Curso académico</b>	2020-21

## 2. Profesorado

### 2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Jenifer Perez Benedi	1203	jenifer.perez@upm.es	Sin horario. Se publicarán en la Web de la ETSISI y en el Moodle de la Asignatura.
Daniel Lopez Fernandez (Coordinador/a)	1104	daniel.lopez@upm.es	Sin horario. Se publicarán en la Web de la ETSISI y en el Moodle de la Asignatura

Juan Garbajosa Sopeña	1205	juan.garbajosa@upm.es	Sin horario.  Se publicarán en la Web de la ETSISI y en el Moodle de la Asignatura
Agustin Yague Panadero	1119 o 6103	agustin.yague@upm.es	Sin horario. Se publicarán en la Web de la ETSISI y en el Moodle de la Asignatura.
Aldo Gordillo Mendez	1214	a.gordillo@upm.es	Sin horario. Se publicarán en la Web de la ETSISI y en el Moodle de la Asignatura.

\* 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

- Bases De Datos
- Algoritmica Y Complejidad
- Fundamentos De Programacion
- Estructura De Datos
- Programacion Orientada A Objetos

#### 3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

El plan de estudios Grado en Sistemas de Informacion no tiene definidos otros conocimientos previos para esta asignatura.

## 4. Competencias y resultados de aprendizaje

---

### 4.1. Competencias

CB5 - Conocimiento de la estructura, funcionamiento e interconexión de los sistemas informáticos, así como los fundamentos de su programación.

CC16 - Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

CC17 - Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas

CC8 - Capacidad para analizar, diseñar, construir y mantener aplicaciones de forma robusta, segura y eficiente, eligiendo el paradigma y los lenguajes de programación más adecuados.

CT11 - Liderazgo: Cualidades, actitudes, conocimientos y destrezas que posee un individuo, desarrollándose de modo que logra inspirar, generar confianza y credibilidad en un grupo de colaboradores, además del compromiso para el logro de la visión corporativa a través de sinergias, motivaciones y compromisos, y no de manera coercitiva e individualista.

CT8 - Trabajo en equipo: Ser capaz de trabajar como miembro de un equipo interdisciplinar con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos teniendo en cuenta los recursos disponibles.

### 4.2. Resultados del aprendizaje

RA32 - Modela y Diseña soluciones atendiendo a los compromisos de eficiencia, modularidad.

RA30 - Evalúa el cumplimiento de los requisitos de usuario de sistemas software.

RA40 - Es capaz de trabajar como miembro de un equipo con la finalidad de contribuir a desarrollar proyectos con pragmatismo y sentido de la responsabilidad, asumiendo compromisos y teniendo en cuenta los recursos disponibles.

RA33 - Identifica y analiza problemas para solventar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

RA31 - Desarrolla, mantiene y evalúa sistemas software que satisfacen requisitos de usuario.

RA38 - Aplica las distintas técnicas de verificación, validación y pruebas del software mediante el uso de las

herramientas apropiadas.

RA34 - Conoce y aplica las teorías, modelos y técnicas actuales para la identificación de problemas, el análisis, el diseño del software y de las IGUs, el desarrollo, la implementación, la verificación y la documentación.

RA39 - Desarrolla soluciones que ponen en práctica las técnicas básicas de Ingeniería del Software.

## 5. Descripción de la asignatura y temario

---

### 5.1. Descripción de la asignatura

La asignatura de Fundamentos de Ingeniería del Software tiene como objetivo enseñar los conceptos los conocimientos fundamentales teóricos y prácticos de la Ingeniería del Software. El alumno adquirirá los conceptos fundamentales para desarrollar software de forma ingenieril: proceso de desarrollo software, ingeniería de requisitos, análisis y diseño de software, diseño arquitectónico, trazabilidad del software, implementación, y verificación y validación del software. Además, el alumno deberá ser capaz de resolver problemas de análisis, diseño y validación de software, y poner en práctica el desarrollo software mediante técnicas y herramientas de ingeniería del software para el desarrollo de productos software.

### 5.2. Temario de la asignatura

1. Introducción a la Ingeniería del Software
  - 1.1. Introducción
  - 1.2. El Proceso Software
  - 1.3. Modelos de Proceso Software
2. Ingeniería de Requisitos Software
  - 2.1. Requisitos: Conceptos Generales
  - 2.2. Ingeniería de Requisitos
    - 2.2.1. Visión Global
    - 2.2.2. Extracción de Requisitos
    - 2.2.3. Análisis de Requisitos
    - 2.2.4. Especificación de Requisitos
    - 2.2.5. Validación de Requisitos

### 2.3. Modelado de Requisitos: Casos de Uso

## 3. Análisis de Software

### 3.1. Introducción

### 3.2. Modelado Conceptual Estructural

### 3.3. Modelado Conceptual Comportamiento

### 3.4. Trazabilidad en Modelado Conceptual

## 4. Diseño de software

### 4.1. Fundamentos de Diseño de Software

### 4.2. Clases de Diseño y Paquetes

### 4.3. Principios de Diseño

### 4.4. Trazabilidad de Análisis a Diseño

### 4.5. Patrones de Diseño

### 4.6. Antipatrones

### 4.7. Arquitecturas Software, Vistas arquitectónicas, Patrones y Estilos arquitectónicos

### 4.8. Modelado de Componentes y Despliegue

## 5. Verificación y Validación

### 5.1. Verificación y validación: Pruebas del Software

### 5.2. Técnicas de prueba

### 5.3. Pruebas de Caja Blanca

### 5.4. Pruebas de Caja Negra

### 5.5. Pruebas Unitarias y de Integración

### 5.6. Pruebas de Sistema

### 5.7. Pruebas de Validación

## 6. Cronograma

### 6.1. Cronograma de la asignatura \*

Sem	Actividad presencial en aula	Actividad presencial en laboratorio	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	<b>Tema 1</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral		<b>Tema 1 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
2	<b>Tema 1: Dinámica</b> Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas  <b>Tema 2: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas		<b>Tema 2 (Online)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral  <b>Tema 2 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
3	<b>Tema 2: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Presentación de la Práctica y el Entorno de Trabajo</b> Duración: 00:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio  <b>Práctica: Requisitos</b> Duración: 01:30 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 2: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 3 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
4	<b>Tema 3: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Práctica: Requisitos</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 3: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 3 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
5	<b>Tema 3: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Práctica: Requisitos</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 3: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 3 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
6	<b>Tema 3: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Práctica: Análisis</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 3: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 3 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
7	<b>Tema 3: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Escape Room (T1-T3)</b> Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas	<b>Tema 3: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 2: Ejercicios (Online)</b> Duración: 02:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	

8	<b>Tema 3: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Práctica: Análisis</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 4 (Online)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral  <b>Videojuegos educativos (Tema 4)</b> Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas	<b>Examen 1 Evaluación Continua RA30, RA31, RA32, RA33, RA34</b> EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación continua Presencial Duración: 02:00
9	<b>Tema 4: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Prácticas: Análisis</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 4 (Online)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral  <b>Tema 4 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	<b>Práctica: Requisitos y Análisis RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA40</b> TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua No presencial Duración: 00:00
10	<b>Tema 4: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Prácticas: Diseño</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 4: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 4: Ejercicios (Online)</b> Duración: 02:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	
11	<b>Tema 4: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Prácticas: Diseño</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 4 (Online)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral  <b>Tema 4 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
12	<b>Tema 5: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Prácticas: Diseño</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio  <b>Prácticas: Implementación</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 5 (Online)</b> Duración: 01:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral  <b>Tema 5 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
13	<b>Tema 5: Ejercicios</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Prácticas: Implementación</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 5: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 5 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
14		<b>Prácticas: Implementación</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio  <b>Prácticas: Verificación y Validación</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio	<b>Tema 5: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 5 (Online)</b> Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral	
15		<b>Prácticas: Verificación y Validación</b> Duración: 02:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de Laboratorio  <b>Prácticas: Verificación y Validación</b> Duración: 01:00 PL: Actividad del tipo Prácticas de	<b>Tema 4: Ejercicios (Online)</b> Duración: 01:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas  <b>Tema 5: Ejercicios (Online)</b> Duración: 02:00 PR: Actividad del tipo Clase de Problemas	<b>Práctica Final RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39, RA40</b> TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación continua No presencial Duración: 00:00

		Laboratorio	
16			
17			<p><b>Examen 2 Evaluación Continua RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39</b> EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación continua Presencial Duración: 02:00</p> <p><b>Examen Solo Prueba Final: RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39</b> EX: Técnica del tipo Examen Escrito Evaluación sólo prueba final Presencial Duración: 03:00</p> <p><b>Práctica Solo Prueba Final RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39</b> TI: Técnica del tipo Trabajo Individual Evaluación sólo prueba final No presencial Duración: 00:00</p>

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
8	Examen 1 Evaluación Continua RA30, RA31, RA32, RA33, RA34	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	02:00	30%	/ 10	CB5 CC8 CC16
9	Práctica: Requisitos y Análisis RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA40	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	20%	/ 10	CT11 CB5 CC8 CC16 CT8
15	Práctica Final RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39, RA40	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	20%	/ 10	CT11 CB5 CC8 CC16 CT8 CC17
17	Examen 2 Evaluación Continua RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	02:00	30%	/ 10	CB5 CC8 CC16

#### 7.1.2. Evaluación sólo prueba final

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Examen Solo Prueba Final: RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	03:00	60%	5 / 10	CB5 CC8 CC16 CC17
17	Práctica Solo Prueba Final RA30, RA31, RA32, RA33, RA34, RA38, RA39	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	No Presencial	00:00	40%	5 / 10	CB5 CC8 CC16

#### 7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Examen	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	03:00	60%	5 / 10	CB5 CC8 CC16 CC17
Práctica	TI: Técnica del tipo Trabajo Individual	Presencial	00:00	40%	5 / 10	CB5 CC8 CC16 CC17

## 7.2. Criterios de evaluación

### EVALUACIÓN CONTINUA

#### - Actividades que se evalúan:

##### - Teoría:

- Examen 1: Evaluación de conceptos teóricos y problemas a mitad de cuatrimestre
- Examen 2: Evaluación de conceptos teóricos y problemas a final de cuatrimestre

##### - Prácticas

- Práctica: Evaluación de la puesta en práctica de los procesos, técnicas y herramientas de la ingeniería del software, así como de sus habilidades en liderazgo y trabajo en equipo. La práctica se divide en 2 entregas.

#### - Requisitos mínimos para aprobar la asignatura:

- No existe nota mínima en ninguno de los exámenes y entregas de prácticas parciales de evaluación continua para realizar la media ponderada. Sí existen requisitos mínimos en los totales de teoría y prácticas:
- Nota de Teoría Total  $\geq 5$
- Nota de Práctica  $\geq 5$

#### - Cálculo de la nota final

- Nota Teoría =  $(50\% \cdot \text{Examen 1}) + (50\% \cdot \text{Examen 2})$
- Nota Práctica =  $(50\% \cdot \text{Entrega 1}) + (50\% \cdot \text{Entrega 2})$
- NOTA FINAL =  $(60\% \cdot \text{Nota Teoría}) + (40\% \cdot \text{Nota Práctica})$

### Actividades opcionales:

Los alumnos que cursen la asignatura mediante la modalidad de evaluación continua podrán realizar una serie de actividades opcionales y sumar unas décimas adicionales, siempre y cuando el alumno haya obtenido una calificación final mayor o igual a 5 sobre 10 en la asignatura.

Las actividades opcionales y su repercusión en la calificación son las siguientes:

- La correcta realización de la actividad "Escape Room" enmarcada en los temas 1, 2 y 3, supone la consecución de 0,2 décimas adicionales sobre la nota de prácticas de la asignatura.
- La correcta realización de la actividad "Videojuegos educativos" enmarcada en el tema 4, supone la consecución de 0,2 décimas adicionales sobre la nota de teoría de la asignatura.
- Además, a fin de favorecer una visión sobre el sector profesional de la ingeniería software se intentará organizar alguna charla/conferencia o taller en el marco de la asignatura o a través del foro de empleo, del que se valorará su asistencia tras entregar una síntesis de la asistencia pudiendo subir hasta 0,2 décimas adicionales sobre la nota de teoría de la asignatura. La realización de esta actividad está condicionada a la situación sanitaria derivada de la COVID-19.

**Importante: "El alumno que desee seguir el sistema de evaluación mediante sólo prueba final, deberá comunicarlo por escrito al coordinador de la asignatura o, por delegación de este, a los profesores de la misma mediante el procedimiento, y en el plazo de 4 semanas a partir del inicio de la actividad docente de la asignatura, siendo el último día para comunicarlo el 3 de marzo 2021 ".**

### - EVALUACIÓN SÓLO PRUEBA FINAL

#### - Actividades que se evalúan:

##### - Teoría:

- Examen: Evaluación de conceptos teóricos y problemas del semestre

##### - Prácticas

- Práctica: Evaluación de la puesta en práctica de los procesos, técnicas y herramientas de la ingeniería del software.

**- Requisitos mínimos para aprobar la asignatura:**

- Nota de Teoría  $\geq 5$
- Nota de Práctica  $\geq 5$

**- Cálculo de la nota final**

- Nota Teoría =  $100\% * \text{Examen}$
- Nota Práctica =  $100\% * \text{Práctica}$
- NOTA FINAL =  $(60\% * \text{Nota Teoría}) + (40\% * \text{Nota Práctica})$

NOTA IMPORTANTE: Si el alumno no ha superado la asignatura, las partes aprobadas (Teoría o Práctica) en convocatoria ordinaria, se guardará su calificación para la convocatoria extraordinaria dentro del mismo curso académico.

**- EVALUACIÓN EXTRAORDINARIA**

**- Actividades que se evalúan:**

**- Teoría:**

- Examen: Evaluación de conceptos teóricos y problemas del semestre

**- Prácticas**

- Práctica: Evaluación de la puesta en práctica de los procesos, técnicas y herramientas de la ingeniería del software.

**- Requisitos mínimos para aprobar la asignatura:**

- Nota de Teoría  $\geq 5$
- Nota de Práctica  $\geq 5$

**- Cálculo de la nota final**

- Nota Teoría =  $100\% * \text{Examen}$
- Nota Práctica =  $100\% * \text{Práctica}$
- NOTA FINAL =  $(60\% * \text{Nota Teoría}) + (40\% * \text{Nota Práctica})$

## 8. Recursos didácticos

---

### 8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Ingeniería del Software: un enfoque práctico. 7ª Edición. Roger S. Pressman, McGraw-Hill Interamericana, 2010	Bibliografía	
Ingeniería del Software 9ª edición. Ian Sommerville. Pearson Education, México. 2011.	Bibliografía	
Ingeniería del Software. Shari Laurence Pfleeger. Prentice Hall Argentina. 2002	Bibliografía	
Chaos Report, 2015. Standish Group	Bibliografía	
Informática Profesional. Roberto Canales Mora. Starbook Editorial. 2013	Bibliografía	
IEEE STD 830:1998	Bibliografía	
IEEE STD 12207:2008	Bibliografía	

Maciaszek, L.A. and Liong, B.L, Practical Software Engineering. A Case Study Approach, Harlow England, Addison-Wesley, 864p, ISBN 0-321-20465-4, 2005	Bibliografía	
Carlo Ghezzi, Mehdi Jazayeri, Dino Mandrioli, Fundamentals of software engineering (2. ed.). Prentice Hall 2003: I-XX, 1-604	Bibliografía	
Booch G. Rumbaugh J., Jacobson I., El Lenguaje Unificado de Modelado UML, Object Technology Series, 2ª Edición, Addison-Wesley, 2006.	Bibliografía	
UML: The Unified Modeling Language Website, Object Management Group (OMG), <a href="http://www.uml.org/">http://www.uml.org/</a>	Recursos web	
Guía Asignatura FIS	Recursos web	Guía de la asignatura en la web de la ETSISI y moodle de la asignatura
Plataforma MOODLE	Recursos web	Plataforma MOODLE de la UPM dónde se encuentran los recursos didácticos de la asignatura (Traspapeados, Software de la asignatura, Entregas, Foros, Calendario, etc.), así como plataformas para la tele- enseñanza síncrona (Blackboard collaborate)
Herramienta Trabajo Colaborativo	Recursos web	Software que permita el trabajo en equipo desde los puestos de trabajo sin necesidad de estar físicamente juntos para garantizar el distanciamiento social requerido por la COVID-19.
Equipamiento aula	Equipamiento	Aula de la ETSISI con cañón de luz conectado a PC en la mesa del profesor y sistema de audio inalámbrico. Pizarra clásica

Equipamiento Laboratorio	Equipamiento	Laboratorio de Trabajo en grupo: Aula con ordenadores, cañón proyector y pizarra clásica
--------------------------	--------------	--

## 9. Otra información

---

### 9.1. Otra información sobre la asignatura

En previsión de posibles recidivas de la epidemia de COVID, la presente guía contempla la impartición de la asignatura en formato bimodal: todas las actividades formativas planificadas inicialmente como actividades presenciales, en caso de ser necesario pasarán a desarrollarse a través de plataformas online.

Esta asignatura contribuye al Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS 4) de Educación de Calidad que consiste en "garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover las oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos" promoviendo la educación pública como universidad en general y la educación inclusiva y equitativa promoviendo el trabajo en equipo y realizando prácticas en la que se promueve la calidad del desarrollo y los proyectos y por ende del aprendizaje de los estudiantes.

A lo largo del curso académico se incorporarán 2 profesores más, no contemplados en la presente guía, para cubrir la docencia de esta asignatura.

## 10. Adendas

---