



UNIVERSIDAD
POLITÉCNICA
DE MADRID

PROCESO DE
COORDINACIÓN DE LAS
ENSEÑANZAS PR/CL/001



E.T.S. de Ingenieros
Informáticos

ANX-PR/CL/001-01

GUÍA DE APRENDIZAJE

ASIGNATURA

105000023 - Ingeniería Del Software I

PLAN DE ESTUDIOS

10II - Grado En Ingeniería Informatica

CURSO ACADÉMICO Y SEMESTRE

2025/26 - Segundo semestre

Índice

Guía de Aprendizaje

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

1. Datos descriptivos

1.1. Datos de la asignatura

Nombre de la asignatura	105000023 - Ingeniería del Software I
No de créditos	6 ECTS
Carácter	Obligatoria
Curso	Tercero curso
Semestre	Sexto semestre
Período de impartición	Febrero-Junio
Idioma de impartición	Castellano
Titulación	10II - Grado en Ingeniería Informática
Centro responsable de la titulación	10 - E.T.S. De Ingenieros Informáticos
Curso académico	2025-26

2. Profesorado

2.1. Profesorado implicado en la docencia

Nombre	Despacho	Correo electrónico	Horario de tutorías *
Natalia Juristo Juzgado	5104	natalia.juristo@upm.es	M - 19:00 - 20:00 X - 13:00 - 17:00 J - 15:00 - 16:00 Se ruega el envío de un email para solicitar la tutoría con antelación, con el fin de reducir en lo posible los tiempos de espera.

Andres Silva Vazquez	D5111	andres.silva@upm.es	L - 11:00 - 14:00 X - 11:00 - 14:00 Se ruega el envío de un email para solicitar la tutoría con antelación, con el fin de reducir en lo posible los tiempos de espera.
Maria Pilar Rodriguez Gonzalez (Coordinador/a)	6203	pilar.rodriguez@upm.es	X - 14:00 - 17:00 J - 12:00 - 15:00 Se ruega el envío de un email para solicitar la tutoría con antelación, con el fin de reducir en lo posible los tiempos de espera.
Francy Diomar Rodriguez Tibocho	5106	francydiomar.rodriguez@upm.es	L - 15:30 - 17:30 M - 12:00 - 14:00 X - 15:30 - 17:30 Se ruega el envío de un email para solicitar la tutoría con antelación, con el fin de reducir en lo posible los tiempos de espera.

* 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

- Programación Ii

3.2. Otros conocimientos previos recomendados para cursar la asignatura

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

4. Competencias y resultados de aprendizaje

4.1. Competencias

CG-1/21 - Capacidad de resolución de problemas aplicando conocimientos de matemáticas, ciencias e ingeniería.

CG-3/4 - Saber trabajar en situaciones carentes de información y bajo presión, teniendo nuevas ideas, siendo creativo.

CG-6 - Capacidad de abstracción, análisis y síntesis

Ce 2 - Formalización y especificación de problemas reales cuya solución requiere el uso de la informática.

Ce 21 - Educar, analizar y especificar las necesidades de los clientes (empresas o usuarios individuales), plazos, medios disponibles y posibles condicionantes que pudieran afectar al sistema a desarrollar.

Ce 22 - Capacidad de aplicar sus conocimientos e intuición para diseñar el hardware/software que cumple unos requisitos especificados.

Ce 25 - Concebir y diseñar la arquitectura de un sistema software.

Ce 32 - Comprender el concepto de ciclo de vida, que abarca el significado de sus fases (planificación, desarrollo, instalación y evolución), las consecuencias para el desarrollo de todos los aspectos de los sistemas informáticos (el software, el hardware, y el interfaz humano-máquina), y la relación entre la calidad y la gestión del ciclo de vida.

Ce 39 - Conocer y aplicar los principios de la ingeniería del software y de sus tecnologías para garantizar que las implementaciones de software sean robustas, fiables y apropiadas para la audiencia a la que van destinadas.

Ce 41 - Elegir y usar modelos de proceso y entornos de programación apropiados para proyectos que implican aplicaciones tradicionales, así como áreas de aplicación emergentes.

Ce 9 - Poseer las destrezas que se requieren para diseñar e implementar unidades estructurales mayores que utilizan los algoritmos y las estructuras de datos, así como las interfaces por las que se comunican estas unidades.

4.2. Resultados del aprendizaje

RA247 - Diseñar y construir sistemas informáticos capaces de resolver problemas para los que no se conoce solución.

RA248 - Capacidad de llevar a cabo la definición y gestión de requisitos.

5. Descripción de la asignatura y temario

5.1. Descripción de la asignatura

La asignatura está organizada en torno a los cinco temas siguientes:

1. Introducción a la Ingeniería del Software. Breve recorrido por los conceptos básicos que configuran la Ingeniería del Software. Se presenta, además, el concepto de ciclo de vida y los modelos de ciclo de vida más relevantes para productos software.

2.- Ingeniería de Requisitos. Introducción a la IR. Educación, análisis y negociación. La gestión de requisitos y herramientas. Casos de Uso.

3.Arquitecturas Software. Descripción de qué es una arquitectura software y en qué consiste el trabajo del

arquitecto software. Se presta especial atención al concepto de calidad y a los atributos de calidad que guían el desarrollo de una arquitectura software. Proceso para el desarrollo de una arquitectura software y principales elementos arquitectónicos (estilos arquitectónicos, patrones arquitectónicos, soluciones para el almacenamiento de datos, etc.).

4.-Diseño estructurado de sistemas software. El método de Yourdon. Acontecimientos. Elaboración de DFD.

5.- Diseño Orientado a Objetos de sistemas software. El modelo de objetos y su contraste con el estructurado. Criterios de selección. Revisión de los conceptos de objetos, mensajes y clases. UML. Principio de ocultación. Revisión de los conceptos de herencia y polimorfismo. Representación en UML. Patrones GRASP.

5.2. Temario de la asignatura

1. Introducción a la Ingeniería del Software

1.1. Qué es la Ingeniería del Software. Orígenes.

1.2. Proceso Software y Ciclo de Vida

1.3. Modelos de Ciclo de Vida en el Software

2. Ingeniería de Requisitos

2.1. Introducción a la IR

2.2. Educción, Análisis y Negociación

2.3. Especificación y Validación

2.4. Gestión de Requisitos y Herramientas

2.5. Casos de Uso

3. Arquitecturas Software

3.1. Introducción a las Arquitecturas Software. ¿Qué es la Arquitectura Software y cuál es el role del Arquitecto Software?

3.2. Drivers Arquitectónicos

3.3. Proceso para el Desarrollo de Arquitecturas Software

3.4. Principales Elementos Arquitectónicos: Estilos y Patrones Arquitectónicos

4. Diseño estructurado de sistemas software

4.1. El método de Yourdon

4.2. Acontecimientos

4.3. Elaboración de DFDs

5. Diseño Orientado a Objetos de sistemas Software

5.1. El modelo de objetos y su contraste con el estructurado. Criterios de selección.

5.2. Revisión de los conceptos de objetos, mensajes y clases. UML. Principio de ocultación.

5.3. Revisión de los conceptos de herencia y polimorfismo. Representación en UML. Patrones GRASP

6. Cronograma

6.1. Cronograma de la asignatura *

Sem	Actividad tipo 1	Actividad tipo 2	Tele-enseñanza	Actividades de evaluación
1	Introducción a IS Duración: 04:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
2	Introducción a IS Duración: 03:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Evaluación progresiva prueba obligatoria de conocimientos básicos de Ingeniería del Software Duración: 00:30 OT: Otras actividades formativas / Evaluación			Evaluación Progresiva 1: Prueba obligatoria de conocimientos básicos de Ingeniería de Software ET: Técnica del tipo Prueba Telemática Evaluación Progresiva Presencial Duración: 00:30
3	Puzzle IR Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Ejercicio en Grupo de Especificación Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas			
4	Teoría y Práctica de IR Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Trabajo en grupo de educación de requisitos Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas			
5	Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral			
6	Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Teoría Arquitectura Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral Evaluación progresiva prueba obligatoria de conocimientos adquiridos arquitectura 1 Duración: 00:30 OT: Otras actividades formativas /			Evaluación Progresiva 2: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos Arquitecturas Software 1 ET: Técnica del tipo Prueba Telemática Evaluación Progresiva Presencial Duración: 00:30

	Evaluación			
7	<p>Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			
8	<p>Teoría Arquitectura Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Teoría Arquitectura Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Evaluación progresiva prueba obligatoria de conocimientos adquiridos arquitectura 2 Duración: 00:30 OT: Otras actividades formativas / Evaluación</p>			<p>Evaluación Progresiva 3: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos Arquitecturas Software 2 ET: Técnica del tipo Prueba Telemática Evaluación Progresiva Presencial Duración: 00:30</p>
9	<p>Teoría de estructurado Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Trabajo en grupo de estructurado Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			<p>Evaluación Progresiva 4: trabajo obligatorio sobre Arquitecturas software TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación Progresiva No presencial Duración: 00:00</p>
10	<p>Trabajo en grupo de estructurado Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p> <p>Discusión y prácticas en aula Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			
11	<p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p>			<p>Evaluación Progresiva 5: Trabajo obligatorio sobre estructurado TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo Evaluación Progresiva No presencial Duración: 04:00</p>
12	<p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Análisis colectivo del trabajo Duración: 01:30 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p> <p>Evaluación progresiva obligatoria prueba de conocimientos adquiridos OO1 Duración: 00:30 OT: Otras actividades formativas / Evaluación</p>			<p>Evaluación Progresiva 6: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO1 ET: Técnica del tipo Prueba Telemática Evaluación Progresiva Presencial Duración: 00:30</p>

13	<p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Análisis colectivo del trabajo Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			
14	<p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Análisis colectivo del trabajo Duración: 02:00 AC: Actividad del tipo Acciones Cooperativas</p>			
15	<p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 02:00 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Teoría Diseño de Sistemas OO Duración: 01:30 LM: Actividad del tipo Lección Magistral</p> <p>Evaluación progresiva obligatoria prueba de conocimientos adquiridos OO2 Duración: 00:30 OT: Otras actividades formativas / Evaluación</p>			<p>Evaluación Progresiva 7: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO2 ET: Técnica del tipo Prueba Telemática Evaluación Progresiva Presencial Duración: 00:30</p>
16				
17	<p>Recuperaciones de las pruebas progresivas (sólo de los apartados suspensos). Duración: 02:00 OT: Otras actividades formativas / Evaluación</p>			<p>Recuperaciones de las pruebas progresivas (sólo de las pruebas suspensas) OT: Otras técnicas evaluativas Evaluación Global Presencial Duración: 02:00</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.

7. Actividades y criterios de evaluación

7.1. Actividades de evaluación de la asignatura

7.1.1. Evaluación (progresiva)

Sem.	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
2	Evaluación Progresiva 1: Prueba obligatoria de conocimientos básicos de Ingeniería de Software	ET: Técnica del tipo Prueba Telemática	Presencial	00:30	8%	3 / 10	Ce 32 Ce 41
6	Evaluación Progresiva 2: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos Arquitecturas Software 1	ET: Técnica del tipo Prueba Telemática	Presencial	00:30	4%	3 / 10	Ce 25
8	Evaluación Progresiva 3: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos Arquitecturas Software 2	ET: Técnica del tipo Prueba Telemática	Presencial	00:30	8%	3 / 10	Ce 25
9	Evaluación Progresiva 4: trabajo obligatorio sobre Arquitecturas software	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	00:00	20%	3 / 10	Ce 25 Ce 39
11	Evaluación Progresiva 5: Trabajo obligatorio sobre estructurado	TG: Técnica del tipo Trabajo en Grupo	No Presencial	04:00	30%	3 / 10	CG-1/21 CG-3/4 CG-6 Ce 2 Ce 9 Ce 21 Ce 32
12	Evaluación Progresiva 6: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO1	ET: Técnica del tipo Prueba Telemática	Presencial	00:30	10%	3 / 10	CG-1/21 CG-6 Ce 9 Ce 22
15	Evaluación Progresiva 7: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO2	ET: Técnica del tipo Prueba Telemática	Presencial	00:30	20%	3 / 10	CG-1/21 CG-6 Ce 9 Ce 22

7.1.2. Prueba evaluación global

Sem	Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
17	Recuperaciones de las pruebas progresivas (sólo de las pruebas suspensas)	OT: Otras técnicas evaluativas	Presencial	02:00	100%	5 / 10	CG-1/21 CG-3/4 CG-6 Ce 2 Ce 9 Ce 21 Ce 22 Ce 25 Ce 32 Ce 39 Ce 41

7.1.3. Evaluación convocatoria extraordinaria

Descripción	Modalidad	Tipo	Duración	Peso en la nota	Nota mínima	Competencias evaluadas
Examen global de toda la asignatura extraordinario	EX: Técnica del tipo Examen Escrito	Presencial	02:00	100%	5 / 10	CG-1/21 CG-3/4 CG-6 Ce 2 Ce 9 Ce 21 Ce 22 Ce 25 Ce 32 Ce 39 Ce 41

7.2. Criterios de evaluación

Convocatoria ordinaria

La asignatura se basa en el sistema de evaluación progresiva implementado mediante una colección de pruebas de evaluación.

Las pruebas de evaluación se consideran obligatorias para poder evaluar de manera progresiva el avance en la adquisición de conocimientos.

Para aprobar la asignatura es necesario realizar cada una de las pruebas obligatorias con al menos la nota mínima definida.

En caso de no superar la nota mínima exigida se podrá recuperar la prueba correspondiente en la convocatoria ordinaria.

La recuperación de las pruebas en el caso de la Evaluación Progresiva 4: Trabajo obligatorio sobre Arquitecturas Software y la Evaluación Progresiva 5: Trabajo obligatorio sobre estructurado se realizará efectuando la reentrega del trabajo.

La recuperación del resto de pruebas recuperables se efectuará mediante examen escrito de las partes correspondientes en la fecha que determine Jefatura de Estudios.

Las diferentes pruebas que constituyen la batería de pruebas que el estudiantado debe superar son:

1.-Evaluación Progresiva 1: prueba obligatoria de conocimientos básicos de Ingeniería de Software, prueba donde se evaluarán los conocimientos correspondientes al tema de Introducción a la Ingeniería del Software. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La realización se llevará a cabo de manera telemática usando cuestionarios de Moodle. Se podrá recuperar en la convocatoria ordinaria de junio realizando un cuestionario escrito en la fecha fijada por Jefatura de Estudios. El peso en la calificación final será del 8%.

2.-Evaluación Progresiva 2: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos sobre Arquitecturas Software 1. Primera prueba individual del tema de Arquitectura, donde se evaluarán los conocimientos correspondientes al tema de Arquitecturas. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La realización de la prueba se realizará en horario de clase usando Moodle. Se podrá recuperar en la convocatoria ordinaria de junio realizando un cuestionario escrito en la fecha fijada por Jefatura de Estudios. El peso en la calificación final será del 4%.

3.-Evaluación Progresiva 3: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos sobre Arquitecturas Software 2. Segunda prueba individual del tema de Arquitectura, donde se evaluarán los conocimientos correspondientes al tema de Arquitecturas. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La realización de la prueba se realizará en horario de clase usando Moodle. Se podrá recuperar en la convocatoria ordinaria de junio realizando un cuestionario escrito en la fecha fijada por Jefatura de Estudios. El peso en la calificación final será del 8%.

4.-Evaluación Progresiva 4: trabajo obligatorio sobre arquitectura software. El estudiantado realizará un desarrollo de componentes arquitectónicos y diseñará una arquitectura. Esta prueba se realiza en grupo. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. Se podrá recuperar mediante re-entrega del trabajo. La entrega del trabajo se realizará usando Moodle. El peso en la calificación final será del 20%.

5.- Evaluación Progresiva 5: Trabajo obligatorio de estructurado para evaluar los conocimientos de los temas de Ingeniería de Requisitos y Diseño Estructurado. Esta prueba se realizará en grupos de trabajo. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La entrega del trabajo se realizará de manera telemática aportando la documentación a Moodle. Se podrá recuperar mediante re-entrega del trabajo. El peso en la calificación final será del 30%.

6.-Evaluación Progresiva 6: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO1. Primera prueba individual del tema de Orientación a Objetos, dónde se evaluaran los conocimientos correspondientes a tema de Diseño orientado a objetos. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La realización de la prueba se realizará en horario de clase usando Moodle. Se podrá recuperar en la convocatoria ordinaria de junio realizando un cuestionario escrito en la fecha fijada por Jefatura de Estudios.El peso en la calificación final será del 10%.

7.-Evaluación Progresiva 7: prueba obligatoria de conocimientos adquiridos OO2. Segunda prueba individual dónde se evaluaran los conocimientos correspondientes a tema de Diseño orientado a objetos. La calificación mínima se ha dispuesto en 3 sobre 10. La realización del a prueba se realizará en horario de clase usando Moodle. Se podrá recuperar en la convocatoria ordinaria de junio realizando un cuestionario escrito en la fecha fijada por Jefatura de Estudios. El peso en la calificación final será del 20%.

Calificación de las pruebas

Si no se alcanzan los 3 puntos sobre 10 en una prueba parcial (prueba de evaluación progresiva) se considerará que no se han alcanzado los niveles exigidos de aprendizaje debiéndose recuperar dicha prueba. Para poder superar la asignatura, es necesario que todas las pruebas que componen la batería estén superadas bien a la primera o bien por haber sido recuperadas.

Los requisitos mínimos para aprobar la asignatura requieren haber superado la nota mínima en todas y cada una de las actividades de evaluación que las tengan. No es posible aprobar la asignatura habiendo pruebas con una nota inferior a la nota mínima. Las partes no superadas podrán ser recuperadas por el estudiantado en la convocatoria ordinaria tal y como se ha dispuesto.

La calificación se realizará mediante promedio ponderado de las siete pruebas evaluables. Para aprobar la asignatura la nota final debe ser igual o superior a 5,0. La compensación de las calificaciones se realizará cuando habiendo superado la nota mínima exigida, no se haya superado el valor de 5,0.

En caso de no haber superado las diferentes pruebas después de la recuperación, la calificación final será de suspenso otorgando la calificación máxima de las pruebas no superadas.

Durante el semestre se publicarán las notas obtenidas por los alumnos en las pruebas parciales, que junto con la valoración global final concretarán la calificación final de la asignatura.

Plazos de Entrega.

Las fechas exactas establecidas para la realización de las pruebas y el plazo máximo para la entrega de las diferentes pruebas serán publicadas en el Moodle de la asignatura.

Los plazos de entrega estarán escalonados a lo largo del curso con el objetivo de facilitar el desarrollo de las prácticas en paralelo con el del temario y maximizar así su beneficio.

En ningún caso se admitirán entregas fuera de plazo

Convocatoria extraordinaria.

La convocatoria extraordinaria consta de un único examen que aborda la totalidad del temario. Se plantearán cuestiones teóricas y prácticas de la asignatura con el fin de evaluar las competencias y los resultados de aprendizaje de la asignatura.

La evaluación de la convocatoria extraordinaria requieren que se obtenga al menos un 5 (sobre 10).

8. Recursos didácticos

8.1. Recursos didácticos de la asignatura

Nombre	Tipo	Observaciones
Sitio Moodle	Recursos web	http://moodle.upm.es/titulaciones/oficiales/course/view.php?id=1580
Biblioteca Safari accesible desde VPN de la UPM	Recursos web	https://learning.oreilly.com/home/
Engineering Software Products: An Introduction to Modern Software Engineering	Bibliografía	Sommerville, Editorial Pearson, 2019
Business Analysis, Requirements, and Project Management: A Guide for Computing Students	Bibliografía	Cox, Auerbach 2021
Managing Software Requirements the Agile Way	Bibliografía	Heath, Packt Publishing, 2020.
Design Pattern	Bibliografía	Gamma et al. ?Design Pattern?. Ed. Addison Wesley 1994
Leffingwell	Bibliografía	Leffingwell D., Widrig D. ?Managing Software Requirements?, 2nd Edition. Addison-Wesley, 2003.
Yourdon	Bibliografía	E. Yourdon. "Análisis Estructurado Moderno".Prentice-Hall Hispanoamericana, 1993.
Software Engineering at Google	Bibliografía	Wright, H., Winters, T. D., & Manshreck, T. (2020).
Arquitectura de Software	Bibliografía	Cervantes, H., Velasco, P., Castro, L.,Arquitectura de Software: Conceptos y ciclo de desarrollo, Editorial: Cengage Learning, ISBN978-607522-456-5

Software Architecture in Practice	Bibliografía	Len Bass, Paul Clements, Rick Kazman, Ed. Addison-Wesley, 2021
Software Systems Architecture: Working with Stakeholders Using Viewpoints and Perspectives	Bibliografía	Rozanski, N., & Woods, E. (2012).. Addison-Wesley.
Documenting Software Architectures: Views and Beyond	Bibliografía	P. Clements, F. Bachmann, L. Bass, D. Garlan, J. Ivers, R. Little, P. Merson, R. Nord & J. Stafford (2010)
Designing Software Architectures: A Practical Approach	Bibliografía	H. Cervantes, R. Kazman (2016). Addison-Wesley Professional

9. Otra información

9.1. Otra información sobre la asignatura

Actuación ante copias y otros comportamientos fraudulentos

La actuación antes copias y otros comportamientos fraudulentos, vendrá determinada por el artículo 13 de la Normativa de evaluación del aprendizaje en las titulaciones oficiales de grado y máster universitario de la UPM E (Aprobada por Consejo de Gobierno en su sesión del 26 de mayo de 2022). El artículo 13, de la Normativa de evaluación indica:

1. De acuerdo con las obligaciones establecidas en el Estatuto del Estudiante Universitario, el estudiantado debe abstenerse de la utilización o cooperación que den lugar a fraude académico en cualquiera de las pruebas de evaluación, así como en los trabajos e informes que realicen.
2. Ante la comprobación de fraude académico en una prueba de evaluación, se calificará con la puntuación de cero al estudiante o estudiantes implicados en la calificación final de la convocatoria correspondiente a la celebración de la prueba (ordinaria o extraordinaria). Además, en función de la gravedad del caso, el Tribunal de la asignatura podrá acordar la realización de un examen especial y equivalente para evaluar los resultados de aprendizaje de la asignatura en la siguiente convocatoria oficial.
3. Si la comprobación de fraude académico se produce durante el desarrollo de la prueba, ésta se podrá

interrumpir inmediatamente para el/la estudiante o estudiantes implicados/as, debiendo el profesor o profesora comunicar el porqué de la interrupción.

4. En caso de discrepancia de un/una estudiante con la consideración de fraude académico, podrá acogerse al procedimiento de Reclamaciones recogido en el Artículo 31 de esta normativa. El/la Presidente/a de dicha Comisión de Reclamaciones solicitará al profesorado que haya detectado la copia o plagio que elabore un informe sobre el hecho.

5. El Tribunal de la Asignatura podrá poner los hechos en conocimiento del Director/a del Departamento, y éste a su vez podrá elevarlos al Rector/a para que pudiera abrirse, en su caso, expediente disciplinario.