

Tecnologías emergentes

FICHA DE MATERIA				
Denominación	Ingeniería del Software II			
Asignaturas				
Nombre	Tipo	Curso	Cuatrimestre	Nº Créditos
Ingeniería de requisitos	OPT	3º	1º	6
Procesos en ingeniería del software	OPT	3º	2º	6
Tecnologías emergentes	OPT	3º	2º	6
Competencias que se adquirirán	CB-04, CB-05, CIS-02, CIS-04, CIS-05, CIS-06			
Descripción de los contenidos	<p>Los contenidos de este módulo cubren las recomendaciones realizadas por la ACM Ingeniería del Software (<i>SE: Software Engineering</i>) e Interacción Persona-Computador (<i>HC: Computer-Human Interaction</i>).</p> <p>De manera optativa, se podrá estudiar los contenidos relativos a Tecnologías Emergentes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación y evaluación de tecnologías de desarrollo emergentes. 2. Selección de tecnologías emergentes para el desarrollo de la aplicación 			
Resultados de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Ser capaz de aplicar patrones de análisis y realizar modelos de análisis complejos. • Ser capaz de seleccionar estilos arquitectónicos apropiados para una determinada situación, valorar modelos de arquitectura y utilizar lenguajes de definición de arquitectura. • Conocer y saber diseñar arquitecturas especializadas como la arquitectura Web, basada en servicios. • Ser capaz de seleccionar, adaptar e implementar patrones de diseño. • Ser capaz de seleccionar modelos de proceso para situaciones dadas, y conocer un amplio espectro de modelos de proceso software. • Conocer y saber aplicar el concepto de mejora de proceso software y los estándares relacionados. • Saber aplicar técnicas de diseño y desarrollo basado en componentes y aspectos, y saber aplicar los conceptos de familia de productos al software. 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el concepto y saber aplicar los beneficios de las arquitecturas basadas en modelos. • Conocer y aplicar las metodologías de desarrollo de proyectos software atendiendo a la normativa y regulaciones vigentes. Capacidad de análisis de los requisitos implicados en el diseño, desarrollo e implantación de productos informáticos. • Tener una noción adecuada de cuáles son las tecnologías con mayor importancia dentro del abanico de tecnologías existentes, y saber evaluar el impacto de las mismas. • Conocer e identificar las aportaciones de las nuevas tecnologías emergentes al campo del desarrollo de software. • Discutir temas relacionados con la gestión y transferencia de tecnologías emergentes • Comprender y ser capaz de aplicar, argumentar y desarrollar sobre el concepto de educación a lo largo de la vida. 																
<p>Actividades formativas</p>	<p>El desarrollo del módulo se realizará de manera no presencial, utilizando el entorno virtual y la acción tutorial síncrona y asíncrona necesaria. Como metodología general a aplicar para la adquisición de cada competencia, el estudiante deberá estudiar los materiales de cada tema apoyado por las tutorías necesarias, realizando las consultas bibliográficas que necesite. Una vez adquiridos los conceptos teóricos, el estudiante deberá realizar y comentar los ejercicios propuestos, para pasar a realizar prácticas individuales o grupales de mayor envergadura debidamente documentadas. La evaluación de cada competencia tendrá carácter formativo, pudiéndose evaluar más de una competencia a la vez.</p> <table border="1" data-bbox="555 1391 1497 1753"> <tr> <td>Estudio personal</td> <td>162</td> </tr> <tr> <td>Lecturas complementarias dirigidas</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Clases, conferencias o técnicas expositivas</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Elaboración de trabajos individuales</td> <td>54</td> </tr> <tr> <td>Elaboración de trabajos en grupo</td> <td>54</td> </tr> <tr> <td>Tutoría individual</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Participación en foros/medios colaborativos</td> <td>27</td> </tr> <tr> <td>Test de autoevaluación</td> <td>27</td> </tr> </table> <p>Se utilizarán herramientas para la configuración y definición de procesos software (como por ejemplo, Eclipse EPF), además de utilidades específicas de herramientas CASE para UML con el fin de que el estudiante ponga en práctica los conocimientos para identificar y elaborar políticas, procedimientos y estándares de desarrollo de aplicaciones que terminen en un modelo de proceso concreto</p>	Estudio personal	162	Lecturas complementarias dirigidas	27	Clases, conferencias o técnicas expositivas	27	Elaboración de trabajos individuales	54	Elaboración de trabajos en grupo	54	Tutoría individual	27	Participación en foros/medios colaborativos	27	Test de autoevaluación	27
Estudio personal	162																
Lecturas complementarias dirigidas	27																
Clases, conferencias o técnicas expositivas	27																
Elaboración de trabajos individuales	54																
Elaboración de trabajos en grupo	54																
Tutoría individual	27																
Participación en foros/medios colaborativos	27																
Test de autoevaluación	27																

	<p>Se contará con un laboratorio que permita instalar y configurar tecnologías emergentes relacionadas con temas troncales de la carrera y que permitan una evolución arriesgada de la misma. A día de hoy, hablamos de realidad aumentada, vídeo enriquecido multicapa, ipV6 y otros temas actuales, que se irán actualizando a medida que se implante el Grado .</p>
<p>Sistema de evaluación de la adquisición de competencias</p>	<p><u>Evaluación continua (progresiva):</u> 10%: Resolución de trabajos, proyectos y casos. 20%: Prácticas de laboratorio 5%: Participación en foros y otros medios colaborativos 5%: Lecturas complementarias Total de evaluación continua: 40 %</p> <p><u>Evaluación final (presencial):</u> Prueba de evaluación final. Hay que aprobar el examen final, que será físicamente presencial para asegurar la identificación del estudiante, para que se tome en consideración la calificación de la evaluación continua. Total de evaluación final: 60%</p>