



**LA FORMACIÓN ES LA CLAVE
DEL ÉXITO**

Guía del Curso

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

Modalidad de realización del curso: [Online](#)

Titulación: [Diploma acreditativo con las horas del curso](#)

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



C/ San Lorenzo 2 - 2
29001 Málaga



Tlf: 952 215 476
Fax: 951 987 941



www.academiaintegral.com.es
E-mail: info@academiaintegral.com.es