

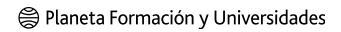
Programas de Asignaturas Grado en Ingeniería Informática

Ingeniería y plataformas Avanzadas de Desarrollo de Software

mgemena y place					
Número total de créditos ECTS 6					
Tipología		Obligatoria			
Organización temporal		Curso 2; Semestre 4			
Modalidad Virtual					
Idioma	Castellano				
Contenidos	 Fundamentos de la Ingeniería del Software. 				
	Concepto de ciclo de vida.				
	Ingeniería de Requisitos				
	Metodologías tradicionales y ágiles en el desarrollo de software				
	Modelos de desarrollo, técnicas y herramientas para el desarrollo de				
	software.				
	Estándares de calidad del software.				
	Planificación y gestión de proyectos informáticos.				
	Planning and management of computer projects.				
	Conocimientos y contenidos	CC01 Conocer las herramientas básicas de gestión de la información en			
		el contexto empresarial y de negocio			
		CC02 Conocer herramientas para el desarrollo de proyectos de			
		emprendimiento innovadores y diferenciales.			
Resultados de aprendizaje TÍTULO	Habilidades y destrezas	HD02 Elaborar propuestas de proyectos tecnológicos teniendo en cuenta los recursos, las alternativas y tendencias disponibles, la seguridad requerida y las condiciones de mercado HD04 Analizar problemas matemáticos o casos de estudio tecnológico, aplicando las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo. HD06 Tomar decisiones empresariales y de negocio con una perspectiva de estrategia corporativa global HD09 Aplicar técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto tanto para entornos tradicionales como para aplicaciones móviles HD11 Proyectar enfoques alternativos, buscar soluciones y generar valor en contextos complejos y cambiantes HD12 Trabajar en entornos multiculturales e internacionales en base al reconocimiento y el respeto a la diversidad HD13 Actuar de manera honesta, ética, sostenible, socialmente responsable y respetuosa con los derechos humanos y la diversidad, tanto en la práctica académica como en la profesional			
	Competencias	CPO3 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto CPO8 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación			
		. I I A CONTACTOR			

Resultados de aprendizaje ASIGNATURA

- Simular situaciones reales de empresa en el desarrollo de proyectos informáticos
- Capacidad para planificar y gestionar proyectos en el entorno de las TIC.
- Analizar un problema en el nivel de abstracción adecuado a cada situación y aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo.
- Diseñar y construir aplicaciones informáticas mediante técnicas de desarrollo, integración y reutilización.
- Saber aplicar las técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto.
- Obtención de conocimientos a la Introducción a Metodologías Ágiles en el desarrollo de software
- Aplicar las técnicas específicas de tratamiento, almacenamiento y administración de datos.
- Utilizar Plataformas de Low-Coding y Código Modular (desarrollo rápido de software)





Programas de Asignaturas Grado en Ingeniería Informática

Actividades formativas	Horas totales
Clases Expositivas	13
Seminarios	2
Clases prácticas	13
Actividades Dirigidas Asíncronas	30
Tutorías	12
Trabajo autónomo	76
Prueba de evaluación final	4
Total	150

Sistemas de evaluación	MÍNIMO	MÁXIMO
Evaluación final: prueba o examen	50	50
Resolución problemas	10	30
Estudio casos - Proyectos	10	30
Otras actividades de evaluación continua	0	10
Total	70	120