

ADGG086PO METODOLOGÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍAS SOFTWARE PARA LA WEB

SKU: EVOL-7139-iNO-B | Categorías: [INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES](#), [Programación y Desarrollo](#)

INFORMACIÓN DEL CURSO

Horas [150](#)

Acreditado por Universidad [NO](#)

Créditos ECTS [0](#)

Más información

[CONTENIDO ADAPTADO A CERTIFICADO DE PROFESIONALIDAD](#)

CURSO DE ESPECIALIZACIÓN

Objetivos

Este Curso ADGG086PO METODOLOGÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍAS SOFTWARE PARA LA WEB le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Administración y Gestión. Con este CURSO ADGG086PO METODOLOGÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍAS SOFTWARE PARA LA WEB el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y su aplicación al caso del desarrollo de software para la Web.

Contenidos

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN A LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE

1. Conceptos generales de ingeniería del software.
2. - Conceptos generales.
3. - Definiciones.
4. - Ciclo de vida del software.
5. - Metodologías de ingeniería del software.
6. - Ingeniería del software estructurada.
7. - Ingeniería del software orientada a objetos.
8. - Ingeniería web.
9. - Ingeniería del software asistida por computador.
10. Análisis de sistemas de información.
11. - Principios del análisis.
12. - Ingeniería de requisitos.
13. - Informes del análisis.



14. - Análisis de funciones o procesos.
15. - Análisis de datos.
16. - Análisis orientado a objetos.
17. - Diagramas UML para el análisis de sistemas.
18. Diseño de software.
19. - Enfoques en el diseño.
20. - Niveles de diseño.
21. - Principios del diseño.
22. - Diseño de la interfaz de usuario.
23. - Diseño arquitectónico.
24. - Diseño detallado.
25. - Técnicas de diseño.
26. - Técnicas de diseño de datos.
27. - Técnicas de diseño estructurado.
28. - Técnicas de diseño orientado a objetos.
29. - Diagramas UML para el diseño de software.
30. Prueba del software.
31. - Pruebas unitarias.
32. - Pruebas del sistema.
33. - Pruebas de implantación.
34. - Pruebas de aceptación.
35. - Pruebas de regresión.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. GESTIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍA DEL SOFTWARE.

1. Introducción a la gestión de proyectos informáticos.
2. - Conceptos: Objetivos. Temporalidad. Presupuesto. Ciclo de vida de un producto informático. Especificaciones del Proyecto. El Director del Proyecto. Tipos de Proyectos. Organización de un proyecto.
3. - Etapas de un proyecto: Iniciación, Planificación, Ejecución, Control, Cierre.
4. Definición del problema y estrategias de solución.
5. - Objetivos a alcanzar.
6. - Especificaciones del producto.
7. - Los requerimientos de los interesados.
8. - Búsqueda de una estrategia de solución y su desarrollo.
9. Planificación del tiempo.
10. - Representación gráfica de la ordenación de tareas.
11. - De los gráficos de barras al análisis de red.
12. - PERT (Performance Evaluation and Review Technique).
13. - Camino crítico.
14. - Tiempos.
15. Hitos, documentos y revisiones.
16. - Ordenar las etapas.
17. - Relación de tareas.
18. - Diagrama de Gantt.



19. - Los hitos y sus fechas límite.
20. - La documentación técnica como herramienta de seguimiento de la planificación.
21. Conflictos entre actividades.
22. Factores de productividad.
23. - Métricas de productividad del software.
24. - Herramientas que mejoran la productividad.
25. - Disponibilidad de los recursos.
26. - La experiencia y el entrenamiento del equipo de desarrollo.
27. - COCOMO (Constructive Cost Model).

UNIDAD DIDÁCTICA 3. EVALUACIÓN

1. Test de conocimientos.
2. Trabajo voluntario.
3. Trabajo obligatorio.

