

Presentación de la asignatura

**Profesores: Sonia Vázquez Pérez
Luisa Quereda García
Susana Soler Miró
Curso: 2014-2015**



Indice

1. Características de la asignatura
2. Objetivos
3. Profesorado
4. Contenidos
5. Evaluación
6. Control de asistencia
7. Materiales y notificaciones
8. Bibliografía

Características de la asignatura

- **Créditos 6 (3 Teoría / 3 Prácticas)**
- Asignatura **obligatoria:**
 - **Grado en Ingeniería Multimedia**
- Impartida por el departamento:
 - **Lenguajes y Sistemas Informáticos**

Objetivos

- Aplicación de **metodologías** de ingeniería del software para el **desarrollo y planificación** de **sistemas multimedia**
- Estudiar **técnicas de elicitación de requisitos** para un sistema multimedia
- Utilizar **UML** como lenguaje de modelado

¿Para qué es útil?



Así lo explicó el
cliente

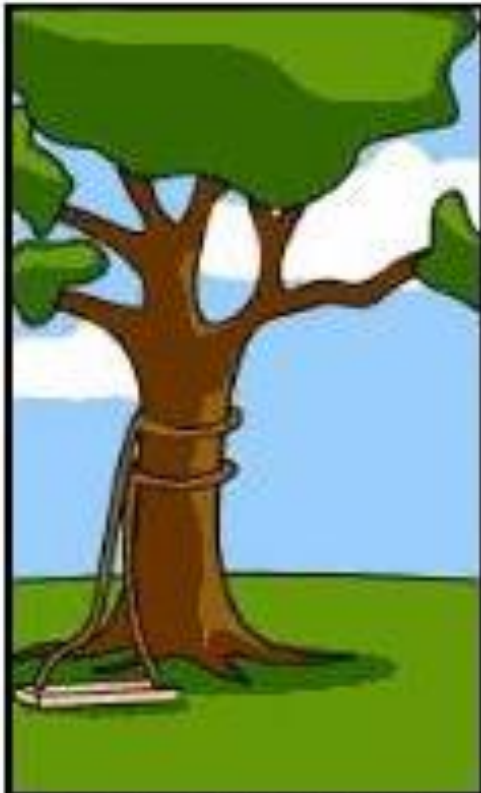


Así lo entendió el
jefe del proyecto



Así lo diseñó el
analista

¿Para qué es útil?



Así lo escribió el programador



Así lo describió el de marketing



Lo que el cliente realmente necesita

Profesorado

Teoría:

- **Sonia Vázquez**
 - Grupo 1: Aulario II, D01. Miércoles 15:00 – 17:00

Prácticas:

- **Susana Soler**
 - Grupo 1: EPS I, L02. Jueves 19:00 – 21:00
- **Luisa Quereda:**
 - Grupo 2: EPS I, L02. Miércoles 19:00 – 21:00
 - Grupo 3: EPS I, L02. Miércoles 17:00 – 19:00

Contenidos

Tema 1

- **Introducción**

Tema 2

- **Análisis y especificación de requisitos**

Tema 3

- **Análisis orientado a objetos**

Tema 4

- **Metodologías de desarrollo de Software**

Tema 5

- **Calidad de sistemas**

Semana	Mes	Día	Tema
1	Enero	28	Presentación/Introducción
2	Febrero	4	Análisis y especificación de requisitos
3		11	Análisis y especificación de requisitos
4		18	Análisis orientado a objetos
5		25	Análisis orientado a objetos
6	Marzo	4	Análisis orientado a objetos
7		11	Análisis orientado a objetos
8		18	Análisis orientado a objetos
9		25	Análisis orientado a objetos
10	Abril	1	Análisis orientado a objetos
SEMANA SANTA			
11	Abril	15	Metodologías de desarrollo del software
12		22	Metodologías de desarrollo del software
13		29	Metodologías de desarrollo del software
14	Mayo	6	Metodologías de desarrollo del software
15		13	Calidad de sistemas
16		20	Resolución de dudas

Evaluación



- **50% Nota teoría + 50% Nota prácticas**
- Para aprobar la asignatura es necesario obtener una **nota ≥ 5** tras hacer la **media entre teoría y prácticas**
- Para hacer media:
 - **Nota teoría ≥ 4**
 - **Nota prácticas ≥ 4**
- En caso de obtener una nota inferior a 4 en teoría, se podrá recuperar en julio
- En caso de obtener una nota inferior a 4 en prácticas, se tendrán que corregir y volver a entregar las prácticas en julio

Evaluación Teoría

Examen final 45%
Asistencia Teoría 5%

- Es necesario **obtener un 4 como mínimo en el examen para poder hacer media**
- En caso de obtener una **nota <4 se podrá recuperar en una prueba final**

Evaluación final

Examen Teoría ≥ 4 45%		50% Teoría
Asistencia Teoría 5%		
Entrega prácticas ≥ 4 50%		50% Prácticas
Teoría + Prácticas ≥ 5 50% + 50%		

Control de asistencia

- Teoría
 - Entrega de ejercicios (5% nota teoría)
- Prácticas
 - Se pasará lista
 - Tener 3 faltas de asistencia sin justificar supondrá NO poder optar a la evaluación continua de la parte práctica

Publicación de notas

- La publicación de **notas** de las **prácticas** se realizará a través de la **web del DLSI**



The screenshot displays the website of the Departament de Llenguajes y Sistemes Informàtics (DLSI) at the Universitat d'Alacant. The header includes the university's name and logo. Below the header, a navigation bar offers links to Intranet, Alumnes, Directorio UA, Campus Virtual, and Correo Web. The main content area is divided into several sections:

- lsí**: A sidebar menu with links to Inicio, ¿Dónde estamos?, Organización, Documentos públicos, Dossier de prensa, and Personal (Docente, Administración, Investigación).
- Docencia**: A section featuring a computer keyboard and mouse, with links to Asignaturas and Programa de doctorado.
- Investigación**: A section with a background of code, listing Grupos de investigación (GPLSI, GRFIA, IWAD, Transducens, Lucentia), Proyectos, Productos, and Empresas "spin-off".
- Cursos**: A section listing courses such as "Curso de introducción a HTML5 y javascript avanzado", "Curso de introducción a la programación en iOS y Objective-C", and "Curso de Introducción a la accesibilidad web".
- Alumnos**: A section with a background image of students, listing "Entrega de prácticas", "Consulta de notas", and "Reserva de tutorías". A red arrow points to the "Consulta de notas" link.

Materiales y notificaciones

- Se usará el **Campus Virtual** para la **publicación de materiales** y la **comunicación** al alumnado de cualquier incidencia, fecha de examen, etc
- Las **transparencias** proporcionadas como materiales, sirven **de apoyo** para el seguimiento de las clases
- **Cualquier cuestión** referente a la asignatura tanto de la parte teórica como práctica, que no pueda realizarse de forma presencial se realizará mediante **tutoría virtual** (el correo electrónico no es la vía más adecuada para este tipo de cuestiones)

Bibliografía

- En la **ficha de la asignatura** y en el **campus virtual** aparece toda la información referente a objetivos, contenidos, evaluación y bibliografía
 - [Plan de estudios AESM](#)



¿PREGUNTAS?