

Segons Bolonya l'Estudiant ha de dedicar 20 hores per crèdit. Enginyeria de Software I té 9 crèdits i això dona un total de 180 hores o 18 hores per setmana de les que, en una setmana normal, 8 hores es realitzaran presencialment a classe i la resta corren a càrrec de l'alumne.

TREBALL A L'AULA

TREBALL DE L'ALUMNE A CASA

Setmana	TREBALL A L'AULA				Sessió pràctiques	Sessions Teòriques	TREBALL DE L'ALUMNE A CASA				Setmana	Crèdits		
	Dilluns 10:30-12:30	Dimecres 8:30-10:30	Dijous 8:30-10:30	Divendres 12:30-14:30			Teoria	Exercicis	Pràctica					
SETMANA 1: 21/09-25/09	TOTS (X)	TOTS (X)	TOTS (X)	TOTS (X)	A1. Sistemes de control de versions	Intro + Cicle de Vida + Metodologies (Temes 1, 2, 3)	Lectura i Comprensió del Pla docent i els índexos de la resta de material. Lectura i Estudi Tema 1. Introducció a l'Enginyeria de Software, lectura Tema 2. El Cicle de Vida	8 hores		Lectura de la Pràctica	2 hores	SETMANA 1: 21/09-25/09	10	
SETMANA 2: 28/09-02/10	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	A2. Redacció de casos d'ús i requeriments associats	Metodologies i Requeriments (Temes 3,4)	Estudi Tema 2. El cicle de Vida, lectura Tema 3. Metodologies	4 hores	Realitzar preguntes tipus test del tema Cicle de Vida	1 hores	Treballar Sessió A1.	5 hores	SETMANA 2: 28/09-02/10	10
SETMANA 3: 05/10-09/10	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	A3. Anàlisi: diagrama estàtic i altres	Requeriments (Tema 4)	Estudi Tema 3. Metodologies	6 hores			Lliurar Sessió A1. Treballar Sessió A2.	4 hores	SETMANA 3: 05/10-09/10	10
SETMANA 4: 12/10-16/10		G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	B1. C++, accessors, TDD (Es començarà la B2 el divendres)	Dubtes + Preguntes	Estudi Tema 4. Requeriments i UML: Diagrames Casos d'Us	3 hores	Realitzar exercicis del tema de Requeriments	4 hores	Lliurar Sessió A2. Treballar Sessió A3.	4 hores	SETMANA 4: 12/10-16/10	11
SETMANA 5: 19/10-23/10	G11 (D) + G12 (P)	G11 (D) + G12 (P)		G11 (D) + G12 (P)	B2. Patró Facade, test funcionals, associacions, test saltaria	OO + UML (Temes 5 i 6)	Repàs Temes 1-4	3 hores	Realitzar preguntes tipus test pendents	3 hores	Lliurar Sessió A3. Treballar Sessió B1.	4 hores	SETMANA 5: 19/10-23/10	10
SETMANA 6: 26/10-30/10	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	TOTS (X)	TOTS (X) Seminar Empresa	B3. Patró Adapter. Associacions polimorfiques.	OO + UML (Temes 5 i 6)	Estudi per a test	4 hores	Repassar exercicis tipus test	4 hores	Lliurar Sessió B1. Treballar Sessió B2.	3 hores	SETMANA 6: 26/10-30/10	11
SETMANA 7: 02/11-06/11	TOTS (X) Test	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	C1. Subscripcions i notificacions.	Patrons (Tema 7)	Estudi Tema 5. Anàlisi i Disseny Orientat a Objectes i UML: Diagrames d'Estat i d'Activitats	3 hores	Realitzar exercicis del tema de Disseny	3 hores	Lliurar Sessió B2. Treballar Sessió B3.	4 hores	SETMANA 7: 02/11-06/11	10
SETMANA 8: 09/11-13/11	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	C2. Observer i Strategy.	Dubtes + Preguntes	Lectura Tema 7. Patrons Software i UML: Diagrames de Components i Desplegament	4 hores	Realització dels exercicis pendents	3 hores	Lliurar Sessió B3. Treballar Sessió C1.	4 hores	SETMANA 8: 09/11-13/11	11
SETMANA 9: 16/11-20/11	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	C3. Neteja de les falles de la correcció presencial		Estudi Tema 7. Patrons Software	3 hores	Realització dels exercicis pendents	3 hores	Lliurar Sessió C1. Treballar Sessió C2.	5 hores	SETMANA 9: 16/11-20/11	11
SETMANA 10: 23/11-27/11	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)	TOTS (X)	G11 (D) + G12 (P)			Repàs dels 5, 6 i 7	3 hores	Realització dels exercicis pendents	4 hores	Lliurar Sessió C2. Entrega presencial. Treballar Sessió C3.	4 hores	SETMANA 10: 23/11-27/11	11
SETMANA 11: 30/11-04/12	Sem 1 G11 (D) + G12 (P)	Sem 2 G11 (D) + G12 (P)	Sem 3 G11 (D) + G12 (P)	Sem 4 G11 (D) + G12 (P)			Repàs	3 hores	Realització dels exercicis pendents	5 hores	Lliurar Sessió C3.	4 hores	SETMANA 11: 30/11-04/12	12

Festa

Presentacions on Empreses externes expliquen les seves metodologies

Seminaris de 90 minuts amb grups de 10 persones en els que els alumnes han de mostrar problemes resolts i discutir la seva solució

Sessions pràctiques a les aules d'ordinadors amb grups de 10-15 estudiants – Sessions on els dos grups tenen pràctica

Sessions d'avaluació

Sessions magistrals on es fomentarà la participació dels alumnes