



ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA

GUÍA DOCENTE

CURSO 2025-26

GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:

PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE

Denominación en Inglés:

Principles and Foundations of Software Engineering

Código:

606010207

Tipo Docencia:

Presencial

Carácter:

Obligatoria

Horas:

Totales

Presenciales

No Presenciales

Trabajo Estimado

150

60

90

Créditos:

Grupos Grandes

Grupos Reducidos

Aula estándar

Laboratorio

Prácticas de campo

Aula de informática

4

0

0

0

2

Departamentos:

TECNOLOGIAS DE LA INFORMACION

Áreas de Conocimiento:

LENGUAJES Y SISTEMA INFORMATICOS

Curso:

2º - Segundo

Cuatrimestre

Segundo cuatrimestre

DATOS DEL PROFESORADO (*Profesorado coordinador de la asignatura)

Nombre:	E-mail:	Teléfono:
* Maria Pilar Polo Almohano	polo@dti.uhu.es	959 217 386
Laura Vazquez Ramos	laura.vazquez@dti.uhu.es	959 217 399
Manuel Guerrero Beiras	manuel.guerrero@dti.uhu.es	

Datos adicionales del profesorado (Tutorías, Horarios, Despachos, etc...)

Para consultar el horario de tutorías, acceder a la web del Departamento de Tecnologías de la Información: <https://www.uhu.es/dti/>

DATOS ESPECÍFICOS DE LA ASIGNATURA

1. Descripción de Contenidos:

1.1 Breve descripción (en Castellano):

El alumnado de una titulación de Grado en Informática, independientemente del itinerario que curse, debe conocer los principios de la Ingeniería del Software al desarrollar un proyecto software completo, desde la fase de especificación hasta la entrega al cliente. Es por tanto necesario acercar al alumno el ciclo de vida de un proyecto de software, así como la necesidad de llevar a cabo dicho ciclo para desarrollar un software con garantías. Así pues es fundamental que la formación del alumno abarque las siguientes temáticas:

- Concepto de Ingeniería del Software.
- Propiedades y ciclo de vida del producto software
- El proceso de desarrollo. Ingeniería de Requisitos.
- Diseño e implementación. Validación y verificación de software.
- Mantenimiento.

1.2 Breve descripción (en Inglés):

The student in Computer Science degree, regardless of the specialty, ought to know the principles of software engineering to develop a complete software project, from specification stage through to delivery to the customer, and later maintenance. It is therefore necessary show the student, the life cycle of a software project, and the need to carry out this cycle to improve software guarantees. So it is essential that the student's training covers the following topics:

- Definition of Software Engineering.
- Properties and life cycle in software products.
- The development process. Requirements Engineering.
- Design and implementation. Validation and verification of software.
- Maintenance.

2. Situación de la asignatura:

2.1 Contexto dentro de la titulación:

Esta asignatura sumerge al alumno en el ámbito de la Ingeniería del Software y de los proyectos de desarrollo de software, proporcionándole conocimientos básicos de análisis y modelado que le serán necesarios no sólo para posteriores asignaturas en el contexto de la Ingeniería del Software, sino también para llegar a ser profesionales capaces de elaborar siguiendo una disciplina (aplicando métodos y herramientas contrastados) un software de alta calidad en unos plazos razonables.

2.2 Recomendaciones

Es la asignatura de introducción al mundo de la Ingeniería del Software. El alumno debe tener

conocimientos básicos de diseño y programación orientada a objetos, adquiridos en asignaturas anteriores.

3. Objetivos (expresados como resultado del aprendizaje)

Podemos considerar los siguientes objetivos de carácter general:

- Conocer las propiedades del software y su importancia en la sociedad.
- Reconocer la responsabilidad ética y profesional de un Ingeniero de Software.
- Conocer los elementos relacionados con el proceso de producción del software.
- Tomar conciencia de la necesidad de considerar la producción del software como un proceso de ingeniería y ser capaces de aplicar dicho enfoque de ingeniería en la construcción de un sistema software.

4. Competencias a adquirir por los estudiantes

4.1 Competencias específicas:

CC01: Capacidad para diseñar, desarrollar, seleccionar y evaluar aplicaciones y sistemas informáticos, asegurando su fiabilidad, seguridad y calidad, conforme a principios éticos y a la legislación y normativa vigente.

CC05: Conocimiento, administración y mantenimiento de sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

CC16: Conocimiento y aplicación de los principios, metodologías y ciclos de vida de la ingeniería de software.

CC17: Capacidad para diseñar y evaluar interfaces persona computador que garanticen la accesibilidad y usabilidad a los sistemas, servicios y aplicaciones informáticas.

4.2 Competencias básicas, generales o transversales:

CB1: Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.

CG0: Capacidad de análisis y síntesis: Encontrar, analizar, criticar (razonamiento crítico), relacionar, estructurar y sintetizar información proveniente de diversas fuentes, así como integrar ideas y conocimientos.

CG01: Capacidad de organización y planificación, así como capacidad de gestión de la Información.

CG02: Capacidad de comunicación oral y escrita en el ámbito académico y profesional con especial énfasis, en la redacción de documentación técnica.

CG04: Capacidad para tomar decisiones basadas en criterios objetivos (datos experimentales, científicos o de simulación disponibles) así como capacidad de argumentar y justificar lógicamente dichas decisiones, sabiendo aceptar otros puntos de vista.

CG05: Capacidad de trabajo en equipo.

CG07: Motivación por la calidad y la mejora continua, actuando con rigor, responsabilidad y ética profesional.

CG08: Capacidad para adaptarse a las tecnologías y a los futuros entornos actualizando las competencias profesionales.

CG09: Capacidad para innovar y generar nuevas ideas.

CT2: Desarrollo de una actitud crítica en relación con la capacidad de análisis y síntesis.

CT4: Capacidad de utilizar las Competencias Informáticas e Informacionales (CI2) en la práctica profesional.

CT3: Desarrollo de una actitud de indagación que permita la revisión y avance permanente del conocimiento.

5. Actividades Formativas y Metodologías Docentes

5.1 Actividades formativas:

- Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa
- Sesiones de Resolución de Problemas
- Sesiones Prácticas en Laboratorios Especializados o en Aulas de Informática
- Actividades Académicamente Dirigidas por el Profesorado: seminarios, conferencias, desarrollo de trabajos, debates, tutorías colectivas, actividades de evaluación y autoevaluación...

5.2 Metodologías Docentes:

- Desarrollo de Prácticas en Laboratorios Especializados o Aulas de Informática en grupos reducidos
- Clase Magistral Participativa
- Resolución de Problemas y Ejercicios Prácticos
- Tutorías Individuales o Colectivas. Interacción directa profesorado-estudiantes
- Planteamiento, Realización, Tutorización y Presentación de Trabajos.
- Evaluaciones y Exámenes

5.3 Desarrollo y Justificación:

Sesiones de Teoría sobre los contenidos del Programa: Consisten en clases magistrales donde se impartirá la base teórica de la asignatura y se expondrán ejemplos aclaratorios de la misma al grupo. Estas sesiones se irán intercalando con las de problemas a lo largo del curso. La metodología que se utilizará para impartir la teoría y los ejemplos aclaratorios será la exposición mediante mesa tecnológica conjuntamente con pizarra. El profesor podrá solicitar la participación activa del alumno mediante preguntas rápidas valorando su interés, capacidad y grado de asimilación de la asignatura. En el aula virtual de la asignatura se encontrarán las diapositivas y otros materiales de referencia necesarios para el seguimiento de las sesiones.

Sesiones de Resolución de Problemas: Al final de cada tema y como consolidación de lo aprendido, se realizarán sesiones exclusivas de resolución de problemas, que podrán estar divididas en dos fases; una primera en la que el profesor explicará uno o varios problemas tipo y una segunda en la que los alumnos aportarán sus soluciones a los problemas planteados y que servirán al profesorado para detectar si hay conceptos que no se hayan comprendido bien y en los que se deba incidir más. La participación activa del alumnado podrá ser tomada en cuenta en la evaluación final.

Sesiones Prácticas en Aulas de Informática: Consisten en el estudio y diseño de sistemas software mediante el uso de herramientas CASE. Los alumnos dispondrán con antelación del problema a resolver y la metodología de trabajo a utilizar. El trabajo se realizará en grupo.

Actividad Académicamente Dirigida por el Profesorado: Se llevará a cabo en **aulas de informática** y consistirá en profundizar de manera autónoma, a partir de la bibliografía y webgrafía seleccionada por los docentes, en una temática relacionada con el contenido de la asignatura y que será propuesta en el enunciado de la actividad. Tras finalizar el plazo dado en el enunciado para estudiar dicha temática, el alumnado, individualmente, deberá realizar en el aula de prácticas un cuestionario sobre la misma, cuya nota será la calificación de la AAD.

Será **obligatorio** asistir como **mínimo al 80%** de las sesiones en **aula de informática**, para aquellos **alumnos en evaluación continua**.

6. Temario Desarrollado

BLOQUE I. INTRODUCCIÓN HISTÓRICA Y METODOLÓGICA

Tema 1. Introducción

- El desarrollo de software como un proceso.
- El software. Factores de calidad del software.
- Problemas en el desarrollo de software.
- La Ingeniería del Software. Visión general del proceso de Ingeniería del Software.
- Responsabilidad ética y profesional en Ingeniería del Software.

BLOQUE II. PROCESOS ORGANIZATIVOS

Tema 2. Gestión proceso

- Metodologías basadas en el proceso.
- La tiranía del proceso. La corriente Ágil.
- Panorama de metodologías actuales.

Tema 3. Gestión del proyecto

- Introducción.
- El proyecto. El estudio de viabilidad.
- Gestión de Riesgos
- Planificación.
- Estimación de proyectos.

BLOQUE III. PROCESOS PRINCIPALES

Tema 4. Ingeniería de Requisitos

- Actividades generales de la ingeniería de requisitos.
- Técnicas de recogida de la información.
- Documentos de especificación de requisitos.
- Casos de uso.
- Análisis de Requisitos.

Tema 5. Diseño

- Modelos de diseño. Diseño estructurado. Diseño O.O.
- UML y sus principales diagramas.

Tema 6. Desarrollo, Operación y Mantenimiento

- Diagramas UML de Implementación: Diagrama de Componentes y diagrama de Despliegue
- Desarrollo. Del Diseño al Código
- Diseño Basado en la Reutilización. Patrones de Diseño. Familias de Aplicaciones. Líneas de Producto
- Arquitectura del Sistema.
- Mantenimiento. Proceso. Beneficios.

BLOQUE IV. PROCESOS DE SOPORTE Y APOYO

Tema 7. Pruebas de software

- Introducción. Definiciones
- Estrategias pruebas de defectos: Pruebas de caja negra y de caja blanca
- Pruebas de Bajo nivel: Pruebas unitarias, de integración y de Regresión
- Pruebas de Alto nivel: Pruebas de stress o carga y de Aceptación.

Tema 8. Gestión de la configuración y Documentación

- Introducción. “La primera ley”
- La gestión del cambio. Proceso. Lineas base (baseline)
- La gestión de versiones.
- Sistemas de control de versiones.

7. Bibliografía

7.1 Bibliografía básica:

- *Utilización de UML en Ingeniería del Software con Objetos y Componentes*. P. Stevens. Addison Wesley
- *UML gota a gota*. Martin Fowler ; con Kendall Scott. Addison-Wesley.
- *UML y patrones*. Craig Larman. Pearson Prentice Hall

7.2 Bibliografía complementaria:

- *Ingeniería del Software. Un enfoque práctico*. Roger S. Pressman. Mc Graw-Hill
- *Ingeniería del Software*. Ian Sommerville. Prentice Hall.
- *An introduction to object-oriented programming with java*. C. Thomas Wu. McGraw-Hill.
- *Patrones de diseño : elementos de software orientado a objetos reutilizable* / Erich Gamma... [et al.] Pearson Educación

8. Sistemas y criterios de evaluación

8.1 Sistemas de evaluación:

- Examen de Teoría/Problemas
- Defensa de Prácticas
- Defensa de Trabajos e Informes Escritos
- Seguimiento Individual del Estudiante

8.2 Criterios de evaluación relativos a cada convocatoria:

8.2.1 Convocatoria I:

La evaluación será **continua**, excepto para aquellos alumnos que soliciten acogerse a la **evaluación única final** siguiendo el procedimiento previsto en la presente guía docente.

Evaluación del temario:

- **Exámenes de Teoría/Problemas (50%** de la nota final en acta): **A lo largo del cuatrimestre** se realizarán 2 pruebas parciales, en las que el alumno deberá resolver distintos problemas y/o cuestiones teóricas. La primera prueba (temas 1 a 4) tendrá un peso del **20%** y la segunda (temas 5 a 8) un peso del **30%**.
- **Defensa de Prácticas**, en aula de informática (**40%** de la nota final en acta): **A lo largo del cuatrimestre** se realizarán tres prácticas guiadas, con el fin de asimilar los conceptos teóricos y prácticos vistos en clase. La primera (planificación de proyectos) tendrá un peso del **5%**, la segunda (DRS) un peso del **15%** y la tercera (DAS) un peso del **20%**. Se trabajará en grupos reducidos, siendo en el guion de cada práctica donde se concrete el número de alumnos que deberán componer los equipos de trabajo.
- **Defensa de Trabajos e Informes Escritos (10%** de la nota final en acta): Se propondrá una Actividad Académicamente Dirigida (AAD) consistente en profundizar sobre una temática, consultando la bibliografía y webgrafía proporcionada por el profesorado. Tras finalizar el plazo para adquirir los conocimientos indicados en el enunciado de la actividad, se realizará un cuestionario (individualmente) en el aula de informática, cuya calificación será la nota de la AAD.
- Si un alumno **no asiste** a un **mínimo del 80%** de las sesiones en aula de informática, será calificado con un **No Presentado** en prácticas y en la AAD.

Reglas para el cálculo de la nota final en acta, en evaluación continua:

- Para el cálculo de la nota en acta, consideraremos **dos bloques** y la necesidad de obtener un **4,5 (sobre 10) como mínimo** en cada uno. El **bloque teórico, BT**, estará formado por los exámenes de teoría. El **bloque práctico, BP**, estará formado por las prácticas y la AAD.
- Sean **T1** y **T2** las notas sobre 10 de la primera (temas 1 a 4) y segunda (temas 5 a 8) prueba de teoría respectivamente.
- Sean **P1, P2** y **P3** las notas sobre 10 en la primera (planificación de proyectos), segunda (DRS) y tercera (DAS) práctica respectivamente.
- Sea **AAD** la nota sobre 10 de la actividad académicamente dirigida.
- La nota del bloque teórico se obtendrá como: **BT = (T1 x 0.2) + (T2 x 0.3)**

- La nota del bloque práctico se obtendrá como: **BP** = (**P1** x 0.05) + (**P2** x 0.15) + (**P3** x 0.2) + (**AAD** x 0.1)

Si (BT ≥ 2,25 y BP ≥ 2,25) Nota_Acta = BT + BP

en caso contrario Nota_Acta = menor (BT, BP)

Para la convocatoria II, se guardan todas la calificaciones obtenidas en convocatoria I, pudiendo recuperar el alumno aquellos exámenes o prácticas (incluida la AAD) que considere oportuno para poder aprobar la asignatura.

Criterio para discriminar en situaciones de equidad a la hora de conceder la mención “Matrícula de Honor”:

Cuando el número de alumnos que optan a ser evaluados con “*Matrícula de Honor*” supere el número de posibilidades, se discriminará teniendo en cuenta la calificación más alta en teoría, de continuar en la misma situación, se considerará la nota en prácticas y posteriormente la calificación en la AAD. De seguir repitiéndose el empate, se decidirá por insaculación. Para poder ser candidato a la mención el alumno deberá obtener una nota superior a 9,75.

Competencias evaluadas:

- **Examen de Teoría/Problemas:** CC16, CT2, CT4 y CC01.
- **Defensa de Prácticas:** CT2, CT4, CC01, CC16, CC17 y CG02.
- **Defensa de Trabajos e Informes escritos (AAD):** CG0, CG01, CG02 y CG05.

8.2.2 Convocatoria II:

La evaluación del temario se hará de la siguiente manera:

- **Exámenes de Teoría/Problemas (50% de la nota final en acta):** Se realizarán 2 pruebas escritas, en las que el alumno deberá resolver distintos problemas y/o cuestiones teóricas. La primera prueba (temas 1 a 4) tendrá un peso del **20%** y la segunda (temas 5 a 8) un peso del **30%**.
- **Examen de Prácticas**, en aula de informática (**40%** de la nota final en acta): Consistirá en **tres pruebas** (resolución de guiones prácticos individualmente) con un peso en acta cada una de ellas de **5%** (Planificación de proyectos), **15%** (DRS) y **20%** (DAS). La duración de cada prueba estará en función de su dificultad, no siendo superior a 2 horas. Se llevarán a cabo el día fijado por la ETSI en el calendario de exámenes para la asignatura. Con la suficiente antelación, el profesor coordinador concretará y hará públicas, en la plataforma de enseñanza virtual, la hora de comienzo y las aulas destinadas a dichas pruebas.
- **Defensa de Trabajos e Informes Escritos (10% de la nota final en acta):** Estará disponible a primeros de **junio**, en la plataforma de enseñanza virtual, el enunciado para la AAD. El día fijado por la ETSI en el calendario de exámenes, en el aula en la que se lleven a cabo las pruebas prácticas, se realizará el cuestionario relacionado con la AAD.
- Para el cálculo de la nota en acta se utilizará la misma regla que en la convocatoria I.

8.2.3 Convocatoria III:

Esta convocatoria se desarrollará en la modalidad de **evaluación única final**.

8.2.4 Convocatoria extraordinaria:

Esta convocatoria se desarrollará en la modalidad de **evaluación única final**.

8.3 Evaluación única final:

8.3.1 Convocatoria I:

Procedimiento de solicitud de evaluación única final:

En los plazos establecidos por el *Reglamento de evaluación para las titulaciones de grado y máster oficial de la Universidad de Huelva*, y siempre que se cumpla con los requisitos indicados en el mismo, el alumnado deberá rellenar la solicitud que tendrá disponible en el aula virtual de la asignatura, adjuntar la documentación acreditativa de las circunstancias alegadas cuando sea necesario y enviarlo por email al profesor coordinador, siguiendo las instrucciones marcadas en el formulario de solicitud.

Evaluación del temario:

- **Exámenes de Teoría/Problemas (50% de la nota final en acta):** Consistirá en una prueba escrita, el día fijado por la ETSI en el calendario de exámenes para la asignatura, en la que el alumno deberá resolver distintos problemas y/o cuestiones teóricas.
- **Defensa de Prácticas**, en aula de informática (**40% de la nota final en acta**): Consistirá en **tres pruebas prácticas individuales**, Planificación de proyectos (peso del **5%**), DRS (peso **15%**) y DAS (peso **20%**). La duración de cada prueba estará en función de su dificultad, no siendo superior a 2 horas. Se llevarán a cabo el día fijado por la ETSI en el calendario de exámenes para la asignatura. Con la suficiente antelación, el profesor coordinador concretará y hará públicas, en la plataforma de enseñanza virtual, la hora de comienzo y las aulas destinadas a dichas pruebas.
- **Defensa de Trabajos e Informes Escritos (10% de la nota final en acta):** Se propondrá una Actividad Académicamente Dirigida (AAD) consistente en profundizar sobre una temática, consultando la bibliografía y webgrafía proporcionada por el profesorado. Una vez esté disponible el enunciado en el aula virtual, se avisará a través de la misma al alumnado. El día fijado por la ETSI en el calendario de exámenes para la asignatura, en el mismo aula de las pruebas prácticas, se realizará el cuestionario relacionado con la AAD propuesta.

Reglas para el cálculo de la nota final en acta, en evaluación única final:

- Para el cálculo de la nota en acta, consideraremos **dos bloques** y la necesidad de obtener un **4,5 (sobre 10) como mínimo** en cada uno. El **bloque teórico, BT**, estará formado por el examen de teoría. El **bloque práctico, BP**, estará formado por las prácticas y la AAD.
- Se **T** la nota sobre 10 del examen teórico.
- Sean **P1, P2 y P3** las notas sobre 10 en la primera (planificación de proyectos), segunda (DRS) y tercera (DAS) práctica respectivamente.
- Sea **AAD** la nota sobre 10 de la actividad académicamente dirigida.
- La nota del bloque teórico se obtendrá como: **BT = T x 0.5**
- La nota del bloque práctico se obtendrá como: **BP = (P1 x 0.05) + (P2 x 0.15) + (P3 x 0.2) + (AAD x 0.1)**

Si (BT ≥ 2,25 y BP ≥ 2,25) Nota_Acta = BT + BP

en caso contrario

Nota_Acta = menor (BT, BP)

Para la convocatoria II, se guardan todas la calificaciones obtenidas en convocatoria I, pudiendo recuperar el alumno las pruebas suspensas que considere oportuno para poder aprobar la asignatura.

Criterio para discriminar en situaciones de equidad a la hora de conceder la mención “Matrícula de Honor”:

Cuando el número de alumnos que optan a ser evaluados con “*Matrícula de Honor*” supere el número de posibilidades, se discriminará teniendo en cuenta la calificación más alta en teoría, de continuar en la misma situación, se considerará la nota en prácticas y posteriormente la calificación en la AAD. De seguir repitiéndose el empate, se decidirá por insaculación. Para poder ser candidato a la mención el alumno deberá obtener una nota superior a 9,75.

Competencias evaluadas:

- **Examen de Teoría/Problemas:** CC16, CT2, CT4 y CC01.
- **Defensa de Prácticas:** CT2, CT4, CC01, CC16, CC17 y CG02.
- **Defensa de Trabajos e Informes escritos (AAD):** CG0, CG01, CG02 y CG05.

8.3.2 Convocatoria II:

La evaluación del temario se llevará a cabo del mismo modo que en la convocatoria I.

8.3.3 Convocatoria III:

La evaluación del temario se llevará a cabo del mismo modo que en la convocatoria I.

8.3.4 Convocatoria Extraordinaria:

La evaluación del temario se llevará a cabo del mismo modo que en la convocatoria I.

Esta guía no incluye organización docente semanal orientativa