

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

### 107212 - ENGINYERIA DEL SOFTWARE I

#### Informació general

- Curs acadèmic 2023/24
- Curs: Segon
- Trimestre: Primer
- Nombre de crèdits: 4
- Professorat:
  - Rosa Herrero Antón <[rherrero@tecnocampus.cat](mailto:rherrero@tecnocampus.cat)>

#### Llengües de docència

- Català

#### Presentació de l'assignatura

L'assignatura d'Enginyeria del Software 1 del primer trimestre de segon curs, és la primera 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 d'Enginyeria del Software, fent èmfasi en la capacitat dels enginyers i enginyeres per :

- 1.- Entendre els requeriments que la realitat ens presenta.
- 2.- "Dividir la complexitat" que expressen els requeriments captats.
- 3.- Analitzar i modelar correctament el sistema objectiu
- 4.- Començar amb les primeres nocions de disseny per implantar codi font.

#### 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 competències que demostren mitjançant l'elaboració i defensa d'arguments i la resolució de problemes dins de la seva àrea d'estudi
- B5\_ Que els estudiants hagin desenvolupat aquelles habilitats d'aprenentatge necessàries per emprendre estudis posteriors amb un alt grau d'autonomia

##### Específica

- EFB4\_ Coneixements bàsics sobre l'ús i programació dels ordinadors, sistemes operatius, bases de dades i programes informàtics amb aplicació a

l'enginyeria

- 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 membres 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

---

### Tema 1. Introducció a l'Enginyeria del Software

- 1.1 Què és l'enginyeria del software?
- 1.2 Característiques particulars del software.
- 1.3 Perquè cal fer models?
- 1.4 Diferents processos de software
- 1.5 Procés Software Iteratiu.
- 1.6 Enginyeria del Software basada en UML
- 1.7 Eines de modelatge UML

### Tema 2. Especificació i requeriments del software

- 2.1 Especificació i abast de l'aplicació.
- 2.2 Definició, qualitats i tipus de requeriments.
- 2.3 Divisió de la complexitat.
- 2.4 Un mètode per captar requeriments.
- 2.5 Els casos d'ús com a eina d'anàlisi
- 2.6 Estudi dels casos d'ús.

### Tema 3. Model del domini

- 3.1 El model del domini
- 3.2 Casos d'ús com a part del model del domini.
- 3.3 Diagrama d'estructures conceptuals.
- 3.4 Classes, associacions i atributs.
- 3.5 Agregació i composició.
- 3.6 Classe associativa.
- 3.7 Jerarquia de classes.
- 3.8 Guies de modelat.

### Tema 4. Model de disseny

- 4.1 Del model del domini al model de disseny.

4.2 Model de comportament: diagrames d'interacció.

4.3 Model de comportament: diagrames de seqüència

4.4 Diagrames de classes de disseny.

4.5 Patrons d'assignació de responsabilitats (GRASP)

### **Tema 5. Model d'Implementació**

5.1 Del disseny a la implementació.

5.2 Codificació de les classes a partir del diagrama de classes de disseny.

5.3 Mesures de qualitat del codi font (complexitat ciclomàtica )

5.4 Deducció de mètodes a partir dels diagrames d'interacció.

5.5 Classes contenidores

5.6 Ordre d'implementació.

## **Objectius de Desenvolupament Sostenible**

---

- 04 - Educació de qualitat
- 09 - Indústria, Innovació i Infraestructures

## **Sistema d'avaluació i qualificació**

---

La nota final es calcularà amb les qualificacions de les activitats ponderades de la forma següent:

- **60% Examen**, cal obtenir una nota mínima per aprovar de 4 o més, Sí que es pot recuperar al examen de recuperació.
- **40% Pràctiques**, cal obtenir una nota mínima per aprovar de 4 o més, NO es pot recuperar.

Només poden presentar-se a l'examen de recuperació aquells estudiants suspesos que s'hagin presentat a la convocatòria ordinària.