

Desarrollo de Software

UF1 - Desarrollo de Software

Entornos de desarrollo

ÍNDICE

Introducción.....	03
Objetivos.....	03
Puntos clave	04
Bibliografía.....	05

Introducción

En esta unidad didáctica se introducirán los conceptos básicos del desarrollo del software, hablaremos sobre su estado actual y revelaremos las diversas metodologías comúnmente utilizadas para su desarrollo. Examinaremos sus propias características, así como los beneficios y problemas de su uso. Se mostrarán y explicarán las diferentes etapas genéricas que transcurren en un proyecto de desarrollo de software.

Objetivos

Entre los objetivos que se pretenden lograr con esta unidad didáctica destacan:

- X | Entender los conceptos básicos del software.
- X | Distinguir entre procesos, métodos y herramientas.
- X | Entender las fases fundamentales en el ciclo de vida de un proyecto software.
- X | Conocer las diferencias entre los métodos tradicionales de desarrollo de software y los métodos ágiles.
- X | Aplicar el uso de lenguajes de programación para la creación de programas.

Puntos clave

01

Un programa informático es un conjunto específico de operaciones preparadas para ser ejecutadas por una computadora.

02

Para la creación de programas se utilizan distintos tipos de lenguajes de programación.

03

El desarrollo del *software* pasa por distintas etapas formando un ciclo, llamado *ciclo de vida del software*.

04

Existen distintos modelos (o métodos) para el desarrollo de *software* entre los que se distinguen dos grandes familias: los métodos tradicionales y los métodos ágiles.

05

Existen distintos entornos de desarrollo integrado (IDE).

Bibliografía

Patterson, D. A., Hennessy, J. L., & Bruguera, J. D. (2011). *Estructura y diseño de computadores: La interfaz hardware/ software*. Reverté.

De Frutos, J. A., Rico, R., Clemente, J. M.^a, y De Vicente, A. J. (1996). *Problemas de arquitectura de Computadores*. Ed. Universidad de Alcalá.

Sommerville, I., Galipienso, M. I. A., & Martínez, A. B. (2005). *Ingeniería del Software*. Pearson Educación.

Fernández González, J. (2013). Introducción a las metodologías ágiles. *Otras formas de analizar y desarrollar*. Universitat Oberta de Catalunya. <https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w25941w/S02R02.pdf>

PyCharm. (10 de marzo de 2023). *Quick start guide*. <https://www.jetbrains.com/help/pycharm/quick-start-guide.html>

Python (s.f.). *Documentación de Python en Español 3.10.0*. <https://python-docs-es.readthedocs.io/es/3.10/>

Stallings, W., Vargas, A. C., & Espinosa, A. P. (2006). *Organización y arquitectura de computadores* (No. Sirsi) i9788489660823). Pearson Educación.

Pressman, R. S. (2023). *Ingeniería del Software. Un enfoque práctico* (7.a ed.). McGraw Hill Education.

Pérez, M. J. (2012). Guía comparativa de Metodologías ágiles. *Univ. Valladolid*, 3-117.. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/1495>

UAX FP