

# Prólogo

Resulta curiosa la existencia, dentro de los estudios de grado en ingeniería informática, de una asignatura que se denomine “Introducción a la ingeniería de Software”. Esto no es un hecho aislado puesto que existe en la mayoría de los planes de estudio de todas las universidades donde se imparten. Lo que sí resulta curioso es que sean los únicos estudios de ingeniería donde haya una asignatura dedicada a explicar la propia ingeniería. Eso no quiere decir que todo lo necesario para ser ingeniero de software se vaya a aprender en esta asignatura, sino, que en esta asignatura comienza a “aproximarse” a la ingeniería del software.

Desde la experiencia impartiendo esta asignatura nos hemos encontrado con dos grupos diferentes de alumnos, los que con llevan trabajando un tiempo en este sector y, por ende, tienen una dilatada experiencia en diferentes perfiles técnicos de la rama y los que no tienen más experiencia que la proporcionada por las asignaturas que han cursado en los estudios del grado.

Para los primeros puede resultar un poco frustrante que los contenidos de esta asignatura sean introductorios. Sólo es una signatura de un cuatrimestre y los conceptos que se plantean son los habituales para este momento de los estudios. Siempre pueden utilizar lo aprendido en esta asignatura para asentar los conceptos que pueden llevar usando años. Afortunadamente, los estudios de grado de ingeniería informática y de tecnologías de la información tienen más asignaturas relacionadas con la ingeniería del software que permitirán extender sus conocimientos. Para los segundos, éste es el momento de iniciar su aprendizaje en ingeniería del software y pasar de la codificación a tareas más propias de la ingeniería como el análisis y el diseño.

En esta asignatura se presenta a los alumnos de grado en ingeniería informática y en tecnologías de la información cuáles son las actividades que realiza la ingeniería en estos campos y que actividades de esos campos son de ingeniería.

A lo largo del libro se van a presentar los conceptos de ingeniería de software, fases del ciclo de vida del software, diferentes tipos de ciclos de vida, la captura y análisis de requisitos, el diseño, la codificación y las pruebas del software. Todos estos conceptos se presentan junto con algunos ejemplos para ilustrarlos.