

## [GIC102] SOFTWARE ANALISI ETA DISEINUA

### DATU OROKORRAK

<b>Titulazioa</b>	INFORMATIKAKO INGENIARITZA GRADUA	<b>Arloa</b>	SOFTWAREAREN, INFORAMZIO SIST. ETS SIST.INTELIGENTEEN INGE.
<b>Seihilabetea</b>	2	<b>Ikasturtea</b>	2
<b>Izaera</b>	DERRIGORREZKOA	<b>Aipamena / Especialitatea</b>	
<b>Plana</b>	2014	<b>Hizkuntza</b>	CASTELLANO
<b>Kredituak</b>	4,5	<b>Orduak guztira</b>	67,5 irakastordu + 45 irak. gabeko ordu = <b>112,5 ordu guztira</b>
<b>Ordu/aste</b>	3,75		

### IRAKASLEAK

EREÑO INCERA, ANA MONSERRAT

### BEHARREZKO AURRETIKO EZAGUTZAK

<b>Ikasgaiak</b>	<b>Ezagutzak</b>
(Ez da beharrezkoa aurretiaz ikasgai zehatzik gainditzea)	(Ez da aurretiko ezagutzarik behar)

### KONPETENTZIAK

#### VERIFICA KONPETENTZIAK

##### ESPEZIFIKOAK

**GICE01** - Aplikazio eta sistema informatikoak diseinu, garatu, hautatu eta ebaluatzeko gaitasuna, haien fidagarritasuna, segurtasuna eta kalitatea ziurtatuta, printzipio etiko eta indarrean dauden lege eta arauen arabera

**GICE02** - Negoziazioak, lan ohitura eraginkorrek, lidergoak eta komunikatzeko trebetasunek softwarearen garapen ingurune guztietan duten garrantzia ulertzeko gai izatea

**GICE03** - Eremu guztietan proiektu, zerbitzu eta sistema informatikoak planifikatu, sortu, zabaldu eta zuzentzeko gaitasuna, haiek abian jarri eta etengabe hobetzeko lanak gidatuta eta haien eragin ekonomiko eta soziala baloratuta

##### OROKORRAK

**GIGC01** - Ingeniaritzaren arloko informatikako proiektuak sortu, idatzi, antolatu, planifikatu, garatu eta sinatzeko ahalmena, sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoa sartu, garatu edo ustiatzeko helburuarekin.

**GIGC02** - Informatikaren arloko proiektuen helburu diren jarduerak zuzentzeko ahalmena

**GIGC03** - Sistema, zerbitzu eta aplikazio informatikoen irisgarritasun, ergonomia, erabilgarritasun eta segurtasuna diseinatu, garatu, ebaluatu eta segurtatzeko ahalmena, baita kudeatzen duten informazioarena ere

**GIGC07** - Informatikako Ingeniari Teknikoaren lanbidearen garapenean behar den legedia ezagutu, ulertu eta aplikatzeko ahalmena, eta derrigor bete beharreko espezifikazioak, erregelamenduak eta arauak erabiltzea

**GIGC11** - Soluzio teknikoaren inpaktu sozial eta ingurumenekoa aztertu eta baloratzeko ahalmena, Informatikako Ingeniari Teknikoaren jardueraren erantzukizun etikoa eta profesionala ulertuta

##### ZEHARKAKOAK

**GICTR1** - Diziplina askoko taldeetan eta ingurune eleaniztunean lan egiteko gaitasuna, eta, ahoz zein idatziz, Informatikaren gaineko ezagutzak, prozedurak, emaitzak eta ideiak komunikatzeko gai izatea

**GICTR2** - Bere lanbidean jarrera kooperatiboarekin eta parte hartzailearekin jarduteko gaitasuna, eta erantzukizun sozialarekin jarduteko gaitasuna

##### OINARRIZKOAK

**G\_CB2** - Ikasleek ezagutzak beren lanean edo bokazioan modu profesionalean aplikatzen jakitea, eta argudioak landuz eta defendatuz eta norberaren ikasketa arloan arazoak konponduz frogatu ohi diren konpetentziak edukitzea.

**G\_CB4** - Ikasleek informazioa, ideiak, arazoak eta irtenbideak transmititu ahal izatea publiko espezializatuari zein espezializatu gabeari.

### IKASTE-EMAITZAK

#### **RGI251** Soluzioaren domeinua UML erabiliz modelatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	10 h.	6 h.	16 h.
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.	8 h.	4 h.	12 h.
Banakako lana eta ikasketa, probak eta azterketak.	2 h.	3 h.	5 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK	
Banakako proba idatziak eta ahozkoak gaiari buruzko gaitasun teknikoak ebaluatzeko.	%50	(Ez dago mekanismorik)	
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%50	<b>Oharrak:</b>	
<b>Oharrak:</b>			
<b>IO - Irakastorduak:</b> 20 h.			
<b>IG - Irak. gabekoak:</b> 13 h.			
<b>OG - Orduak guztira:</b> 33 h.			

**RG1252** Problemaren domeinua UML erabiliz modelatzea

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Gaiei lotutako kontzeptuak eta prozedurak ikasgelan aurkeztea, eskola parte hartzaileetan.	8 h.	8 h.	16 h.
Proiektuak eta txostenak, banaka zein taldean egindakoak, garatzea, idaztea eta aurkeztea.	10 h.	8 h.	18 h.

  

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Txostenak ariketak egiteari, kasuen azterketari, ordenagailuko praktikei eta laborategiko praktikei buruz.	%100	(Ez dago mekanismorik)
<b>Oharrak:</b>		<b>Oharrak:</b>

  

**IO - Irakastorduak:** 18 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 16 h.  
**OG - Orduak guztira:** 34 h.

**RG1253** Sortutako modelaketatik abiatuz, sistema informatiko bat martxan jartzea, proiektu osoan zehar trazabilitatea bermatuz

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Ordenagailuan simulazio praktikak egitea, banaka eta/edo taldean.	19 h.	14 h.	33 h.

  

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzera, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)
<b>Oharrak:</b>		<b>Oharrak:</b>

  

**IO - Irakastorduak:** 19 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 14 h.  
**OG - Orduak guztira:** 33 h.

**RG1271** Bere lana gainerako taldekideen lanarekin koordinatzen du, eta bere taldean egin beharreko lanak egiten eta lan giro egokia sortzen laguntzen du.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	2,5 h.		2,5 h.

  

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzera, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)
<b>Oharrak:</b>		<b>Oharrak:</b>

  

**IO - Irakastorduak:** 2,5 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 0 h.  
**OG - Orduak guztira:** 2,5 h.

**RG1272** Problema bat definitu edo ebatzi ahal izateko teoria, metodoak edo teknologia esanguratsuen hautapena argudiatzen du, nazioarteko bibliografia erabiliz.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK	IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.	4 h.	1 h.	5 h.

  

EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzera, egindako lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)
<b>Oharrak:</b>		<b>Oharrak:</b>

  

**IO - Irakastorduak:** 4 h.  
**IG - Irak. gabekoak:** 1 h.

**OG - Orduak guztira:** 5 h.

**RG1281** Txosten teknikoak erredaktatzen ditu atalen arteko koherentziak azpimarratuz. Dokumentazioa egoki antolatzea dokumentua entregatu aurretik bete beharreko baldintza izango da.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		3 h.	1 h.	4 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
<b>Oharrak:</b>				
IO - Irakastordua: 3 h.				
IG - Irak. gabekoak: 1 h.				
OG - Orduak guztira: 4 h.				

**RG1282** Lana jendaurrean aurkezten eta defendatzen du, argi, zehatz eta modu egituratuan, ikusmeneko euskarri egokia erabiliz, ezarritako espezifikazioen arabera.

FORMAZIO-AKTIBITATEAK		IO	IG	OG
Proiektuak eta /edo POPBL taldean garatzea, idaztea eta aurkeztea.		1 h.		1 h.
EBALUAZIO-SISTEMAK	P	ERREKUPERAKETA-MEKANISMOAK		
Gaitasun teknikoa, proiektuan inplikatzeko lana, lortutako emaitzak, entregatutako dokumentazioa, aurkezpena eta defentsa teknikoa.	%100	(Ez dago mekanismorik)		
<b>Oharrak:</b>				
IO - Irakastordua: 1 h.				
IG - Irak. gabekoak: 0 h.				
OG - Orduak guztira: 1 h.				

## EDUKIAK

Eskakizunen analisi  
UML modelatua: begiratu azkar bat  
Modelatu estatikoa  
Modelatu dinamikoa

Prozesu bateratua

## BALIABIDE DIDAKTIKOAK ETA BIBLIOGRAFIA

Baliabide didaktikoak	Bibliografia
Ikasgaiaren apunteak	(Ez dago bibliografiarik)