

# Producción de Software

## Presentación

Nelson Monzón López (coord.)  
Agustín Salgado de la Nuez  
Daniel Santana Cedrés  
Jonay Suárez Ramírez

Grado en Informática

Curso 2024/2025

# Objetivos

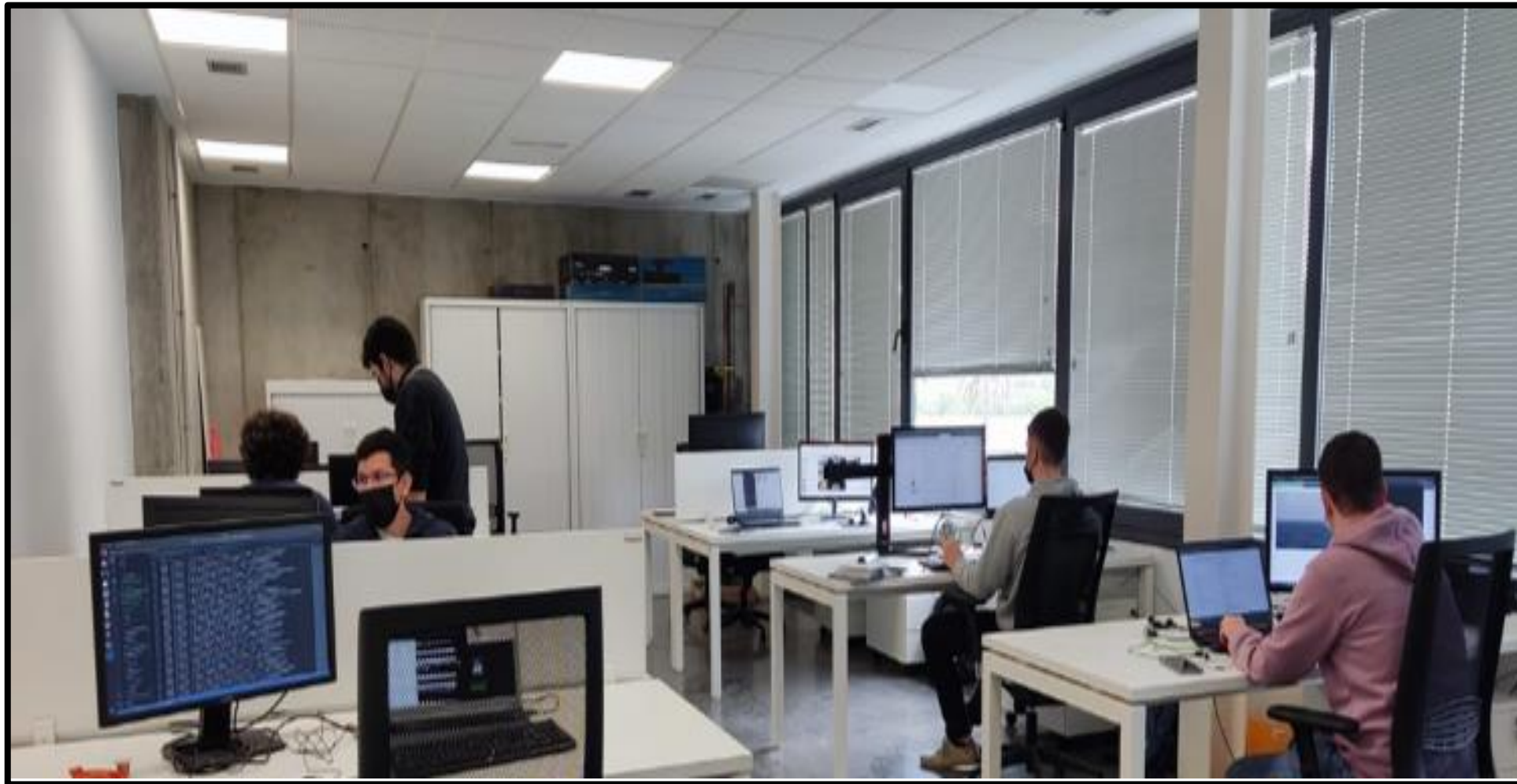
# Objetivos

- Ob1. Mejorar la productividad y calidad en el desarrollo de software
- Ob2. Conseguir que el estudiante adquiriera las capacidades para abordar un diseño de software y su posterior implementación
- Ob3. Conocer los principios que subyacen a las metodologías ágiles y estudiar las metodologías de desarrollo más conocidas.
- Ob4. Entender cómo se organizan, de manera eficiente, los equipos de desarrollo y cuál es el papel de las metodologías de desarrollo dentro de los procesos de la Ingeniería del Software
- Ob5. Conseguir que el estudiante adquiriera las capacidades necesarias para implantar una metodología dentro de una organización
- Ob6. Presentar y explicar los conceptos y principios del diseño de interfaces de usuario, en especial los que se centran el usuario
- Ob7. Aprender a refactorizar código





# Queremos simular una empresa de software



Todos los sprints

Buscar en este tablero 🔍 AC DM JS LR SB Filtros rápidos Todos los sprints Insights

WORK IN PIT STOP TODO WORK IN PROGRESS IN REVISION DONE

✓ SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO 19 incidencias

Dashboard menu options SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-117 DM	Add priority to time lapses SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-45 DM	Dashboard logos SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-122 DM
Dashboard menu collapse SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-118 DM	Add option to go to base scene in create time lapse SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-46 DM	Wiper SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-83 DM
Dashboard breadcrumbs SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-119 DM	Dashboard update production SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-121 DM	Time lapses settings: Fix total time SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO QR-107 DM
Sign in page SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO		Add multilanguage system SCIV: SMART COAST IMAGE & VIDEO



# Contenidos

# Contenidos

## **Tema 1: Técnicas de producción de software**

1.1.- ¿Qué significa producir Software?

1.2.- Modelos de trabajo y estrategia empresarial

1.3.- Patrones de organización y flujo de trabajo

1.4.– Frameworks de trabajo



# Contenidos

## **Tema 2: Metodologías ágiles**

2.1.- Introducción

2.2.- El marco de trabajo Scrum

2.3.- Kanban

2.4.- Integración y entrega continua

2.5.- Scrum Level Essentials

2.6. - DevOps



# Contenidos

## **Tema 3: Código limpio**

3.1.- Introducción

3.2.- Variables, funciones y comentarios

3.3.- Objetos y estructura de datos

3.4.- Gestión de errores

3.5.- Tests unitarios





# Contenidos

## **Tema 4: Diseño de interfaces de usuario**

4.1.- Introducción

4.2.- Proceso de diseño

4.3.- Percepción humana

4.4.- Percepción del color

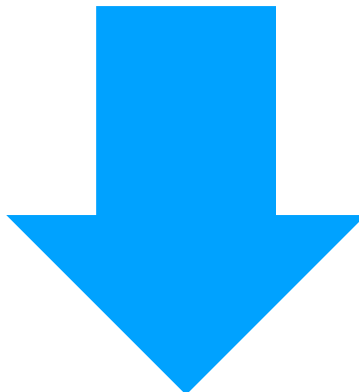
4.5.- Diseño y estructura visual



# Planificación

# Horarios y localizaciones

Grupo 1	LUNES				MARTES				MIÉRCOLES				JUEVES				VIERNES			
	17		18		17		18		17		18		17		18		17		18	
	41	42	43	44	41	42	43	44	41	42	43	44	41	42	43	44	41	42	43	44
15:00-16:00			PS					PS												PS
16:00-17:00			(LQ-D)					(LQ-C)	PS (AT-1)				PS (AT-1)							(LQ-C)
17:00-18:00	PS					PS													PS	
18:00-19:00	(LQ-C)					(LQ-2)													(LQ-2)	
19:00-20:00		PS			PS															
20:00-21:00		(LQ-D)			(LQ-D)															



Edf. Arquitectura



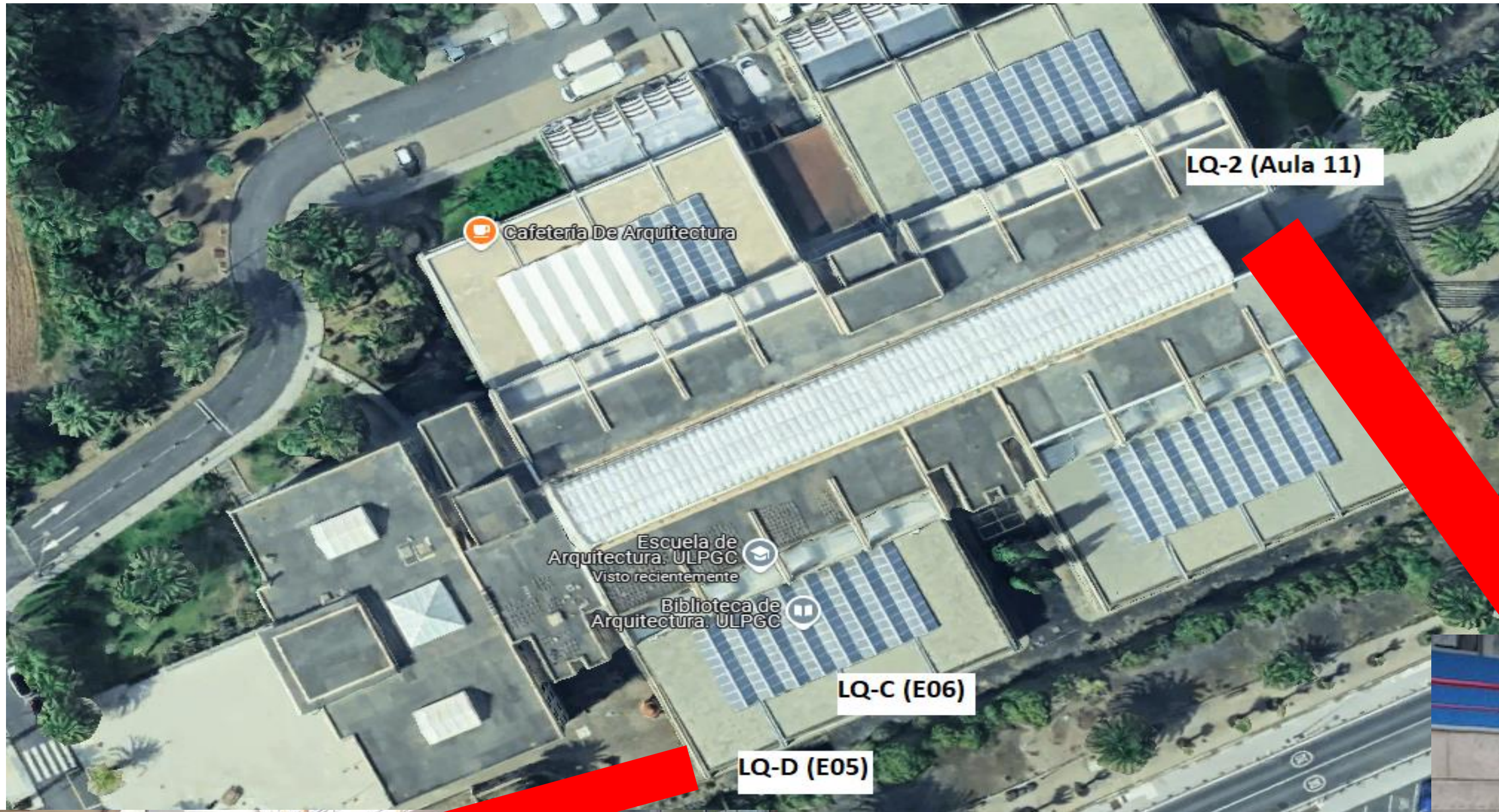
Edf. Telecomunicaciones

Aula Hertz (Sótano del edificio)



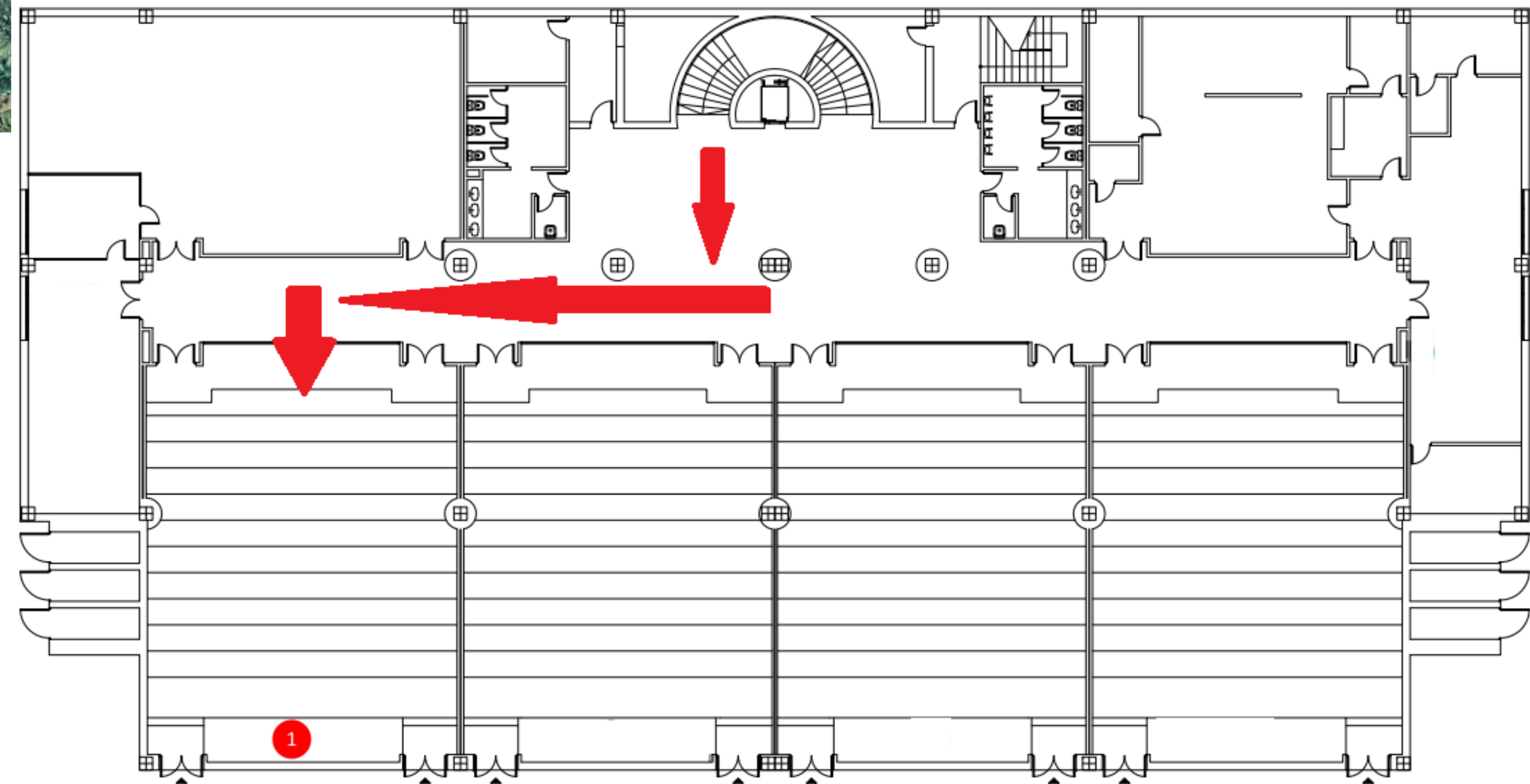


# Edificio Arquitectura





# Edificio Telecomunicaciones



# Prácticas



# Prácticas: Metodologías ágiles

- **Se realizará 2 entregas individuales y luego 4 relativas al proyecto de curso**
  - **Entrega individual:** Código Limpio
  - **Entrega individual:** Control de versiones GIT
  - **Trabajo grupal (5-6 personas)**
    - Pila de Producto. Historias de usuario
    - Sprint Zero. Configuración entorno de trabajo
    - Planificación y Evaluación de varios Sprints
- **LIMITE PARA FORMAR EQUIPOS Y PLANTEAR IDEAS DE PROYECTO: MARTES 18 FEBRERO**
- **Notificar por correo la idea para ser evaluada por equipo docente y apuntarse a Moodle para los grupos**



# Planificación

Semana	L (41-42-43)	M (41-42-44)	X (todos)	J (todos)	V(43-44)	Entregas
3 - 7 Febrero (1)	<u>Presentación</u>	<u>Presentación (44)</u>	<u>T1: Introducción</u>	<u>T2: Agilidad</u>	-	
10 - 14 Febrero (2)	<u>T3: Clean Code</u>	P: Clean Code / <u>T3: Clean Code</u>	<u>T2: Artefactos</u>	<u>T2: Estimación</u>	P: Clean Code	<b>E1 (P1)</b>
17 - 21 Febrero (3)	<u>T2: Control de versiones (CV)</u>	P: CV / <u>T2: CV</u> <u>Formar grupos e ideas proyecto</u>	<u>T2: Roles y eventos</u>	<u>T2: KANBAN</u>	P: CV	<b>E2 (P4)</b>
24 - 28 Febrero (4)	Pila de producto		Plan Sprint Zero			<b>E3 (P2 y P3)</b>
3 - 7 Marzo (5)	Sprint Zero	<b>CARNAVAL</b>	<u>T4: DIU</u>	<u>T4: DIU</u>	Sprint Zero	
10 - 14 Marzo (6)	Sprint Zero		<u>T2: DOCKER</u>	<u>T2: DOCKER</u>	Sprint Zero	
17 - 21 Marzo (7)	Sprint Zero		<u>T2: DevOps</u>	<u>T2: Scrum Level</u>	Sprint Zero	
24 - 28 Marzo (8)	Sprint Zero					
31 Marzo - 4 Abril (9)	<b>DEMO</b>		Charla Experto IT	Charla Experto IT	<b>DEMO</b>	
7 - 11 Abril (10)	Refactorización Pila de Producto/Plan Sprint 1		<b>Clase Repaso</b>	<b>EXAMEN LIBERATORIO</b>	Plan Sprint 1	<b>E4 (P5)</b>
<b>14 - 18 Abril</b>	<b>SEMANA SANTA</b>					
21 - 25 Abril (11)	Sprint 1					
28 Abril - 2 Mayo (12)	Sprint 1			<b>DÍA TRABAJO</b>	Sprint 1	
5 - 9 Mayo (13)	<b>DEMO</b>		Refactorización Pila de producto y Plan Sprint 2		<b>DEMO</b>	<b>E5 (P6)</b>
12 - 16 Mayo (14)	Sprint 2					
19 - 23 Mayo (15)	Sprint 2	<b>DEMO</b> / Sprint 2	<b>DEMO</b>		<b>DEMO</b>	<b>E6 (P7)</b>

# Evaluación

# Evaluación

**Examen escrito** (5 ptos.) – Liberatorio (10 Abril)

– Ordinaria (02 Junio)

- Extraordinaria (20 junio)

**Prácticas** (5 ptos.) – Individuales + Trabajo clase (media calificaciones entregas)

- Antes de final de curso.

## Notas:

- **Se debe superar todas las partes.** Teoría  $\geq 5$ ; Proyecto  $\geq 5$ .
- **Asistencia obligatoria al 85% de clases prácticas** (caso contrario equivale a 0)
- Para presentarse al examen escrito
  - hay que haber aprobado el proyecto
  - Hay que cumplir con el mínimo de asistencia



# Contacto



# Contacto

- **Tutorías (enviar correo para concertar cita):**
  - Nelson Monzón: Jueves (16:00-20:00) → COORDINADOR
  - Agustín Salgado: Martes y miércoles (17:00-19:00)
  - Daniel Santana: Martes, miércoles y jueves (15:00-17:00)
- **Contacto:**
  - [nelson.monzon@ulpgc.es](mailto:nelson.monzon@ulpgc.es)
  - [agustin.salgado@ulpgc.es](mailto:agustin.salgado@ulpgc.es)
  - [daniel.santanacedres@ulpgc.es](mailto:daniel.santanacedres@ulpgc.es)

