

17-18

GRADO EN INGENIERÍA EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
TERCER CURSO

GUÍA DE ESTUDIO PÚBLICA



PRUEBAS DE SOFTWARE

CÓDIGO 71013147



Ámbito: GUJ - La autenticidad, validez e integridad de este documento puede ser verificada mediante el "Código Seguro de Verificación (CSV)" en la dirección <https://sedes.uned.es/valida/>



CB80AC63E5E8BAF209CD5B3C8AB3D14AD

17-18

PRUEBAS DE SOFTWARE
CÓDIGO 71013147

ÍNDICE

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN
REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA
EQUIPO DOCENTE
TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO
TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS
COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE
RESULTADOS DE APRENDIZAJE
CONTENIDOS
METODOLOGÍA
SISTEMA DE EVALUACIÓN
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA
BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA



Nombre de la asignatura	PRUEBAS DE SOFTWARE
Código	71013147
Curso académico	2017/2018
Departamento	INGENIERÍA DEL SOFTW. Y SIST. INFORMÁTICOS
Títulos en que se imparte	GRADO EN INGENIERÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (grado seleccionado) - TIPO: OPTATIVAS - CURSO: TERCER CURSO GRADO EN INGENIERÍA INFORMÁTICA - TIPO: OPTATIVAS - CURSO: TERCER CURSO
Nº ETCS	6
Horas	150.0
Periodo	SEMESTRE 2
Idiomas en que se imparte	CASTELLANO

PRESENTACIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

El objetivo de esta guía es orientar al alumno en el estudio de la asignatura de Pruebas de Software. Esta asignatura se imparte en el segundo cuatrimestre del tercer curso, supone una carga docente de 6 créditos y tiene carácter optativo. Se recomienda la lectura completa de la guía al comienzo del cuatrimestre para tener una idea completa del temario, las prácticas y el método de evaluación, lo que permitirá al alumno una correcta planificación de su trabajo.

En Pruebas de Software se estudiarán las técnicas básicas para comprobar el correcto funcionamiento de aplicaciones informáticas.

En las siguientes asignaturas del Grado en Ingeniería Informática se estudian los fundamentos del desarrollo de software:

1. Primer curso: (i) Fundamentos de Programación, (ii) Estrategias de Programación y Estructuras de Datos, y (iii) Programación Orientada a Objetos
2. Segundo curso: (i) Programación y Estructuras de Datos Avanzadas, y (ii) Introducción a la Ingeniería de Software
3. Tercer curso: Diseño del Software

Pruebas de Software complementa a las citadas asignaturas, aportando las técnicas necesarias para detectar errores en sistemas software.

REQUISITOS Y/O RECOMENDACIONES PARA CURSAR LA ASIGNATURA

Se aconseja tener los conocimientos básicos de programación y algoritmia que se estudian en las asignaturas de (i) Fundamentos de Programación y (ii) Estrategias de Programación y Estructuras de Datos del primer curso del Grado en Ingeniería Informática.



EQUIPO DOCENTE

Nombre y Apellidos
Correo Electrónico
Teléfono
Facultad
Departamento

RUBEN HERADIO GIL
rheradio@issi.uned.es
91398-8242
ESCUELA TÉCN.SUP INGENIERÍA INFORMÁTICA
ING.DE SOFTWARE Y SISTEMAS INFORMÁTICOS

TUTORIZACIÓN Y SEGUIMIENTO

Las consultas sobre los contenidos o sobre el funcionamiento de la asignatura se plantearán preferentemente en el curso virtual, utilizando los foros públicos.

El alumno podrá ponerse en contacto directo con el equipo docente a través del:

- correo electrónico: rheradio@issi.uned.es
- teléfono: 913988242 (preferentemente los jueves de 10 a 14h.)

TUTORIZACIÓN EN CENTROS ASOCIADOS

COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE

La asignatura persigue las siguientes competencias generales de la titulación:

- G.1 - Competencias de gestión y planificación: Iniciativa y motivación. Planificación y organización (establecimiento de objetivos y prioridades, secuenciación y organización del tiempo de realización, etc.). Manejo adecuado del tiempo.
- G.2 - Competencias cognitivas superiores: selección y manejo adecuado de conocimientos, recursos y estrategias cognitivas de nivel superior apropiados para el afrontamiento y resolución de diversos tipos dtareas/problemas con distinto nivel de complejidad y novedad: Análisis y Síntesis. Aplicación de los conocimientos a la práctica Resolución de problemas en entornos nuevos o poco conocidos. Pensamiento creativo. Razonamiento crítico. Toma de decisiones.
- G.3 - Competencias de gestión de la calidad y la innovación: Seguimiento, monitorización y evaluación del trabajo propio o de otros. Aplicación de medidas de mejora. Innovación

Las competencias específicas de esta asignatura son:

- BTEisw.1 Capacidad para 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.
- BTEisw.4 Capacidad para 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.



RESULTADOS DE APRENDIZAJE

En la asignatura se aprenderán:

1. Dos de las técnicas más populares para la simplificación de un espacio de prueba potencialmente infinito: la partición del espacio en clases de equivalencia y la identificación de valores límite para dichas clases.
2. Los fundamentos del testing combinatorio, que facilita la creación de juegos de prueba que exploran la interacción entre distintos valores de prueba.
3. Los fundamentos algorítmicos del testing combinatorio y cómo utilizar herramientas que dan soporte automático de este tipo de pruebas.

CONTENIDOS

UNIDAD DIDÁCTICA I: Fundamentos de las pruebas de software

UNIDAD DIDÁCTICA II: Valores de prueba

UNIDAD DIDÁCTICA III: Combinación de valores de prueba

METODOLOGÍA

La metodología seguida para el aprendizaje de esta asignatura es la propia de una universidad a distancia, que se caracteriza por el empleo conjunto de medios impresos, audiovisuales y de las nuevas tecnologías. Los materiales docentes específicos, las comunidades virtuales de aprendizaje, la asistencia presencial a los estudiantes a través de los profesores tutores de los Centros Asociados y el uso de los diversos sistemas de comunicación (teléfono, videoconferencia, radio, televisión, correo electrónico, etc.) son los medios con que cuenta la UNED para la enseñanza a distancia y todos ellos son utilizados en esta asignatura.

SISTEMA DE EVALUACIÓN

TIPO DE PRUEBA PRESENCIAL

Tipo de examen	Examen de desarrollo
Preguntas desarrollo	3
Duración del examen	120 (minutos)
Material permitido en el examen	
Ninguno	
Criterios de evaluación	



Capacidad para sintetizar y relacionar contenidos de la asignatura

Resolución justificada y adecuada de los supuestos prácticos planteados en el examen

% del examen sobre la nota final	90
Nota del examen para aprobar sin PEC	5
Nota máxima que aporta el examen a la calificación final sin PEC	9
Nota mínima en el examen para sumar la PEC	4
Comentarios y observaciones	

PRUEBAS DE EVALUACIÓN CONTINUA (PEC)

¿Hay PEC?

Descripción

Los alumnos podrán realizar dos Prácticas de Evaluación Continua (PECs). Las PECs son voluntarias y su realización podrá incrementar la nota del examen presencial hasta un máximo de un punto.

Como anexo a la guía 2, se incluyen dos PECs de ejemplo completamente resueltas.

Criterios de evaluación

Resolución justificada y adecuada de los supuestos prácticos planteados en la PEC

Cada PEC se valora sobre 10 y se calcula como la media de la puntuación

obtenida en cada uno de los problemas que la componen. La nota final de esta

actividad se calcula como la media de la nota obtenida en ambas PEC. En caso de

no presentar alguna de ellas (o ambas) en la fecha indicada, su nota

correspondiente será de cero.

Ponderación de la PEC en la nota final 10%

Fecha aproximada de entrega La PEC I se entregará en la tercera semana de abril y la PEC II en la primera semana de mayo.

Comentarios y observaciones

OTRAS ACTIVIDADES EVALUABLES

¿Hay otra/s actividad/es evaluable/s?

Descripción

Criterios de evaluación

Ponderación en la nota final 0

Fecha aproximada de entrega

Comentarios y observaciones



¿CÓMO SE OBTIENE LA NOTA FINAL?

Nota final = nota del examen + calificación de las PECs*0.1

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

ISBN(13):9788499641461

Título:TÉCNICAS COMBINATORIAS Y DE MUTACIÓN PARA TESTING DE SISTEMAS SOFTWARE (primera)

Autor/es:Macario Polo Usaola ; Pedro Reales Mateo ; Beatriz Pérez Lamancha ;

Editorial:RA-MA EDITORIAL

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

ISBN(13):9780989811903

Título:THE DOMAIN TESTING WORKBOOK (2013)

Autor/es:Cem Kaner ; Douglas Hoffman ; Sowmya Padmanabhan ;

Editorial:Context Driven Press

ISBN(13):9781118031964

Título:THE ART OF SOFTWARE TESTING (2011)

Autor/es:Glenford J. Myers ; Tom Badgett ; Corey Sandler ;

Editorial:Wiley John and Sons

ISBN(13):9781466560680

Título:SOFTWARE TESTING: A CRAFTSMAN'S APPROACH ((Cuarta edición, 2013))

Autor/es:Paul C. Jorgensen ;

Editorial:Auerbach Publishers Inc.

RECURSOS DE APOYO Y WEBGRAFÍA

Como materiales adicionales de apoyo al estudio de la asignatura, se ofrece el curso virtual donde podrán obtenerse, además de este mismo documento (denominado "Guía de la asignatura, 1ª parte: información general"), la ya citada "Guía de la asignatura, 2ª parte: plan de trabajo" que constituye una ampliación de la misma junto a otra información necesaria como orientaciones de estudio y el calendario de actividades, entre otras.

El citado curso virtual se usará como medio para que los estudiantes puedan acceder a los materiales adicionales, PECs, preguntas más frecuentes, foros generales y específicos de cada tema, etc. para que el estudiante pueda completar los conocimientos adquiridos a través del estudio de la bibliografía básica, conforme al criterio y planificación del equipo docente.



IGUALDAD DE GÉNERO

En coherencia con el valor asumido de la igualdad de género, todas las denominaciones que en esta Guía hacen referencia a órganos de gobierno unipersonales, de representación, o miembros de la comunidad universitaria y se efectúan en género masculino, cuando no hayan sido sustituido por términos genéricos, se entenderán hechas indistintamente en género femenino o masculino, según el sexo del titular que los desempeñe.

