


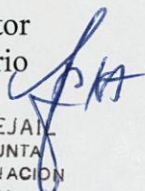
Comp-2000  
63

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES  
FACULTAD DE CIENCIAS EXACTAS Y NATURALES

1. DEPARTAMENTO: Computación
  2. CUATRIMESTRE: 1ero. del 2000
  3. ASIGNATURA: Construcción de software (un simulador para ingeniería de software II)
  4. CARRERA: Licenciatura en Ciencias de la Computación
  5. CARÁCTER DE LA MATERIA: optativa
  6. NUMERO DE CODIGO DE CARRERA: 18
  7. NUMERO DE CODIGO DE MATERIA: C
  8. PUNTAJE: 2
  9. PLAN DE ESTUDIOS AÑO: 1993 y 1987
  10. DURACION DE LA MATERIA: Cuatrimestral
  11. HORAS DE CLASE SEMANAL:
    - a) TEORICAS/PRACTICA: 3hs
    - b) LABORATORIO:
    - c) PROBLEMAS:
    - d) SEMINARIOS: -----
  12. CARGA HORARIA TOTAL: 3hs
  13. ASIGNATURAS CORRELATIVAS: Ingeniería de software II (plan 93) No se especificaron correlativas para el plan 87
  14. FORMA DE EVALUACION: parciales y final
  15. PROGRAMA Y BIBLIOGRAFIA: Adjuntas a esta hoja
- FECHA: mayo del 2000

  
Dra. Martina MARRE y Dr. Daniel YANKELEVICH  
Firma y Aclaración  
del Profesor

Firma del Director  
y Sello Aclaratorio

  
Dra. MARTA MEJAIL  
CARRERA ADJUNTA  
DE CIENCIAS DE LA COMPUTACION  
F. C. E. y N. UBA

## Construcción de Software: un simulador para ingeniería del software II

Docentes: Daniel Yankelevich, Martina Marré

Horario: Lunes, 18 a 21 hs.

Objetivos:

- Realizar una práctica de desarrollo en grupo.
- Elaborar herramientas de software no triviales utilizando técnicas de ingeniería del software.
- Ganar conocimiento de las características de los proyectos de software mediante la simulación.

Audiencia:

Alumnos avanzados, con la materia Ingeniería II aprobada con final.

Organización:

Es una materia de laboratorio. Se tratará de un desarrollo grupal con roles particulares y una metodología acorde con el proyecto. El trabajo será guiado pero no habrá clases magistrales, aunque sí algunas teóricas para coordinar temas o profundizar modelos.

El objetivo del desarrollo será una herramienta de simulación que eventualmente pueda ser utilizada para la enseñanza de conceptos de Ingeniería del Software. Los alumnos deberán realizar una búsqueda bibliográfica para completar los parámetros e indicadores de las simulaciones.

Programa:

1. Organización de grupos de trabajo, roles.
2. Elección de metodología de trabajo.
3. Desarrollo guiado por contratos. Elaboración de un contrato.
4. Modelado de técnicas de QA (aseguramiento de la calidad). Elección de indicadores (cantidad y tipos de errores, filtros, efectividad, cubrimiento).
5. Simulación de testing. Niveles de testing. Pautas para el testing.

Ciclo de vida del testing.

6. Parámetros para testing de acuerdo a las técnicas utilizadas.
7. Otras tareas de control: inspecciones y revisiones. Parámetros a utilizar y reglas de efectividad.
8. Reglas de interacción entre distintas técnicas.
9. Administración de proyectos y su influencia en la calidad.