

Profesorado

Francisco José Mora Lizán (Coordinador)

e-mail: mora@dccia.ua.es

Juan Antonio Puchol García

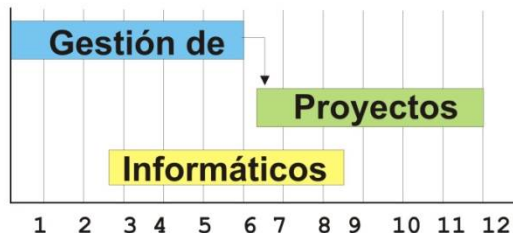
e-mail: puchol@dccia.ua.es

Carlos Villagra Arnedo

e-mail: villagra@dccia.ua.es

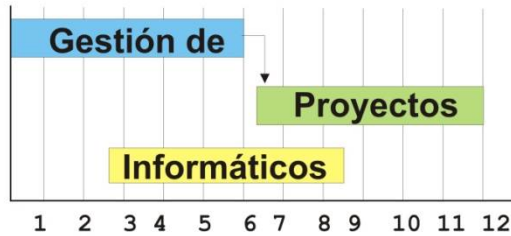
Miguel Ángel Albeza Piqueras

e-mail: Ma.albeza@ua.es



Horarios y Grupos

- Teoría:
 - Martes de 13 a 15 en aula A01 Aulario II (Paco)
 - Miércoles de 9 a 11 en aula D28 Aulario II (Paco)
 - Miércoles de 15 a 17 en aula D28 Aulario II (Paco)
- Prácticas:
 - Lunes de 11 a 13 en L15 Politécnica I (Carlos)
 - Martes de 11 a 13 en L22 Politécnica I (Juan)
 - Martes de 11 a 13 en L23 Politécnica I (Carlos)
 - Miércoles de 11 a 13 en L15 Politécnica I (Carlos)
 - Miércoles de 17 a 19 en L02 Politécnica I (Miguel Ángel)
 - Miércoles de 19 a 21 en L02 Politécnica I (Miguel Ángel)



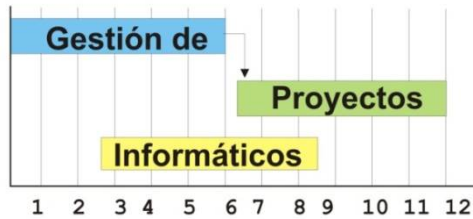
Contexto

La asignatura se enmarca dentro de **la Ingeniería del Software**.

Abarca las actividades **de planificación, seguimiento y control** de un proyecto software para contribuir al éxito del mismo: satisfacer **tiempo, costes y expectativas del cliente**.

Dirección de proyectos completos utilizando **procedimientos y documentos estandarizados**.

Concienciación sobre la importancia de la **profesión informática**, de los aspectos legales y éticos de las TIC (responsabilidad social y jurídica).



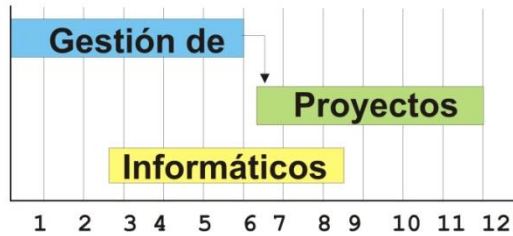
Temario Asignatura

Bloque 1: CONCEPTOS GENERALES DE PLANIFICACIÓN Y GESTIÓN DE PROYECTOS

1. Conceptos sobre gestión de proyectos.
2. Estimación de costes y esfuerzo.
3. Planificación temporal de proyectos software.
4. Organización de recursos humanos.
5. Gestión de Configuraciones.
6. Monitorización y control de proyectos software.

Bloque 2: ASPECTOS LEGALES Y ÉTICOS DE LAS TIC.

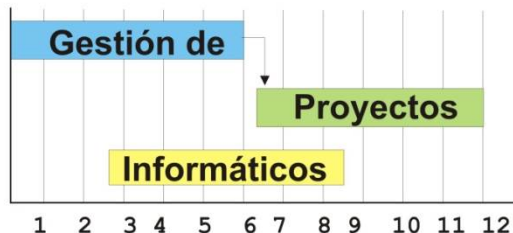
7. Reglamento General de Protección de Datos (RGPD).
8. Ley de propiedad intelectual.
9. Profesión Informática. Informática y Sociedad (responsabilidad social y jurídica).



Organización de las clases

Teoría

- Exposición de temas.
- Comentarios sobre artículos recomendados.
- Presentación de trabajos (presupuestos, curriculum, informe de adaptación a la LOPD, etc).



Organización de las clases

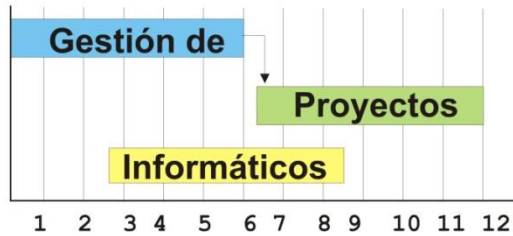
Prácticas:

BLOQUE I:

- Se realizarán en grupos de 4/5 personas utilizando herramientas colaborativas.
- Las prácticas consistirán en la planificación y gestión de un proyecto software.
- Los alumnos tendrán que exponer su plan de proyecto.

BLOQUE II:

- Prácticas individuales de los temas 7,8 y 9.



Bibliografía

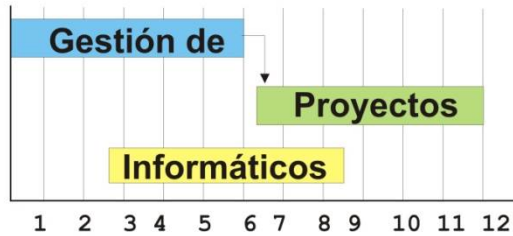
Teoría

•Básica

- Ingeniería del software 8ª Edición. Ian Sommerville. Addison-Wesley. 2010.
- Técnicas de Programación y Control de Proyectos. 3ª Edición. C.Romero López. Pirámide, 1988

•Complementaria

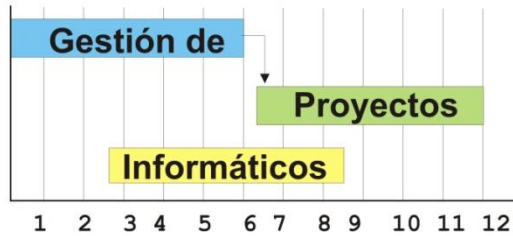
- Ingeniería del Software: un enfoque práctico. 5º edición. Roger S. Pressman. McGraw-Hill, 2005.
- "Desarrollo y Gestión de Proyectos Informáticos". Steve McConnell. McGraw-Hill, 1997



Bibliografía

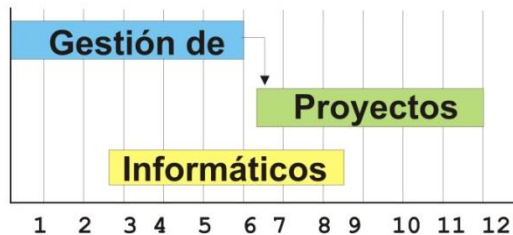
Prácticas

- El proceso unificado de desarrollo de software. Ivar Jacobson, Grady Booch and James Rumbaugh. Addison Wesley.
- El lenguaje unificado de modelado. Grady Booch, James Rumbaugh and Ivar Jacobson. Addison Wesley, 1999
- Microsoft Project 98 paso a paso. McGraw Hill, 1999
- Utilización de UML en Ingeniería del Software con Objetos y Componentes. Perdita Stevens Addison Wesley, 2002



Herramientas

- Microsoft Word / Open Office para la documentación.
- Microsoft Project
- Microsoft Power Point



Evaluación

Competencias transversales y asistencia	No recuperable	10 %
Prácticas	Entrega de prácticas	25 %
Presentación y defensa del plan		15 %
Teoría	Se evaluarán cuestiones sobre los conceptos vistos en clase de teoría y prácticas, y su aplicabilidad.	50 %