



## FICHA IDENTIFICATIVA

### DATOS DE LA ASIGNATURA

**Código:** 34886

**Nombre:** Ingeniería del software

**Ciclo:** Grado

**Créditos ECTS:** 6

**Curso académico:** 2025-26

### TITULACIONES

Titulación	Centro	Curso	Periodo
1403 - Grado en Ingeniería Telemática	Escola Tècnica Superior d'Enginyeria	3	Primer cuatrimestre

### MATERIAS

Titulación	Materia	Carácter
1403 - Grado en Ingeniería Telemática	Ingeniería del Software	OBLIGATORIA

### COORDINACIÓN

ZARAGOZA ALVAREZ IRENE

## RESUMEN

La asignatura "Ingeniería del Software" es una asignatura obligatoria que forma parte de la materia Ingeniería del Software y Gestión de Proyectos del Grado en Ingeniería Telemática. Tiene asignada una dedicación de 6 ECTS que se imparten durante el 1er cuatrimestre del 3er curso.

En esta asignatura, se trata de aprender a desarrollar proyectos software siguiendo un proceso sistemático y apoyándose en herramientas que permiten mejorar la calidad del software en entornos de producción.

Se introducirá al alumnado en el conocimiento y manejo de diferentes metodologías de desarrollo de sistemas de información.

Se tratará de conseguir un conocimiento suficiente del proceso de software, de forma que el alumnado sea capaz de, usando como método el Proceso Unificado de Desarrollo, capturar los requisitos, analizar, diseñar, implementar, probar e implantar proyectos software de manera concreta y con precisión.

En lo que se refiere a la parte práctica, en esta asignatura trataremos de que el alumnado utilizando el lenguaje de modelado UML y el lenguaje de programación Java, sea capaz de poner en práctica los conocimientos vistos en la parte teórica.



El objetivo principal de la asignatura es introducir al alumnado en el desarrollo de proyectos software desde el análisis de requisitos hasta implantación y verificación del producto por parte del cliente, de forma que sea capaz de:

- Conocer el origen y significado del término "Ingeniería del Software", su evolución histórica y los desafíos actuales (con atención al contexto sociocultural de su desarrollo), y ser consciente de la responsabilidad ética y profesional de un Ingeniero de Software.
- Tomar conciencia de la importancia de realizar siempre un análisis y diseño previos del problema, como pasos anteriores a la implementación en un lenguaje de programación.
- Ser consciente de la necesidad del modelado y la abstracción en el desarrollo de software.
- Conocer el concepto de método de desarrollo de software y sus principales clasificaciones.
- Distinguir los conceptos de diagrama y modelo.
- Conocer los principales diagramas UML: casos de uso, clases, paquetes, objetos, interacción (secuencia y comunicación), estados y actividades, y ser capaz de aplicarlos al modelado de un proyecto de tamaño medio.
- Dada una aplicación de tamaño medio, ser capaz de abordar el análisis de requisitos centrado en casos de uso, el modelado del dominio o conceptual, el análisis de colaboraciones entre objetos con una apropiada asignación de responsabilidades y teniendo en cuenta detalles tecnológicos.
- Conocer técnicas de diseño y aplicarlas en el marco de un proceso iterativo.
- Elegir la opción de diseño conceptual de datos más adecuada entre varias alternativas posibles, justificando y argumentando la decisión tomada.
- Conocer y aplicar los patrones de diseño básicos para construcción de software y valorar su papel como forma de reutilización de la experiencia.
- Utilizar una herramienta software que permita la creación de los diferentes diagramas UML.

li>Utilizar una herramienta software que permita la creación de los diferentes diagramas UML.

## CONOCIMIENTOS PREVIOS

## RELACIÓN CON OTRAS ASIGNATURAS DE LA MISMA TITULACIÓN

No se han especificado restricciones de matrícula con otras asignaturas del plan de estudios.

## OTROS TIPOS DE REQUISITOS

Se recomienda:

- Haber aprobado las asignaturas de primer y segundo curso Informática (34877) y Ampliación de Informática (34878).
- Estar matriculado/a o haber aprobado la asignatura Programación (34888)

## COMPETENCIAS / RESULTADOS DE APRENDIZAJE

-

E3 - Capacidad de construir, explotar y gestionar servicios telemáticos utilizando herramientas analíticas de planificación, de dimensionado y de análisis.



E4 - Capacidad de describir, programar, validar y optimizar protocolos e interfaces de comunicación en los diferentes niveles de una arquitectura de redes.

G4 - Capacidad de resolver problemas con iniciativa, toma de decisiones, creatividad, y de comunicar y transmitir conocimientos, habilidades y destrezas, comprendiendo la responsabilidad ética y profesional de la actividad del Ingeniero Técnico de Telecomunicación.

G9 - Capacidad de trabajar en un grupo multidisciplinar y en un entorno multilingüe y de comunicar, tanto por escrito como de forma oral, conocimientos, procedimientos, resultados e ideas relacionadas con las telecomunicaciones y la electrónica.

R1 - Capacidad para aprender de manera autónoma nuevos conocimientos y técnicas adecuados para la concepción, el desarrollo o la explotación de sistemas y servicios de telecomunicación.

R7 - Conocimiento y utilización de los fundamentos de la programación en redes, sistemas y servicios de telecomunicación.

## DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

### 1. Introducción al proceso de Desarrollo de software UML

Destrezas a adquirir:

- Comprender qué es la Ingeniería del Software y su necesidad
- Conocer y comprender los conceptos fundamentales que conforman la terminología básica de la ingeniería del software
- Comprender las relaciones entre los conceptos de proceso software, ciclo de vida del software y metodología software
- Conocer las características y explicar las ventajas y desventajas de diferentes modelos de proceso del software
- Conocer los principales tipos de metodologías software
- Conocer las características básicas de un proceso de desarrollo del Software generalista
- Entender en qué consiste el modelado de software y qué beneficios aporta
- Reconocer UML como lenguaje estándar en la construcción de software

Contenidos:

- 1.1 Visión General de la Ingeniería del Software
- 1.2 Conceptos básicos de la Ingeniería del Software
- 1.3 Modelos de Proceso del Software
- 1.4 Modelado de Software
- 1.5 El Lenguaje Unificado de Modelado UML 2.0
  - 1.5.1 Marco Conceptual UML
  - 1.5.2 Vistas UML
- 1.6 Proceso de Desarrollo Software OO
  - 1.6.1 Fases



### 1.6.2 Actividades y Artefactos

Laboratorio:  
Todas las sesiones.

## 2. Fase de Planificación

Destrezas a adquirir:

- Comprender la importancia de obtener y gestionar los requisitos y su influencia en el éxito de un proyecto
- Entender qué son los requisitos y la complejidad de la extracción de requisitos
- Conocer las actividades de requisitos
- Conocer los distintos tipos de requisitos y ser capaz de diferenciarlos
- Conocer las diferentes técnicas existentes para capturar los requisitos de un sistema
- Conocer en qué consiste el Documento de Requisitos
- Conocer el estándar IEEE/ANSI 830-199 para SRS
- Elaborar un documento SRS para sistemas de tamaño medio
- Conocer los diferentes elementos y diagramas que UML proporcionar para representar Casos de Uso
- Representar Requisitos Funcionales mediante Casos de Uso
- Realizar especificaciones detalladas de Casos de Uso

Contenidos:

- 2.1. Requisitos
  - 2.1.1 Definición y características
  - 2.1.2 Requisitos Funcionales vs. No Funcionales
  - 2.1.3 Documento de Requisitos del Software
  - 2.1.4 Ejercicios sobre requisitos
- 2.2 Prototipo
- 2.3 Casos de Uso
  - 2.3.1 Introducción.
  - 2.3.2 Actores
  - 2.3.3 Especificación de Casos de Uso
  - 2.3.4 Relaciones: generalización, extensión, inclusión
  - 2.3.5 Diagramas de Casos de Uso
  - 2.3.6 Modelado de Casos de Uso
  - 2.3.7 Ejercicios sobre Casos de Uso.

Laboratorio:  
Sesión 1: Desarrollo del Prototipo del GUI  
Sesión 2: Trabajando con Diagramas de Casos de Uso

## 3. Análisis

Destrezas a adquirir:

- Conocer los pasos a seguir para completar la etapa de análisis en el primer ciclo de desarrollo y los artefactos a crear



- Ser capaces de elaborar el Diccionario de Datos
- Ser capaces de abstraer los Conceptos relevantes para elaborar un Modelo Conceptual
- Representar mediante Diagramas de Clases el Modelo Conceptual de un sistema
- Identificar los eventos del sistema en las descripciones de los Casos de Uso para determinar las Operaciones del Sistema
- Elaborar los Diagramas de Secuencia del Sistema de los diferentes Casos de Uso a partir de su especificación expandida
- Desarrollar los Contratos de las Operaciones del Sistema

Contenidos:

Parte I:

- 3.1 Introducción
- 3.2 Diagrama de clases
  - 3.2.1 Clasificadores
  - 3.2.2 Clases
  - 3.2.3 Interfaces
  - 3.2.4 Relaciones: dependencia, generalización, asociación, realización
- 3.3 Modelo Conceptual
- 3.4 Ejercicios de diagramas de clases y objetos

Parte II:

- 3.5 Interacciones
- 3.6 Diagramas de Secuencia
  - 3.5.1 Elementos
  - 3.5.2 Modelado Diagramas de Secuencia
  - 3.5.3 Aplicación en el ciclo de vida
- 3.7 Diagramas de Secuencia Generales del Sistema
- 3.8 Contratos
- 3.9 Ejercicios de diagramas de secuencia y contratos

Laboratorio:

- Sesión 3: Trabajando con Diagramas de Clases
- Sesión 4: Trabajando con Diagramas de Secuencia
- Sesión 5: Trabajando el Diseño del Ciclo 1
- Sesión 7: Trabajando el Análisis y el Diseño del Ciclo 2

## 4. Diseño

Destrezas a adquirir:

- Conocer los pasos a seguir para completar la etapa de diseño en el primer ciclo de desarrollo y los artefactos a crear
- Conocer el concepto de responsabilidad
- Conocer y saber cómo aplicar una serie de patrones a la hora de decidir la asignación de responsabilidades a clases
- Ser capaces de elaborar los Diagramas de Interacción de cada una de las operaciones del sistema a partir de sus Contratos



- Elaborar el Diagrama de Clases de Diseño a partir del Modelo Conceptual

Contenidos:

- 4.1 Diseño del Sistema
  - 4.1.1 Responsabilidades
  - 4.1.2 Diagramas de Secuencia de Diseño
  - 4.1.3 Diagramas de Clases de Diseño
  - 4.1.4 Patrones para la asignación de responsabilidades.
- 4.2 Ejercicios

Laboratorio:

- Sesión 5: Trabajando el Diseño del Ciclo 1
- Sesión 7: Trabajando el Análisis y el Diseño del Ciclo 2

## 5. Implementación

Destrezas a adquirir:

- Conocer las decisiones previas a tomar antes de implementar
- Conocer los tipos de transformación espacio del modelo-espacio del código
- Ser capaces de transformar los artefactos del diseño en código
- Ser capaces de determinar la necesidad de modificar los modelos para introducir optimizaciones

Contenidos:

- 5.1 Decisiones previas
- 5.2 Tipos de transformación
  - 5.2.1 Transformaciones del modelo
  - 5.2.2 Transformaciones del código
  - 5.2.3 Transformaciones del modelo al código: Ingeniería directa
  - 5.2.4 Transformaciones del código al modelo: Ingeniería inversa
- 5.3 Ingeniería directa
  - 5.3.1 Mapeo de Clases
  - 5.3.2 Mapeo de Relaciones
  - 5.3.3 Mapeo de Herencia
  - 5.3.4 Creación de Métodos
  - 5.3.5 Mapeo de Contratos
- 5.4 Ejercicios de Implementación

Laboratorio:

- Sesión 6: Trabajando la Implementación del Ciclo 1
- Sesión 8: Trabajando la Implementación del Ciclo 2



## 6. Arquitectura del Sistema

Destrezas a adquirir:

- Conocer los pasos a seguir para completar la etapa de diseño en el segundo ciclo de desarrollo y los artefactos a crear
- Conocer los conceptos de capas, paquetes y particiones y como utilizarlos en la organización de la arquitectura del sistema.
- Representar paquetes y sus relaciones en Diagramas de Paquetes
- Decidir la arquitectura a emplear y representarla mediante Diagramas de Paquetes
- Conocer y saber aplicar otros patrones

Contenidos:

- 6.1 Arquitectura multicapa y UML
- 6.2 Patrones de conexión entre paquetes
- 6.3 Ejercicios

Laboratorio:

Sesión 7: Trabajando el Análisis y el Diseño del Ciclo 2

## 7. Pruebas

Destrezas a adquirir:

- Conocer y diferenciar los aspectos fundamentales relacionados con las pruebas de software
- Comprender la necesidad de las pruebas como parte esencial del desarrollo de un sistema software
- Saber diferenciar los distintos niveles de prueba en función del objetivo de la misma
- Conocer las diferentes técnicas de prueba del software

Contenidos:

- 7.1 Conceptos Básicos: Errores, Defectos, Fallos, Casos de Prueba
- 7.2 Verificación y Validación
  - 7.2.1 Inspecciones del software
  - 7.2.2 Pruebas del software
  - 7.2.3 Depuración
- 7.3 Niveles de Prueba del Software
  - 7.3.1 Pruebas Unitarias
  - 7.3.2 Pruebas de Integración
  - 7.3.3 Pruebas de Sistema
  - 7.3.4 Pruebas de Validación
- 7.4 Técnicas de Prueba del Software
  - 7.4.1 Pruebas de Caja Negra
  - 7.4.2 Pruebas de Caja Blanca
- 7.5 Plan de Pruebas

**VOLUMEN DE TRABAJO (HORAS)****ACTIVIDADES PRESENCIALES**

Actividad	Horas
Teoría	30,00
Prácticas en aula	10,00
Laboratorio	20,00
<b>Total horas</b>	<b>60,00</b>

**ACTIVIDADES NO PRESENCIALES**

Actividad	Horas
Asistencia a otras actividades	3,00
Elaboración de trabajos individuales o en grupo	20,00
Estudio y trabajo autónomo	7,00
Preparación de clases	50,00
Preparación de actividades de evaluación	3,00
Resolución de casos prácticos	7,00
<b>Total horas</b>	<b>90,00</b>

**METODOLOGÍA DOCENTE****Clases presenciales.**

Las clases presenciales se basarán en clases expositivas activas donde se introducirán cada 20/25 minutos alguna actividad que exija la intervención del alumnado, de manera que: 1) puedan poner en práctica de forma inmediata los contenidos que acaban de ver; 2) recuperar el nivel de atención al siguiente bloque expositivo.

**Preparación de clases teóricas.**

El alumnado tendrá que preparar el contenido de la clase teórica, siguiendo la planificación de la asignatura. Para ello harán uso de la bibliografía sugerida por el profesorado así como de los materiales proporcionados por éste de manera eventual u otras orientaciones dadas.

Al alumnado se les propondrán actividades que deberán realizar en casa individualmente o en grupo y que en ocasiones serán necesarias para la realización de la siguiente sesión teórica. Dichas actividades podrán ser evaluadas antes del comienzo de la clase o durante la clase así como en horas de tutorías.

Así mismo, la preparación previa de estas actividades en casa, permitirá aplicar ciertas técnicas como la del puzzle u otras técnicas cooperativas de aprendizaje más informales.

**Preparación de trabajos prácticos.**

Para asimilar mejor los contenidos de las clases teóricas, se realizarán sesiones prácticas presenciales. La



asistencia a las sesiones prácticas es obligatoria y se verificará por parte del profesorado. El alumnado que por motivos laborales no pueda asistir debe ponerse en contacto antes del comienzo de las prácticas con su profesor/a de prácticas. Los resultados de estas actividades se deberán presentar al profesorado de forma escalonada a lo largo del curso y en los términos que se establezcan. El alumnado realizará/preparará parte de estas actividades en casa. La asistencia a prácticas es obligatoria.

### Realización de trabajos en equipo.

A lo largo del curso se plantearán un conjunto de problemas de mediana envergadura que deberán ser resueltos en equipos de 5 a 6 personas.

En el proceso de evaluación de los trabajos en equipo se calificará tanto la nota conjunta del grupo como la nota individual de cada miembro.

Se utilizará la plataforma de e-learning (Aula Virtual) de la Universitat de València como soporte de comunicación con el alumnado. A través de ella se tendrá acceso al material didáctico utilizado en clase, así como los problemas y ejercicios a resolver.

## EVALUACIÓN

Los conocimientos adquiridos por el estudiantado se evaluarán del siguiente modo:

Se evaluará de forma regular su participación en las diferentes actividades, el grado de aprovechamiento obtenido en las diferentes actividades formativas y la implicación mostrada hacia su propio proceso de aprendizaje. Para ello se valorarán los siguientes aspectos:

- C) Evaluación continua, basada en la participación y grado de implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo en cuenta la asistencia regular a las actividades presenciales previstas y la realización de los trabajos. Como actividades dentro de la evaluación continua, el alumnado realizará de forma individual un conjunto de boletines de ejercicios prácticos o de desarrollo teórico que serán entregados a través de aula virtual dentro del plazo establecido para ello. Además, se realizarán controles tipo test o de cuestiones breves de una parte de la materia. Por último, a lo largo del curso se elaborará un proyecto software que se presentará al finalizar el curso en clase. Todas estas actividades darán lugar a la nota de evaluación continua de la siguiente forma:

$$C \text{ (Nota Evaluación Continua)} = 0,4 * \text{Controles} + 0,4 * \text{Boletines} + 0,2 * \text{Presentación Proyecto}$$

No se tendrán en cuenta las actividades entregadas fuera de plazo, ni se podrán recuperar las actividades no realizadas. La copia en cualquiera de las actividades será penalizada de forma estricta anulándose todas las notas de evaluación continua del alumno/a. **Competencias G4, G9, R1, R7, E3 y E4**



- **(P) Evaluación de prácticas.** Se harán en grupos de 5 o 6 personas y se valorará tanto la calidad de la solución como la documentación en cada una de las prácticas. **Competencias G4, G9, R1, R7, E3 y E4**
- (E) Pruebas objetivas individuales, consistente en uno o varios exámenes, o pruebas de conocimiento, que constarán tanto de cuestiones teórico-prácticas como de problemas. Será necesario aprobar cada una de estas pruebas o exámenes para poder superar la asignatura.

### **Competencias G4, R1 y E3**

La nota final se obtendrá de aplicar la siguiente fórmula:

$$\text{Nota} = 0,35 * C + 0,35 * E + 0,3 * P$$

Las notas de las actividades en grupo no serán las mismas necesariamente para todos los miembros del grupo, pudiendo variar en función de la implicación de cada alumno/a.

Sólo se considerarán los trabajos entregados en la fecha estipulada por el profesorado. Esto incluye todas y cada una de las actividades, cuestionarios y ejercicios propuestos, el proyecto software y, en general cualquier tarea que se le encargue al alumnado.

La parte continua no es recuperable en segunda convocatoria. Las partes P y E solo promedian si se alcanza un mínimo de 5 en cada una de ellas.

En caso de no haber superado E o P con nota superior a 5 y haberse presentado a la prueba E, la nota en actas se computará como:

$$\text{Nota Final} = \text{mínimo}(E, P, 4)$$

En caso de no presentarse a E, la nota final es No Presentado

Dado que la calificación de la parte de evaluación continua no es recuperable, para poder solicitar adelanto de convocatoria, el alumnado deberá haber cursado previamente la asignatura y haber superado la evaluación continua.

En cualquier caso, la evaluación de la asignatura se hará de acuerdo con el Reglamento de evaluación y calificación de la Universitat de València para los títulos de grado y máster aprobado por Consejo de Gobierno de 30 de mayo de 2017 ([ACGUV 108/2017](#)).

La copia o plagio manifiesto de cualquier actividad que forma parte de la evaluación supondrá la imposibilidad de superar la asignatura, sometiéndose seguidamente a los procedimientos disciplinarios



oportunos indicados en el *PROTOCOLO DE ACTUACIÓN ANTE PRÁCTICAS FRAUDULENTAS EN LA UNIVERSITAT DE VALÈNCIA* ([ACGUV 123/2020](#)).

## BIBLIOGRAFÍA

- Apuntes de la asignatura
- [Kenneth E. Kendall, Julie E Kendall (2010)] Systems Analysis and Design, 8th Edition (Prentice Hall)
- [Frank Tsui, Orlando Karam, and Barbara Bernal(2016)] Essentials of Software Engineering. Jones & Bartlett Learning, LLC [Recurs Electrònic: <https://ebookcentral.proquest.com/lib/univalencia/detail.action?docID=4826428>]
- [Martina Seidl, Marion Scholz, Christian Huemer, Gerti Kappel] UML @ Classroom. An Introduction to Object-Oriented Modeling [Recurs Electrònic: <https://link.springer.com/book/10.1007%2F978-3-319-12742-2>]
- [C. Larman (2004)] Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development, 3rd (Edition Prentice Hall)[Recurs electronic: <http://proquest.safaribooksonline.com/0131489062?uicode=valencia>]
- [Grady Booch, James Rumbaugh, Ivar Jacobson (2005)] The Unified Modeling Language User Guide (2nd Rev. Edition) (Addison-Wesley) [Recurs electronic: <http://proquest.safaribooksonline.com/0321267974>]
- [Michael R. Blaha, James R Rumbaugh (2005)] Object-Oriented Modeling and Design with UML (2nd Edition) (Prentice Hall)
- [A. Weitzenfeld (2004)] Ingeniería de software orientada a objetos con UML, Java e Internet (Thomson)
- [Robert C. Martin (2003)] UML for Java programmers (Prentice Hall)[Recurs electronic: <http://proquest.safaribooksonline.com/0131428489?uicode=valencia>]
- [Roger S. Pressman (2009)] Software Engineering: A Practitioner's Approach, 7th Edition (Mc Graw Hill)
- [I. Sommerville (2011)] Software Engineering, 9th Edition (Addison-Wesley)



- [S. Sánchez Alonso, M. A. Sicilia Urbán, D. Rodríguez García (2011)] Ingeniería de software: un enfoque desde la guía SWEBOK (Garceta)
- [Bernd Bruegge, Allen H. Dutoit] Object-Oriented Software Engineering Using UML, Patterns, and Java, 3rd Edition (Edition Prentice Hall)