

Gestió del Desenvolupament de Software**2012/2013**

Codi: 102789

Crèdits ECTS: 3

Titulació	Pla	Tipus	Curs	Semestre
2502441 Graduat en Enginyeria Informàtica	958 Graduat en Enginyeria Informàtica	OT	0	0

Professor de contacte

Nom: Oriol Ramos Terrades

Correu electrònic: Oriol.Ramos@uab.cat

Utilització d'idiomes

Llengua vehicular majoritària: català (cat)

Algun grup íntegre en anglès: No

Algun grup íntegre en català: Sí

Algun grup íntegre en espanyol: No

Prerequisits

No hi ha cap pre-requisit previ per a cursar aquesta assignatura

Objectius

En la assignatura d'enginyeria del software de segon heu rebut una visió global del procés d'enginyeria del software. Heu après els conceptes bàsics i, per aquells que hagueu cursat les assignatures del primer semestre de la menció d'enginyeria del software, haureu aprofundit en alguns d'aquests conceptes com l'anàlisi de requeriments, el disseny i les tècniques de test i control de qualitat.

En aquesta assignatura aprendreu a gestionar el canvi. Tot procés de desenvolupament de software està sotmès a canvis de tots tipus. Canvis provocats per la necessitat de millora del producte desenvolupat. Canvis en els requeriments inicials. Canvis en els terminis o l'equip de treball, pressupost, etc. En definitiva, al final d'aquest curs haureu de ser capaços de gestionar qualsevol canvi que suposi una desviació de la planificació inicial.

Més concretament, els objectius d'aquest curs són:

- Aprofundir en les tècniques de control i desenvolupament del software.
- Aprofundir en el coneixement de les tècniques d'administració necessàries per planificar, monitoritzar i controlar els projectes de software.
- Aprendre a utilitzar algunes de les eines existents per portar a terme el control necessari del desenvolupament de software.

Finalment, pel correcte seguiment d'aquest curs, l'equip docent assumeix que tots els estudiants han assolit les competències treballades a enginyeria del software.

Competències

- Capacitat de solucionar problemes d'integració en funció de les estratègies, estàndards i tecnologies disponibles
- Capacitat per dissenyar, desenvolupar, avaluar i assegurar l'accessibilitat, l'ergonomia, la usabilitat i la seguretat dels sistemes, serveis i aplicacions informàtiques, així com de la informació que gestionen
- Capacitat per resoldre problemes amb iniciativa, presa de decisions, autonomia i creativitat. Capacitat per saber comunicar i transmetre els coneixements, habilitats i destreses de la professió d'enginyer tècnic en informàtica.

- Treballar en equip

Resultats d'aprenentatge

1. Assumir i respectar el rol dels diversos membres de l'equip, així com els diferents nivells de dependència de l'equip.
2. Definir i gestionar la documentació que es genera durant el desenvolupament d'una aplicació software.
3. Planificar la integració de les diferents components desenvolupades en el procés de codificació.
4. Resoldre problemes d'integració del software amb iniciativa i autonomia.
5. Treballar cooperativament.

Continguts

Bloc 1: Gestió de la Configuració (GC)

1. Introducció. Conceptes de la GC

Ítems de configuració i agregats de GC. Versions i configuracions. Peticions de canvis. Promocions i *releases*. Depòsits i espais de treball. Esquemes d'identificació de versions. Eines de GC.

2. Activitats de la GC

Ítems de configuració i identificació dels agregats de la GC. Gestió de la promoció. Gestió dels releases. Gestió de les branques. Gestió de les variants. Gestió del canvi.

3. Gestionant la GC

Documentar la GC. Assignació de responsabilitats en la GC. Organitzar les activitats de la GC.

Bloc 2: Gestió de Projectes (GP)

4. Introducció. Conceptes de la GP

Tasques i activitats. Productes, paquets i roles. Model de tasques. Matriu de perfils. Estructures d'organitzacions: tipus i visualització.

5. Activitats de GP

Planificació, organització, control i finalització

6. Metodologies de GP

Metodologia de Royce. Desenvolupament iteratiu i incremental. Desenvolupament àgil.

Metodologia

El procés d'aprenentatge de l'alumne es fonamentarà en aquests dos tipus d'activitats: classes de teoria i problemes; i sessions de pràctiques. Tota la documentació i material necessari per al seguiment del curs es trobarà disponible des del campus virtual (o equivalent).

Teoria i Problemes

Amb el plantejament de casos d'estudi, els alumnes practicaràn a classe els conceptes teòrics que s'hauran introduït al inici de la classe mitjançant suport documental i pissarra. A continuació, els alumnes treballaran en petits grups i discutiran entre ells les possibles solucions fins a concloure i escollir una de elles. En el tram final de la classe, es posarà en comú totes les solucions plantejades.

Pràctiques:

A les classes de pràctiques es treballarà en grups reduïts i es practicarà l'ús de les eines de gestió de la configuració necessàries en tot projecte de desenvolupament de software .

Activitats formatives

Títol	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Tipus: Dirigides			
Classe de Teoria	13	0,52	2, 3, 4
Classe de Problemes	13	0,52	1, 4, 5
Sessions de Practiques	6	0,24	1, 2, 3, 5
Tipus: Supervisades			
Tutories	9	0,36	2, 3, 4
Tipus: Autònomes			
Preparació d'exercicis i resolució de supòsits teòrics	15	0,6	1, 4, 5
Preparació i realització dels exercicis pràctics	15	0,6	1, 2, 3, 4, 5

Avaluació

L'assignatura consta de 3 tipus d'avaluacions: **teoria i pràctiques**, resolució d'**exercicis i casos pràctics**; i redacció d'**informes de pràctiques**. El pes de cadascuna d'aquestes avaluacions es pot veure a la taula d'activitats d'avaluacions. La nota final serà la mitjana ponderada de cada part sempre. Un estudiant es considera **No Presentat** únicament si no ha fet cap activitat d'avaluació.

L'avaluació de teoria i pràctiques es tracta d'una avaluació final que es realitzarà en forma d'examen en les dates fixades al calendari acadèmic. En canvi, les avaluacions mitjançant exercicis i casos pràctics i la redacció d'informes de pràctiques formen part del bloc d'avaluació continua. Les dates de lliurament dels diferents exercicis i casos pràctics, així dels informes de pràctiques estaran consignades en els mateixos enunciats. A més, tots els lliuraments es realitzaran exclusivament via campus virtual (o equivalent).

Activitats d'avaluació

Títol	Pes	Hores	ECTS	Resultats d'aprenentatge
Informes de Pràctiques	10	0	0	2, 3, 5
Resolució d'exercis i casos pràctics	30	1	0,04	1, 4, 5
Teoria i pràctiques	60	3	0,12	2, 3, 4

Bibliografia

Bruegge, B. I Dutoit A.H. Object-Oriented Software Engineering. Pearson, Prentice-Hall, 2004.

Berczuk, S. and Appleton B. Software Configuration Management Patterns: Effective Teamwork, Practical Integration. Addison-Wesley, 2002.