



Universidad  
Internacional  
de Valencia

# Guía didáctica

## **ASIGNATURA:** *Proyecto de Ingeniería del Software*

**Título:** *Grado en Ingeniería Informática*

**Materia:** *Mención en Ingeniería del Software*

**Créditos:** 6 ECTS

**Código:** 47GIIN

# Índice

|                                                     |   |
|-----------------------------------------------------|---|
| 1. Organización general.....                        | 3 |
| 1.1. Datos de la asignatura.....                    | 3 |
| 1.2. Equipo docente .....                           | 3 |
| 1.3. Introducción a la asignatura.....              | 3 |
| 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje ..... | 4 |
| 2. Contenidos/temario .....                         | 5 |
| 3. Metodología .....                                | 5 |
| 4. Actividades formativas .....                     | 5 |
| 5. Evaluación.....                                  | 7 |
| 5.1. Sistema de evaluación.....                     | 7 |
| 5.2. Sistema de calificación .....                  | 7 |
| 6. Bibliografía.....                                | 8 |
| 6.1. Bibliografía de referencia.....                | 8 |
| 6.2. Bibliografía complementaria.....               | 8 |

# 1. Organización general

## 1.1. Datos de la asignatura

|                                       |                                                             |
|---------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
| <b>MÓDULO</b>                         | <b>Menciones</b>                                            |
| <b>MATERIA</b>                        | <b>Mención en Ingeniería del Software</b>                   |
| <b>ASIGNATURA</b>                     | <i>Proyecto de Ingeniería del Software</i><br><b>6 ECTS</b> |
| <b>Carácter</b>                       | Optativa                                                    |
| <b>Curso</b>                          | Cuarto                                                      |
| <b>Cuatrimestre</b>                   | Primero                                                     |
| <b>Idioma en que se imparte</b>       | Castellano                                                  |
| <b>Requisitos previos</b>             | No existen                                                  |
| <b>Dedicación al estudio por ECTS</b> | <b>25 horas</b>                                             |

## 1.2. Equipo docente

|                 |                                                                                                                                                |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Profesor</b> | <b>Dr. Horacio Daniel Kuna</b><br><a href="mailto:daniel.kuna@professional.universidadviu.com">daniel.kuna@professional.universidadviu.com</a> |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

## 1.3. Introducción a la asignatura

*Esta asignatura cubre las actividades de un proyecto de desarrollo de software, permitiendo a los estudiantes pasar por las diferentes etapas del mismo e integrando los conocimientos adquiridos en las asignaturas previas para una solución concreta a un problema del mundo real mediante un producto software.*

## 1.4. Competencias y resultados de aprendizaje

### COMPETENCIAS GENERALES

- CG.1.- Capacidad para concebir, redactar, organizar, planificar, desarrollar y firmar proyectos en el ámbito de la ingeniería en informática que tengan por objeto, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución, la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.
- CG.2.- Capacidad para dirigir las actividades objeto de los proyectos del ámbito de la informática de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.3.- Capacidad para diseñar, desarrollar, evaluar y asegurar la accesibilidad, ergonomía, usabilidad y seguridad de los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, así como de la información que gestionan.
- CG.4.- Capacidad para definir, evaluar y seleccionar plataformas hardware y software para el desarrollo y la ejecución de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.5.- Capacidad para concebir, desarrollar y mantener sistemas, servicios y aplicaciones informáticas empleando los métodos de la ingeniería del software como instrumento para el aseguramiento de su calidad, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.7.- Capacidad para conocer, comprender y aplicar la legislación necesaria durante el desarrollo de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática y manejar especificaciones, reglamentos y normas de obligado cumplimiento.
- CG.9.- Capacidad para resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, autonomía y creatividad. Capacidad para saber comunicar y transmitir los conocimientos, habilidades y destrezas de la profesión de Ingeniero Técnico en Informática.
- CG.10.-Conocimientos para la realización de mediciones, cálculos, valoraciones, tasaciones, peritaciones, estudios, informes, planificación de tareas y otros trabajos análogos de informática, de acuerdo con los conocimientos adquiridos según lo establecido en la resolución.
- CG.11.-Capacidad para analizar y valorar el impacto social y medioambiental de las soluciones técnicas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico en Informática.

### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE LA ASIGNATURA

- IS.1.- Capacidad para desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.
- IS.5.- Identificar, evaluar y gestionar los riesgos potenciales asociados a la construcción de software que pudiesen presentarse.
- IS.6.- Capacidad para diseñar soluciones apropiadas en uno o más dominios de aplicación utilizando métodos de la ingeniería del software que integren aspectos éticos, sociales, legales y económicos.

## RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta asignatura se espera que el estudiante sea capaz de:

- RA.1.- Aplicar los principios de la gestión de proyectos
- RA.2.- Utilizar correctamente una herramienta de soporte al modelado y desarrollo
- RA.3.- Exponer diferentes presentaciones del proyecto a públicos diferenciados
- RA.4.- Redactar la memoria técnica del proyecto, así como otros documentos resultado del trabajo

## 2. Contenidos/temario

1. Presentación del proyecto
2. Modelización visual usando las herramientas de soporte
3. Elementos básicos de gestión de proyectos
4. Desarrollo de la fase inicial del proyecto
5. Desarrollo de la fase final del proyecto

## 3. Metodología

La metodología de la Universidad Internacional de Valencia (VIU) se caracteriza por una apuesta decidida en un modelo de carácter e-presencial. Así, siguiendo lo estipulado en el calendario de actividades docentes del Título, se impartirán en directo un conjunto de sesiones, que, además, quedarán grabadas para su posterior visionado por parte de aquellos estudiantes que lo necesiten. En todo caso, se recomienda acudir, en la medida de lo posible, a dichas sesiones, facilitando así el intercambio de experiencias y dudas con el docente.

En lo que se refiere a las metodologías específicas de enseñanza-aprendizaje, serán aplicadas por el docente en función de los contenidos de la asignatura y de las necesidades pedagógicas de los estudiantes. De manera general, se impartirán contenidos teóricos y, en el ámbito de las clases prácticas se podrá realizar la resolución de problemas, el estudio de casos y/o la simulación.

Por otro lado, la Universidad y sus docentes ofrecen un acompañamiento continuo al estudiante, poniendo a su disposición foros de dudas y tutorías para resolver las consultas de carácter académico que el estudiante pueda tener. Es importante señalar que resulta fundamental el trabajo autónomo del estudiante para lograr una adecuada consecución de los objetivos formativos previstos para la asignatura.

## 4. Actividades formativas

Durante el desarrollo de cada una de las asignaturas se programan una serie de actividades de aprendizaje que ayudan a los estudiantes a consolidar los conocimientos trabajados.

A continuación, se relacionan las actividades que forman parte de la asignatura:

### **1. Actividades de carácter teórico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas por el profesor de la asignatura destinadas a la adquisición por parte de los estudiantes de los contenidos teóricos de la misma. Estas actividades, diseñadas de manera integral, se complementan entre sí y están directamente relacionadas con los materiales teóricos que se ponen a disposición del estudiante (manual, SCORM y material complementario). Estas actividades se desglosan en las siguientes categorías:

- a. Clases expositivas
- b. Sesiones con expertos en el aula
- c. Observación y evaluación de recursos didácticos audiovisuales
- d. Estudio y seguimiento de material interactivo

### **2. Actividades de carácter práctico**

Se trata de un conjunto de actividades guiadas y supervisadas por el profesor de la asignatura vinculadas con la adquisición por parte de los estudiantes de los resultados de aprendizaje y competencias de carácter más práctico. Estas actividades, diseñadas con visión de conjunto, están relacionadas entre sí para ofrecer al estudiante una formación completa e integral.

### **3. Tutorías**

Se trata de sesiones, tanto de carácter síncrono como asíncrono (e-mail), individuales o colectivas, en las que el profesor comparte información sobre el progreso académico del estudiante y en las que se resuelven dudas y se dan orientaciones específicas ante dificultades concretas en el desarrollo de la asignatura.

### **4. Trabajo autónomo**

Se trata de un conjunto de actividades que el estudiante desarrolla autónomamente y que están enfocadas a lograr un aprendizaje significativo y a superar la evaluación de la asignatura. La realización de estas actividades es indispensable para adquirir las competencias y se encuentran entroncadas en el aprendizaje autónomo que consagra la actual ordenación de enseñanzas universitarias. Esta actividad, por su definición, tiene carácter asíncrono.

### **5. Prueba objetiva final**

Como parte de la evaluación de cada una de las asignaturas (a excepción de las prácticas y el Trabajo fin de título), se realiza una prueba (examen final). Esta prueba se realiza en tiempo real (con los medios de control antifraude especificados) y tiene como objetivo evidenciar el nivel de adquisición de conocimientos y desarrollo de

competencias por parte de los estudiantes. Esta actividad, por su definición, tiene carácter síncrono.

## 5. Evaluación

### 5.1. Sistema de evaluación

El Modelo de Evaluación de estudiantes en la Universidad se sustenta en los principios del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), y está adaptado a la estructura de formación virtual propia de esta Universidad. De este modo, se dirige a la evaluación de competencias.

| Sistema de Evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Ponderación |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <b>Portafolio*</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <b>60 %</b> |
| <i>Entrega de informes de problemas y ejercicios</i>                                                                                                                                                                                                                                                                 | 5%          |
| <i>Trabajos o proyectos desarrollados en grupo o de forma individual</i>                                                                                                                                                                                                                                             | 40%         |
| <i>Participación activa en los debates, foros y otros medios</i>                                                                                                                                                                                                                                                     | 5%.         |
| Sistema de Evaluación                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Ponderación |
| <b>Prueba final*</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <b>40 %</b> |
| <i>La prueba final consistirá en un examen en línea, el cual incluirá preguntas de tipo teóricas, así como resolución de ejercicios y/o problemas. Esto permitirá que el estudiante demuestre que ha alcanzado las competencias y resultados de aprendizaje esperados en cada una de las unidades competenciales</i> |             |

**\*Es requisito indispensable para superar la asignatura aprobar cada apartado (portafolio y prueba final)** con un mínimo de 5 para ponderar las calificaciones.

Los enunciados y especificaciones propias de las distintas actividades serán aportados por el docente, a través del Campus Virtual, a lo largo de la impartición de la asignatura.

Atendiendo a la Normativa de Evaluación de la Universidad, se tendrá en cuenta que la utilización de **contenido de autoría ajena** al propio estudiante debe ser citada adecuadamente en los trabajos entregados. Los casos de plagio serán sancionados con suspenso (0) de la actividad en la que se detecte. Asimismo, el uso de **medios fraudulentos durante las pruebas de evaluación** implicará un suspenso (0) y podrá implicar la apertura de un expediente disciplinario.

### 5.2. Sistema de calificación

La calificación de la asignatura se establecerá en los siguientes cálculos y términos:



| Nivel de aprendizaje | Calificación numérica | Calificación cualitativa |
|----------------------|-----------------------|--------------------------|
| Muy competente       | 9,0 - 10              | Sobresaliente            |
| Competente           | 7,0 - 8,9             | Notable                  |
| Aceptable            | 5,0 -6,9              | Aprobado                 |
| Aún no competente    | 0,0 -4,9              | Suspenso                 |

Sin detrimento de lo anterior, el estudiante dispondrá de una **rúbrica simplificada** en el aula que mostrará los aspectos que valorará el docente, como así también los **niveles de desempeño que tendrá en cuenta para calificar las actividades vinculadas a cada resultado de aprendizaje**.

La mención de «**Matrícula de Honor**» podrá ser otorgada a estudiantes que hayan obtenido una calificación igual o superior a 9.0. Su número no podrá exceder del cinco por ciento de los estudiantes matriculados en una materia en el correspondiente curso académico, salvo que el número de estudiantes matriculados sea inferior a 20, en cuyo caso se podrá conceder una sola «Matrícula de Honor».

## 6. Bibliografía

### 6.1. Bibliografía de referencia

- Cohn, M. (2005). Agile Estimating and Planning. ISBN-13: 978-0131479418.
- Sutherland, J. (2014). Scrum: The Art of Doing Twice the Work in Half the Time. ISBN-13: 978-0385346450.
- Anderson, D. J. (2010). Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business. ISBN-13: 978-0984521401.
- Humble, J., & Farley, D. (2010). Continuous Delivery: Reliable Software Releases through Build, Test, and Deployment Automation. ISBN-13: 978-0321601919.
- Poppendieck, M., & Poppendieck, T. (2003). Lean Software Development: An Agile Toolkit. ISBN-13: 978-0321150783.
- Schwaber, K. (2004). Agile Project Management with Scrum. ISBN-13: 978-0735619937.

### 6.2. Bibliografía complementaria

- Cohn, M. (2004). User Stories Applied: For Agile Software Development. ISBN-13: 978-0321205681.
- Derby, E., & Larsen, D. (2006). Agile Retrospectives: Making Good Teams Great. ISBN-13: 978-0977616640.
- Ries, E. (2011). The Lean Startup: How Today's Entrepreneurs Use Continuous Innovation to Create Radically Successful Businesses. ISBN-13: 978-0307887894.
- Martin, R. C., & Martin, M. (2002). Agile Software Development, Principles, Patterns, and Practices. ISBN-13: 978-0135974445