

**Ingeniería y plataformas Avanzadas de Desarrollo de Software**

<b>Número total de créditos ECTS</b>	6	
<b>Tipología</b>	Obligatoria	
<b>Organización temporal</b>	Curso 2; Semestre 4	
<b>Modalidad</b>	Virtual	
<b>Idioma</b>	Castellano	
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos de la Ingeniería del Software.</li> <li>• Concepto de ciclo de vida.</li> <li>• Ingeniería de Requisitos</li> <li>• Metodologías tradicionales y ágiles en el desarrollo de software</li> <li>• Modelos de desarrollo, técnicas y herramientas para el desarrollo de software.</li> <li>• Estándares de calidad del software.</li> <li>• Planificación y gestión de proyectos informáticos.</li> <li>• Planning and management of computer projects.</li> </ul>	
<b>Resultados de aprendizaje TÍTULO</b>	<b>Conocimientos y contenidos</b>	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.
	<b>Habilidades y destrezas</b>	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
	<b>Competencias</b>	CP03 Proponer y evaluar diferentes alternativas tecnológicas e innovadoras para resolver un problema concreto CP08 Diseñar aplicaciones informáticas mediante nuevas técnicas de desarrollo, integración y reutilización teniendo en cuenta criterios de Calidad, Usabilidad e Innovación
<b>Resultados de aprendizaje ASIGNATURA</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Simular situaciones reales de empresa en el desarrollo de proyectos informáticos</li> <li>• Capacidad para planificar y gestionar proyectos en el entorno de las TIC.</li> <li>• Analizar un problema en el nivel de abstracción adecuado a cada situación y aplicar las habilidades y conocimientos adquiridos para abordarlo y resolverlo.</li> <li>• Diseñar y construir aplicaciones informáticas mediante técnicas de desarrollo, integración y reutilización.</li> <li>• Saber aplicar las técnicas específicas de ingeniería del software a las diferentes etapas del ciclo de vida de un proyecto.</li> <li>• Obtención de conocimientos a la Introducción a Metodologías Ágiles en el desarrollo de software</li> <li>• Aplicar las técnicas específicas de tratamiento, almacenamiento y administración de datos.</li> <li>• Utilizar Plataformas de Low-Coding y Código Modular (desarrollo rápido de software)</li> </ul>		

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

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