

DOBLE GRAU EN INFORMÀTICA DE GESTIÓ I SISTEMES D'INFORMACIÓ/ GRAU EN DISSENY I PRODUCCIÓ DE VIDEOJCS

107232 - ENGINYERIA DEL SOFTWARE II

Informació general

- Curs acadèmic 2022/23
- Curs: Segon
- Trimestre: Tercer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
 - Rosa Herrero Antón <rherrero@tecnocampus.cat>

Llengües de docència

- Català
- Castellà

Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Enginyeria del Software II del tercer trimestre de segon curs, és la segona de les tres assignatures anomenades Enginyeria del Software. La seva impartició està pensada en dedicar 3 ECTS a la part de teoria i 1 ECTS a practicar els conceptes exposats a teoria.

Aquesta assignatura serà la que introduirà el concepte de Patrons de Disseny de Software estudiant-ne els més utilitzats i practicant-ne el seu ús en diferents circumstancies.

Un altre dels temes abordats en aquesta assignatura serà el Testing, fent-ne una introducció general, i explicant alguna tècnica concreta aprofundint el necessari fins poder-la utilitzar.

Aquesta assignatura disposa de recursos metodològics i digitals per fer possible la seva continuïtat en modalitat no presencial en el cas de ser necessari per motius relacionats amb la Covid-19. D'aquesta forma s'assegurarà l'assoliment dels mateixos coneixements i competències que s'especifiquen en aquest pla docent.

Competències/Resultats d'aprenentatge

Bàsica

- B2_ Que els estudiants sàpiguen aplicar els seus coneixements a la seva feina o vocació d'una forma professional i tinguin les comptències que demostrin mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B4_ Que els estudiants puguin transmetre informació, idees, problemes i solucions a un públic tan especialitzat com no especialitzat
- B5_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

Comú

- CIN1_Capacitat per a dissenyar, desenvolupar, seleccionar i avaluar aplicacions i sistemes informàtics, assegurant la seva fiabilitat, seguretat i qualitat, segons els principis ètics i la legislació i normativa vigent
- CIN2_Capacitat per a planificar, concebre, desplegar i dirigir projectes, serveis i sistemes informàtics en tots els àmbits, liderant la seva posada en marxa i la seva millora contínua i valorant el seu impacte econòmic i social
- CIN3_Capacitat per a comprendre la importància de la negociació, els hàbits de treball efectius, el lideratge i les habilitats de comunicació en tots els entorns de desenvolupament de software
- CIN4_Capacitat per elaborar el plec de condicions tècniques d'una instal·lació informàtica que compleixi els estàndards i normatives vigents
- CIN5_Coneixement, administració i manteniment de sistemes, serveis i aplicacions informàtiques
- CIN8_Capacitat per analitzar, dissenyar, construir i mantenir aplicacions de forma robusta, segura i eficient, escollint el paradigma i els llenguatges de programació més adequats
- CIN13_Coneixement i aplicació de les eines necessàries per a l'emmagatzematge, processament i accés als sistemes d'informació, inclosos els basats en web
- CIN16_Coneixement i aplicació dels principis, metodologies i cicles de vida de l'enginyeria de software
- CIN18_Coneixement de la normativa i la regulació de la informàtica en els àmbits nacional europeu i internacional

Específica

- EIS1_Capacitat per a desenvolupar, mantenir i avaluar serveis i sistemes software que satisfacin tots els requisits de l'usuari i que es comportin de forma fiable i eficient, siguin assequibles de desenvolupar i mantenir i compleixin normes de qualitat, aplicant les teories, principis, mètodes i pràctiques de l'enginyeria del software
- EIS4_Capacitat d'identificar i analitzar problemes i dissenyar, desenvolupar, implementar, verificar i documentar solucions software sobre la base d'un coneixement adequat de les teories, models i tècniques actuals

Transversal

- T1_Que els estudiants coneixin un tercer idioma, que serà preferentment l'anglès, amb un nivell adequat de forma oral i per escrit, d'acord amb les necessitats que tindran les graduades i els graduats a cada titulació
- T2_Que els estudiants tinguin capacitat per a treballar com a membres d'un equip interdisciplinari ja sigui com un membre més, o realitzant tasques de direcció amb la finalitat de contribuir a desenvolupar projectes amb pragmatisme i sentit de la responsabilitat, assumint compromisos tenint en compte els recursos disponibles

No definides

Continguts

1. Procés de desenvolupament del software

- 1.1. El Procés Unificat.
- 1.2. Disseny del Software.

1.3. Cas d'Estudi.

2. Proves del software

2.1. Introducció a les proves del software.

2.2. Estratègies de prova.

2.3. Tècniques de prova.

3. Patrons de disseny de software

3.1. Requeriments i mètodes.

3.2. Concepte de Patró.

3.3. Patrons GoF (adaptador, factoria, singleton, estratègia, composite, façana i proxy).

4. Modelat del software

4.1. Relacions entre Casos d'Ús.

4.2. Organització del Model del Domini.

4.3. Contracte de les operacions.

4.4. Diagrames d'estat. Patró estats.

4.5. Organització dels Paquets.

Amb aquest proposta assolirem els següents continguts de la memòria:

- Modelat d'aplicacions.
- Anàlisi i disseny orientat a objectes
- Patrons de disseny
- Patrons d'arquitectura del software

Objectius de Desenvolupament Sostenible

No definides

Sistema d'avaluació i qualificació

La qualificació final de l'assignatura es calcularà segons les fórmules que s'especifiquen a continuació:

E1: qualificació de la primera part de l'examen (cal obtenir un mínim d'un 4 per aprovar l'assignatura) 25%

E2: qualificació de la segona part de l'examen (cal obtenir un mínim d'un 4 per aprovar l'assignatura) 25%

Q: qualificació mitjana dels qüestionaris d'exercicis curts 10%

P: qualificació mitjana de les pràctiques proposades durant el trimestre 40%

Si les qualificacions obtingudes a E1 i E2 són superior o igual a 4 ($E1 \geq 4$ i $E2 \geq 4$), la nota final de l'alumne serà:

$$\text{Nota final} = E1 \cdot 0.25 + E2 \cdot 0.25 + Q \cdot 0.1 + P \cdot 0.4$$

En altre cas (si $E1 < 4$ o $E2 < 4$), la nota final de l'alumne serà:

$$\text{Nota final} = Q \cdot 0.1 + P \cdot 0.4$$

Consideracions:

- Cal obtenir una nota superior a 4 en cadascuna de les dues parts de l'examen, E1 i E2. Els alumnes que no es presentin a l'examen final, suspendran l'assignatura sense opció a recuperació.
- Una activitat no entregada o lliurada amb retard i sense justificació (citació judicial o assumpte mèdic) compta com un 0.
- És potestatiu dels docents acceptar o no lliuraments fora dels terminis que s'indiquin. En el cas que aquests lliuraments fora de termini s'acceptin, és potestatiu del docent decidir si aplica alguna penalització i la quantia d'aquesta.
- En les activitats realitzades en grup el docent pot, en base a la informació de què disposi, personalitzar la qualificació per a cada integrant del grup.
- És responsabilitat de l'alumne evitar el plagi en totes les seves formes. En el cas de detectar un plagi, independentment del seu abast, en alguna activitat correspondrà a tenir una nota final de 0. A més, el professor comunicarà a la Cap d'estudis la situació per a que es prenguin mesures aplicables en matèria de règim sancionador.

Recuperació:

- Les pràctiques de l'assignatura (qualificació P) NO és recuperable.
- Els qüestionaris d'exercicis curts (qualificació Q) NO és recuperable.
- Els estudiants no presentats i els que obtinguin una nota final ≥ 5 no podran fer la recuperació.
- La nota de l'examen de recuperació substitueix a la nota de les activitats E1 i/o E2. La nota final es calcularà amb les fórmules anteriorment detallades.
- Cada estudiant podrà recuperar qualsevol de les dues parts (E1 o E2) de la teoria. La qualificació E1 i E2 serà substituïda per la que hagi tret a la recuperació.