

IFCD036PO METODOLOGÍAS DE INGENIERÍAS DE SOFTWARE PARA LA WEB



250,00 € - 350,00 €

Este Curso METODOLOGÍAS DE INGENIERÍAS DE SOFTWARE PARA LA WEB le ofrece una formación especializada en la materia dentro de la Familia Profesional de Hostelería y turismo. Con este CURSO METODOLOGÍAS DE INGENIERÍAS DE SOFTWARE PARA LA WEB el alumno será capaz de desenvolverse dentro del Sector y desarrollar software para la web.

Categorías: [Cursos online](#), [Informática Diseño y Programación](#) |

INFORMACIÓN

Duración	150 h
Modalidad	Online
Docencia	TUTOR PERSONAL
Prácticas	GESTIÓN DE PRÁCTICAS EN EMPRESAS

Método de pago	FINANCIACIÓN SIN INTERESES
Centro de empleo	AGENCIA DE COLOCACIÓN
Formación acreditada	CENTRO ACREDITADO POR EL SEPE

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. PRINCIPIOS DE LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE.

1. Conceptos generales.
2. Definiciones.
3. Ciclo de vida del software.
4. Metodologías de ingeniería del software.
5. Ingeniería del software estructurada.
6. Ingeniería del software orientada a objetos.
7. Web.
8. Ingeniería del software asistida por computador.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CONCEPTOS BÁSICOS SOBRE METODOLOGÍAS DE DESARROLLO.

1. Introducción.
2. El estándar ISO/IEC/IEEE 12207.
3. Concepto de metodología de desarrollo software.
4. Tipos de metodologías de desarrollo software.
5. Las metodologías y la mejora del proceso software.
6. Modelado y automatización del proceso de desarrollo de software.

UNIDAD DIDÁCTICA 3. METODOLOGÍAS ORIENTADAS A OBJETOS.

1. Metodologías orientadas a objetos.
2. Diagramas para modelado de sistemas.
3. Principales métodos orientados a objetos.
4. Estudio detallado de Métrica Versión 3 (sólo actividades OO).
5. Estudio detallado del proceso unificado.
6. Análisis orientado a objetos (UML).
7. Modelado del comportamiento de sistemas de información.

8. Diagrama de clases.
9. Análisis de datos (diagramas ERD I).
10. Elementos (diagramas ERD II).
11. Técnicas de diseño orientado a objetos (UML).
12. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de clases de diseño).
13. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de componentes).
14. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de despliegue).
15. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de secuencia).
16. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de colaboración).
17. Técnicas de diseño orientado a objetos (diagrama de estados).
18. Técnicas de diseño orientado a objetos (diseño de datos).

UNIDAD DIDÁCTICA 4. METODOLOGÍAS DE INGENIERÍA WEB.

1. Introducción.
2. Metodologías de ingeniería del software Web.
3. Aplicación del proceso unificado en proyectos Web.
4. Estereotipos UML para los elementos que componen una aplicación Web.
5. Estereotipos UML para modelar las relaciones entre los elementos de una aplicación Web.
6. Ejemplo de diagrama UML para una aplicación Web (“calculadora”).