

## **ADGG086PO METODOLOGÍA Y GESTIÓN DE PROYECTOS DE INGENIERÍAS SOFTWARE PARA LA WEB(ONLINE)**



**350,00 € - 425,00 €**

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.

**Categorías:** [Administración y Gestión](#), [Administración y Oficinas](#), [Certificados de Profesionalidad](#), [Certificados de Profesionalidad Online](#), [Cursos online](#) |

### **INFORMACIÓN**

<b>Duración</b>	150 h
<b>Modalidad</b>	Online
<b>Docencia</b>	TUTOR PERSONAL

<b>Prácticas</b>	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS
<b>Método de pago</b>	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
<b>Centro de empleo</b>	AGENCIA DE COLOCACIÓN
<b>Formación acreditada</b>	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

## DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

### 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.

