



## **Grado en Ingeniería Informática** **30243 - Ingeniería de requisitos**

**Guía docente para el curso 2012 - 2013**

**Curso: 3, Semestre: 2, Créditos: 6.0**

---

### **Información básica**

---

#### **Profesores**

- **Gregorio De Miguel Casado** gmiguel@unizar.es
- **Francisco Javier Fabra Caro** jfabra@unizar.es

#### **Recomendaciones para cursar esta asignatura**

Se recomienda que el alumno haya cursado las siguientes asignaturas:

- Programación I y Programación II (curso 1, cuatrimestres 1 y 2)
- Estructura de Datos y Algoritmos (curso 2, cuatrimestre 1)

#### **Actividades y fechas clave de la asignatura**

El calendario detallado de actividades se establecerá a partir del aprobado por la Universidad para el curso académico correspondiente. Las fechas de exámenes y de entrega de trabajos se anunciarán con suficiente antelación.

---

### **Inicio**

---

### **Resultados de aprendizaje que definen la asignatura**

**El estudiante, para superar esta asignatura, deberá demostrar los siguientes resultados...**

- 1:**  
Conoce en profundidad uno de los ciclos de vida del software más populares.
- 2:**  
Captura y especifica requisitos funcionales y no funcionales del software.
- 3:**  
Realiza modelos de análisis del software.
- 4:**  
Utiliza y experimenta adecuadamente con las herramientas para la gestión y análisis de requisitos.

- 5:** Aplica correctamente los conceptos y técnicas aprendidos a problemas reales en el ámbito de la Ingeniería del Software.

## Introducción

### Breve presentación de la asignatura

La Ingeniería de Requisitos profundiza en una de las principales causas de éxito y fracaso de los proyectos software: la correcta identificación y gestión de los requisitos que las aplicaciones deben cumplir para satisfacer las necesidades de los usuarios finales. El conocimiento de los fundamentos de la Ingeniería de Requisitos permite evitar las desviaciones respecto a plazos, presupuestos y recursos iniciales, causas mayores que derivan en la cancelación de un proyecto durante su fase de desarrollo.

Ingeniería de Requisitos es una asignatura que, como parte del proceso de Ingeniería del Software, aborda todas las actividades relacionadas con el descubrimiento, documentación y mantenimiento de un conjunto de necesidades o condiciones necesarias para un software nuevo o modificado. Para ello, se presentan métodos y herramientas que permitirán proporcionar una descripción completa del comportamiento del sistema a desarrollar.

---

## Contexto y competencias

### Sentido, contexto, relevancia y objetivos generales de la asignatura

**La asignatura y sus resultados previstos responden a los siguientes planteamientos y objetivos:**

1. Dar a conocer al alumno en profundidad uno de los ciclos de vida del software más populares.
2. Lograr que el alumno adquiriera las habilidades necesarias para poder desarrollar un proceso de ingeniería y análisis de los requisitos del software.
3. Capacitar al alumno para comprender y saber utilizar diferentes técnicas de análisis e Ingeniería de Requisitos.
4. Capacitar al alumno para comprender y saber utilizar los procedimientos y procesos asociados a la Ingeniería de Requisitos.
5. Capacitar al alumno para utilizar las herramientas relacionadas con los requisitos y el análisis del software, y aplicarlas en el contexto de un problema real.

### Contexto y sentido de la asignatura en la titulación

Ingeniería de Requisitos es una asignatura obligatoria para los estudiantes de la de Ingeniería del Software que se imparte en el tercer curso de la titulación. Su ubicación temporal permite a los estudiantes que cursan esta tecnología específica el aprender los aspectos concretos relacionados con la captura de requisitos en conjunción con otros aspectos esenciales en el ciclo de vida del software que se tratan en las asignaturas de Proyectos, Arquitectura Software y Verificación y Validación. Las herramientas adquiridas formarán parte esencial del conjunto de habilidades y métodos fundamentales que el ingeniero informático aplicará en su trabajo como desarrollador de software.

### Al superar la asignatura, el estudiante será más competente para...

- 1:** Concebir, diseñar y desarrollar proyectos de Ingeniería.
- 2:** Combinar los conocimientos generalistas y los especializados de Ingeniería para generar propuestas innovadoras y competitivas en la actividad profesional.
- 3:** Aprender de forma continuada y desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo.
- 4:**

Desarrollar, mantener y evaluar servicios y sistemas software que satisfagan todos los requisitos del usuario y se comporten de forma fiable y eficiente, sean asequibles de desarrollar y mantener y cumplan normas de calidad, aplicando las teorías, principios, métodos y prácticas de la Ingeniería del Software.

- 5:** Valorar las necesidades del cliente y especificar los requisitos software para satisfacer estas necesidades, reconciliando objetivos en conflicto mediante la búsqueda de compromisos aceptables dentro de las limitaciones derivadas del coste, del tiempo, de la existencia de sistemas ya desarrollados y de las propias organizaciones.
- 6:** Identificar y analizar problemas y diseñar, desarrollar, implementar, verificar y documentar soluciones software sobre la base de un conocimiento adecuado de las teorías, modelos y técnicas actuales.

### **Importancia de los resultados de aprendizaje que se obtienen en la asignatura:**

El conjunto de los resultados de aprendizaje puede concretarse indicando que el alumno será capaz de abstraer los requisitos software asociados a proyectos de Ingeniería y describir de forma completa el comportamiento del sistema a desarrollar. El éxito de su aprendizaje resulta de suma importancia en el contexto de la Tecnología Específica de Ingeniería del Software ya que constituye la fase inicial en el ciclo de los proyectos software y que sirve de base para la especificación de la arquitectura software a implementar y de referencia para su verificación y validación.

---

## **Evaluación**

---

### **Actividades de evaluación**

**El estudiante deberá demostrar que ha alcanzado los resultados de aprendizaje previstos mediante las siguientes actividades de evaluación**

- 1:**
1. Prueba escrita (50%). En ella se plantearán cuestiones y/o problemas del ámbito de la Ingeniería del Software de tipología y nivel de complejidad similar al utilizado durante el curso y se valorarán tanto la calidad como la claridad de su resolución.
  2. Trabajo en grupo (30%). Elaboración de un trabajo en grupo, entrega final de memoria y presentación a la finalización del curso en una fecha que se especificará al comienzo del mismo. Se valorará la capacidad crítica a la hora de seleccionar alternativas y el grado de justificación de la propuesta de solución alcanzada.
  3. Desarrollo individual (20%). A lo largo del curso se plantearán ejercicios de trabajo individual que se entregará a la finalización del curso en una fecha que se especificará al comienzo del mismo. Se valorará la capacidad crítica a la hora de seleccionar alternativas y la correcta evaluación del grado de justificación de la propuesta de solución alcanzada.

La calificación final de la asignatura se obtendrá como la media ponderada de las tres partes de que consta su evaluación. Para superar la asignatura es necesario llegar a obtener, al menos, 5.0 puntos sobre 10.0 en cada una de las tres partes. La calificación obtenida en las partes 2 y 3 superadas en la primera convocatoria tendrá validez para todas las convocatorias del curso.

---

## **Actividades y recursos**

---

### **Presentación metodológica general**

## **El proceso de aprendizaje que se ha diseñado para esta asignatura se basa en lo siguiente:**

1. La presentación de los contenidos de la asignatura en clases magistrales por parte de los profesores.
2. El estudio personal de la asignatura por parte de los alumnos.
3. El desarrollo de prácticas específicas por parte de los alumnos, guiadas por los profesores, que amplían los conocimientos teóricos.
4. La resolución de supuestos teórico-prácticos para casos específicos.
5. La resolución de un supuesto teórico-práctico de mayor envergadura.

Aunque la asignatura tiene una componente eminentemente práctica, también tiene un cuerpo de contenidos de tipo teórico que hace que la asistencia del alumno a las clases magistrales sea fundamental en el proceso de aprendizaje. Adicionalmente, el proceso de aprendizaje se apoya en la resolución de supuestos teórico-prácticos de dificultad creciente en laboratorio y en el supuesto teórico-práctico de mayor envergadura a realizar en grupo.

## **Actividades de aprendizaje programadas (Se incluye programa)**

**El programa que se ofrece al estudiante para ayudarle a lograr los resultados previstos comprende las siguientes actividades...**

- 1:**
1. Desarrollo del programa de la asignatura en las clases impartidas en el aula.
  2. Aplicación de los conceptos y técnicas específicas presentadas en el programa de la asignatura en las sesiones de problemas y prácticas.
  3. Aplicación de los conceptos y técnicas desarrollados durante el curso a través de sesiones tutoradas.

## **Planificación y calendario**

### **Calendario de sesiones presenciales y presentación de trabajos**

El calendario de la asignatura será definido por el centro en el calendario académico del curso correspondiente.

## **Programa**

### **Programa de la asignatura**

#### ***I. Introducción y Conceptos Básicos***

1. Introducción a la Ingeniería del Software
2. Introducción a la Ingeniería de Requisitos

#### ***II. Análisis e Ingeniería de Requisitos***

3. Captura y obtención de requisitos
4. Documentación de requisitos
5. Análisis de requisitos

#### ***III. Validación y Gestión de Requisitos***

6. Calidad y gestión de requisitos
7. Verificación y validación de requisitos
8. Experimentación y desarrollo en Ingeniería de Requisitos

## **Trabajo**

### **Trabajo del estudiante**

La dedicación del estudiante para alcanzar los resultados de aprendizaje en esta asignatura se estima en 150 horas distribuidas de la siguiente manera:

- 60 horas, aproximadamente, de actividades presenciales (sesiones teóricas en el aula -30-, problemas -15- y prácticas en laboratorio -15-)
- 30 horas de trabajo en grupo
- 55 horas de trabajo y estudio personal efectivo (estudio de apuntes y textos, resolución de problemas, preparación de clases y prácticas, etc.)
- 5 horas destinadas a las pruebas de evaluación.

## Bibliografía

### Bibliografía recomendada

- Ian Sommerville. **Ingeniería del Software**. Pearson Educacion, 2005. ISBN: 978-8478290741
- Ivar Jacobson, Grady Booch, James Rumbaugh. **El proceso unificado de desarrollo del software**. Addison-Wesley, 2000. ISBN: 978-8478290369
- Roger S. Pressman. **Ingeniería del Software: Un enfoque práctico**. McGraw-Hill Companies, 2002. ISBN: 978-8448132149
- Gerald Kontoya, Ian Sommerville. **Requirements Engineering: Processes and Techniques**. Wiley, 1998. ISBN: 978-0471972082
- Ian Sommerville, Pete Sawyer. **Requirements Engineering: A Good Practice Guide**. Wiley, 1997. ISBN: 978-0471974444
- Soren Lauesen. **Software Requirements: Styles and Techniques**. Addison-Wesley Professional, 2002. ISBN: 978-0201745702

### Referencias bibliográficas de la bibliografía recomendada

- 1. Sommerville, Ian. Ingeniería del software / Ian Sommerville ; Traducción José Alejandro Domínguez Torres ; Revisión técnica Sergio Fuenlabrada Velázquez...[et al.] . - 6a ed. Mexico [etc.] : Pearson Educación, 2002
- 2. Jacobson, Ivar. El proceso unificado de desarrollo de software UML / Ivar Jacobson, Grady Booch, James Rumbaugh ; Traducción Salvador Sánchez...[et al.] . - [1a. ed. en español] Madrid [etc.] : Addison Wesley, D.L.2000
- 3. Pressman, Roger S.. Ingeniería del Software : un enfoque práctico / Roger S. Pressman . - 7ª ed. México D. F. : McGraw-Hill Interamericana, cop. 2010
- Kontoya, Gerald. Requirements Engineering: Processes and Techniques / Gerald Kontoya, Ian Sommerville Wiley, 1998
- Lauesen, Soren. Software Requirements: Styles and Techniques / Soren Lauesen Addison-Wesley Professional, 2002
- Sommerville, Ian. Requirements Engineering: A Good Practice / Ian Sommerville, Pete Sawyer. Guide Wiley, 1997