

El ciclo de vida del desarrollo de aplicaciones



Área: Programación con lenguajes orientados a objetos y bases de datos relacionales

Modalidad: Teleformación

Duración: 80 h

Precio: Consultar

[Curso Bonificable](#)

[Contactar](#)

[Recomendar](#)

[Matricularme](#)

OBJETIVOS

Conseguir la formación precisa sobre El ciclo de vida del desarrollo de aplicaciones, en lo referente a la Programación orientada a objetos.

CONTENIDOS

1 proceso de ingeniería del software - 1.1 distinción de las fases del proceso de ingeniería software - 1.2 análisis de los modelos del proceso de ingeniería - 1.3 análisis de metodologías de desarrollo orientado a objeto - 1.4 resolución de un caso práctico de metodologías de desarrollo que utilizan uml - 1.5 definición del concepto de herramienta case - 2 planificación y seguimiento - 2.1 realización de estimaciones - 2.2 planificaciones - modelos de diagramado. diagrama de gantt - 2.3 análisis del proceso del seguimiento - reuniones e informes - 3 diagramado - 3.1 identificación de los principios básicos de uml - 3.2 ejemplo de diagramas de uso - 4 desarrollo de la gui - 4.1 análisis del modelo de componentes y eventos - 4.2 identificación de elementos de la gui - 4.3 presentación del diseño orientado al usuario - 4.4 empleo de herramientas de interfaz gráfica - 5 calidad en el desarrollo del software - 5.1 enumeración de criterios de calidad - 6 pruebas - 6.1 identificación de tipos de pruebas - 6.2 análisis de pruebas de defectos - 7 excepciones - 7.1 definición - 8 documentación - 8.1 generación automática de documentación - 8.2 estructura del documento. como producir un documento - 8.3 cuestionario: cuestionario de evaluación - 8.4 cuestionario: cuestionario de evaluación -

METODOLOGIA

- **Total libertad de horarios** para realizar el curso desde cualquier ordenador con conexión a Internet, **sin importar el sitio desde el que lo haga**. Puede comenzar la sesión en el momento del día que le sea más conveniente y dedicar el tiempo de estudio que estime más oportuno.
- En todo momento contará con un el **asesoramiento de un tutor personalizado** que le guiará en su proceso de aprendizaje, ayudándole a conseguir los objetivos establecidos.
- **Hacer para aprender**, el alumno no debe ser pasivo respecto al material suministrado sino que debe participar, elaborando soluciones para los ejercicios propuestos e interactuando, de forma controlada, con el resto de usuarios.
- **El aprendizaje se realiza de una manera amena y distendida**. Para ello el tutor se comunica con su alumno y lo motiva a participar activamente en su proceso formativo. Le facilita resúmenes teóricos de los contenidos y, va controlando su progreso a través de diversos ejercicios como por ejemplo: test de autoevaluación, casos prácticos, búsqueda de información en Internet o participación en debates junto al resto de compañeros.
- **Los contenidos del curso se actualizan para que siempre respondan a las necesidades reales del mercado**. El departamento multimedia incorpora gráficos, imágenes, videos, sonidos y elementos

interactivos que complementan el aprendizaje del alumno ayudándole a finalizar el curso con éxito.

- **El curso puede realizarse exclusivamente a través de Internet pero si el estudiante lo desea puede adquirir un manual impreso.** De esta manera podrá volver a consultar la información del curso siempre que lo desee sin que necesite utilizar el Campus Virtual o, estar conectado a Internet.

REQUISITOS

Los requisitos técnicos mínimos son:

- Navegador Microsoft Internet Explorer 5.5 o superior, con plugin de Flash, cookies y JavaScript habilitados. No se garantiza su óptimo funcionamiento en otros navegadores como Firefox, Netscape, Mozilla, etc.
- Resolución de pantalla de 800x600 y 16 bits de color o superior.
- Procesador Pentium II a 300 Mhz o superior.
- 32 Mbytes de RAM o superior.