



ANNO ACCADEMICO: 2018/2019

INSEGNAMENTO/MODULO:

COMPLEMENTI DI INGEGNERIA DEL SOFTWARE

TIPOLOGIA DI ATTIVITÀ FORMATIVA:

BASE

DOCENTE: GIUSEPPE SCANNIELLO

e-mail: giuseppe.scanniello@unibas.it

sito web: <http://www2.unibas.it/gscanniello/>

telefono: 0971 205881

cell. di servizio (facoltativo):

Lingua di insegnamento: Italiano

n. CFU: 6.

n. ore: 48

Sede: Potenza
Dipartimento/Scuola: Scuola di
Ingegneria
CdS: .

Semestre: Secondo

OBIETTIVI FORMATIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO

lo studente deve dimostrare di conoscere e saper comprendere le problematiche relative ai: modelli di sistemi con un procedimento step-by-step. Saper produrre documenti software durante le varie fasi del processo di sviluppo e modificarli per produrre versioni successive nell'ambito di processi software iterativi ed incrementali. Saper e usare la notazione UML per modellare il software. Saper usare un approccio ingegneristico per la progettazione avanzate del software e per la sua manutenzione. Saper gestire progetti software.

PREREQUISITI

Essere in grado di risolvere problemi di programmazione semplici (programming in the small) e complessi sia utilizzando o approcci procedurali che object oriented con opportuna selezione e/o realizzazione di strutture dati efficienti.

CONTENUTI DEL CORSO

Concetti avanzati relativi alle definizioni e alle problematiche dell'Ingegneria del Software. Gestione del processo produttivo e manutentivo del Software, Aspetti organizzativi ed economici della Ingegneria del Software, Project Management, Stima dei costi, Gestione delle persone, Gestione della qualità del software, Qualità del prodotto e del processo. Metriche del Software, Process improvement.

METODI DIDATTICI

Lezioni frontali in aula ed esercitazioni per un totale di 48 ore.

Gli studenti dovranno anche sistematicamente svolgere compiti a casa ed eventualmente esercitazioni in classe.

MODALITÀ DI VERIFICA DELL'APPRENDIMENTO

Saranno previste due prove, una scritta e una orale. Nella valutazione complessiva si terrà anche conto delle diverse attività didattiche considerate parte integrante del corso.

TESTI DI RIFERIMENTO E DI APPROFONDIMENTO, MATERIALE DIDATTICO ON-LINE

Object Oriented Software Engineering Using UML Patterns and Java; ^[1]_[SEP]

C. Wholin et al., Experimentation in Software Engineering; ^[1]_[SEP]

Materiale digitale prodotto dal docente che sarà reso disponibile su Moodle

METODI E MODALITÀ DI GESTIONE DEI RAPPORTI CON GLI STUDENTI

Di persona durante l'orario di ricevimento, mediante posta elettronica e instant messaging tools. Si farà, inoltre, uso della piattaforma di e-learning Moodle per la condivisione del materiale didattico e per la comunicazione con gli studenti (e.g., forum).



Università degli Studi della Basilicata
Scuola di Ingegneria

DATE DI ESAME PREVISTE¹

2019-02-05; 2019-02-26; 2019-07-02; 2019-07-16; 2019-09-17; 2019-12-17

SEMINARI DI ESPERTI ESTERNI SI NO

ALTRE INFORMAZIONI

¹ Potrebbero subire variazioni: consultare la pagina web del docente o del Dipartimento/Scuola per eventuali aggiornamenti

