

## El ciclo de vida del desarrollo de aplicaciones



**Área:** INFORMÁTICA Y COMUNICACIONES

**Modalidad:** Teleformación

**Duración:** 80 h

**Precio:** 40.00€

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

### CONTENIDOS

#### 1. Proceso de ingeniería del software

####

1.1-Distinción de las fases del proceso de ingeniería software: especificación, diseño, construcción y pruebas unitarias, validación, implantación y mantenimiento.

####

1.2- Análisis de los modelos del proceso de ingeniería: modelo en cascada, desarrollo evolutivo, desarrollos formales, etc.

####

1.3- Identificación de requisitos: concepto, evolución y trazabilidad.

####

1.4-Análisis de metodologías de desarrollo orientadas a objeto.

####

1.5-Resolución de un caso práctico de metodologías de desarrollo que utilizan UML.

####

1.6-Definición del concepto de herramientas CASE:

####

1.6.1-Herramientas de ingeniería software

####

1.6.2-Entornos de desarrollo

####

1.6.3-Herramientas de prueba

####

1.6.4-Herramientas de gestión de configuración

####

#### 1.6.5-Herramientas para métricas

####

### **2. Planificación y seguimiento**

####

#### 2.1-Realización de estimaciones

####

#### 2.2-Planificaciones: modelos de diagramado. Diagrama de Gantt

####

#### 2.3-Análisis del proceso del seguimiento. Reuniones e Informes

####

### **3. Diagramado**

####

#### 3.1-Identificación de los principios básicos de UML

####

#### 3.2-Empleo de diagramas de uso

####

### **4. Desarrollo de la GUI**

####

#### 4.1-Análisis del modelo de componentes y eventos

####

#### 4.2-Identificación de elementos de la GUI

####

#### 4.3-Presentación del diseño orientado al usuario. Nociones de usabilidad.

####

#### 4.4-Empleo de herramientas de interfaz gráfica

####

### **5. Calidad en el desarrollo del software**

####

#### 5.1-Enumeración de criterios de calidad

####

#### 5.2-Análisis de métricas y estándares de calidad

####

## **6. Pruebas**

####

6.1-Identificación de tipos de pruebas.

####

6.2-Análisis de pruebas de defectos. Pruebas de caja negra. Pruebas estructurales. Pruebas de trayectorias. Pruebas de integración. Pruebas de interfaces:

####

6.2.1-Preparación de los datos de prueba

####

6.2.2-Casos de pruebas

####

6.2.3-Codificar las pruebas

####

6.2.4-Definir procesos de pruebas

####

6.2.5-Ejecución de pruebas

####

6.2.6-Generación de informes de las pruebas

####

## **7. Excepciones**

####

7.1-Definición. Fuentes de excepciones. Tratamientos de excepciones. Prevención de fallos. Excepciones definidas y lanzadas por el programador.

####

7.2-Uso de las excepciones tratadas como objetos.

####

## **8. Documentación**

####

8.1-Como producir un documento

####

8.2-Estructura del documento

####

8.3-Generación automática de documentación

## METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

## REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados.  
No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.