

Curso Académico: (2024 / 2025)

Fecha de revisión: 16-05-2024

Departamento asignado a la asignatura: Departamento de Informática

Coordinador/a: AMESCUA SECO, ANTONIO DE

Tipo: Optativa Créditos ECTS : 3.0

Curso : 1 Cuatrimestre : 2

OBJETIVOS

- 1 Conocer el ciclo de vida de las aplicaciones financieras
- 2 Capacidad para la validación y verificación del software financiero
- 3 Conocer las principales herramientas de gestión
- 4 Comprender Gestión de Proyectos en Entornos Financieros

DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS: PROGRAMA

1. Ciclo de vida de una aplicación Financiera
2. Herramientas de programación
3. Herramientas de Validación y Verificación
4. Versionado y Gestión de la Configuración
5. Debugging y profiling
6. ITIL compliant
7. Maven compliant
8. Principales herramientas: Jenkins, Dimensions, SONAR
9. Estándares de desarrollo
10. La gestión de proyectos en entornos Financieros
11. Aspectos comerciales de venta de proyectos
12. Licencias y patentes

ACTIVIDADES FORMATIVAS, METODOLOGÍA A UTILIZAR Y RÉGIMEN DE TUTORÍAS

- AF1: Clase teórica. Presentaciones teóricas acompañadas de material electrónico, como presentaciones digitales.
- AF3 Clases teórico prácticas. Combinación de clases teóricas acompañadas de la resolución de ejercicios prácticos
- AF6: Trabajo en grupo. Actividades de trabajo en grupo, generalmente de carácter práctico. Reto guiado para la resolución de problema práctico. Los alumnos trabajan en equipo guiados por el profesor
- AF7: Trabajo individual del estudiante. Actividades individuales del alumno que complementan al resto de actividades (tanto presenciales como no presenciales), así como la preparación de exámenes

METODOLOGIAS DOCENTES

El curso se basa en las siguientes técnicas pedagógicas: Aprendizaje Activo, Resolución de Problemas, Aprendizaje Colaborativo

- MD1: 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 proporciona la bibliografía para complementar el aprendizaje de los alumnos.
- MD3: Resolución de caso práctico, planteados por el profesor de manera grupal.
- MD4: Exposición y discusión en clase, bajo la moderación del profesor de temas relacionados con el contenido de la materia, así como de casos prácticos.
- MD5: Elaboración de trabajos e informes de manera grupal.

TUTORIAS:

Tutorías de carácter presencial

SISTEMA DE EVALUACIÓN

Peso porcentual del Examen Final: 60

Peso porcentual del resto de la evaluación: 40

SE1: Participación en clase

SE2: Trabajos individuales o en grupo realizados durante el curso y evaluados presencialmente

SE4: Examen final presencial

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- Ravi Sethi SOFTWARE ENGINEERING Basic Principles and Best Practices, Cambridge University Press, 2023