

Curso Académico: (2021 / 2022)

Fecha de revisión: 28-06-2021

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: GENOVA FUSTER, GONZALO

Tipo: Obligatoria Créditos ECTS : 6.0

Curso : 3 Cuatrimestre : 2

REQUISITOS (ASIGNATURAS O MATERIAS CUYO CONOCIMIENTO SE PRESUPONE)

Programación (Curso 1º / Cuatrimestre 1º)
Técnicas de Programación (Curso 1º / Cuatrimestre 2º)
Estructuras de Datos y Algoritmos (Curso 2º / Cuatrimestre 2º)

OBJETIVOS

- Concebir, diseñar, construir y verificar programas que se puedan ejecutar en un computador conociendo el impacto de las distintas alternativas en el rendimiento y la facilidad de mantenimiento del software.
- Conocer estrategias y técnicas de verificación de software y poder definir pruebas para un componente software dentro de distintos procesos de desarrollo de software.

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

- 1.- Fundamentos de la verificación de software.
- 2.- Las pruebas a lo largo del ciclo de vida del software.
- 3.- Técnicas de prueba basadas en la estructura.
- 4.- Técnicas de prueba analíticas.
- 5.- Técnicas de verificación de código y diseño
- 6.- Métodos de prueba ágiles

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

CLASES TEÓRICO-PRÁCTICAS [44 horas con un 100% de presencialidad, 1.67 ECTS] Conocimientos que deben adquirir los alumnos. Estos recibirán las notas de clase y tendrán textos básicos de referencia para facilitar el seguimiento de las clases y el desarrollo del trabajo posterior. Se resolverán ejercicios, prácticas problemas por parte del alumno y se realizarán talleres y prueba de evaluación para adquirirlas capacidades necesarias.

TUTORÍAS [4 horas con un 100% de presencialidad, 0.15 ECTS] Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

TRABAJO INDIVIDUAL O EN GRUPO DEL ESTUDIANTE. [98 horas con 0% de presencialidad, 3.72 ECTS]

TALLERES Y LABORATORIOS. [8 horas con 100% de presencialidad, 0.3 ECTS]

EXAMEN FINAL. [4 horas con 100% de presencialidad, 0.15 ECTS] Se valorarán de forma global los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridas a lo largo del curso.

METODOLOGÍAS DOCENTES

CLASE TEORÍA. Exposiciones en clase del profesor con soporte de medios informáticos y audiovisuales, en las que se desarrollan los conceptos principales de la materia y se proporcionan los materiales y la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.

PRÁCTICAS. Resolución de casos prácticos, problemas, etc. planteados por el profesor de manera individual o en grupo.

TUTORÍAS. Asistencia individualizada (tutorías individuales) o en grupo (tutorías colectivas) a los estudiantes por parte del profesor.

PRÁCTICAS DE LABORATORIO. Docencia aplicada/experimental a talleres y laboratorios bajo la supervisión de un tutor.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen Final:	30
Peso porcentual del resto de la evaluación:	70

SE1 - EXAMEN FINAL. [30 %]

En el que se valorarán de forma global los conocimientos, destrezas y capacidades adquiridas a lo largo del curso.

SE2 - EVALUACIÓN CONTINUA. [70 %]

En ella se valorarán los trabajos, presentaciones, actuación en debates, exposiciones en clase, ejercicios, prácticas y trabajo en los talleres a lo largo del curso.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Black, R. Agile Testing Foundations, BCS Learning & Development Ltd: Swindon UK, 2017
- Gregory, J. and Crispin, L. More Agile Testing, Pearson Education: Boston MA, 2015
- Myers, G. The Art of Software Testing, (3e), John Wiley & Sons: New York NY, 2011