

TEÓRICO

Arquitectura de Software

- Conceptos y definiciones
- Patrones de Software
 - Estilos Arquitectónicos (todos los de la clase teórica)

Diseño de Interfaz de Usuario

- Principios generales
- Aspectos importantes
- Prototipado

Diseño

- Objetivos
- Principios
- Conceptos
- Frameworks

Codificación

- Estándares de programación
 - Objetivos
- Programación de a pares (pair programming)

Verificación&Validación

- Introducción
 - Objetivos y definición de V&V
 - Tipos de faltas
 - Clasificación de defectos (el concepto)
- Proceso de V&V
 - Pruebas Unitarias
 - ↪ Técnicas estáticas (revisión/análisis de código)
 - ↪ Técnicas dinámicas

- Caja Blanca
 - Criterios de cubrimiento (saber en qué consiste cada uno)
- Caja Negra
 - Clases de equivalencia para los datos de entrada
 - Definición de casos de prueba
- Comparación de las técnicas
- Pruebas de Integración
 - ↳ Pruebas de módulos y estrategias de integración
- Pruebas de Sistemas OO (características)
- Pruebas del Sistema
 - ↳ Prueba de Función
 - ↳ Prueba de Desempeño
 - ↳ Prueba de Aceptación e Instalación
 - ↳ Otras
 - Pruebas en paralelo
 - Pruebas de regresión
 - Pruebas piloto
- Planificación de V&V
 - Generalidades
 - Plan de Prueba
- Terminación de la Prueba
 - Criterios y categorías de criterios

Liberación&Mantenimiento

- Distintos tipos de usuario

- Entrenamiento
- Documentación
- Conversión
 - Estrategias
- Mantenimiento
 - Técnicas y herramientas
 - Rejuvenecimiento del software
 - Sistemas legados
 - Desarrollo vs. Mantenimiento
 - Naturaleza del Mantenimiento
 - Procedimiento de cambios, CCC
 - Trazabilidad Horizontal/Grafo subyacente

Gestión de la Configuración (SCM)

- Versiones
- Control de cambio. Línea Base
- Auditoría de configuración
- Actividades de SCM
- Herramientas
- Estrategias de Branch/Antipatrones