

ASIGNATURA	INGENIERÍA DE SOFTWARE
Semestre	1
Créditos	6
Presentación	<p>Esta materia es fundamental en los programas de sistemas computacionales ya plantea las bases para el desarrollo de software de calidad.</p> <p>La asignatura se vincula verticalmente con la asignatura de Ingeniería de Software y horizontalmente con la asignatura Optativa I.</p> <p>Su vinculación con el perfil de egreso es favorecer el desarrollo de proyectos computacionales.</p>
Objetivo	<p>Presentar al alumno el espectro de técnicas de Ingeniería de Software que pueden ser aplicadas en proyectos de software prácticos.</p>
Competencias a desarrollar	<p>Conocimientos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conocer el proceso de ingeniería de requerimientos. • Identificar las diferentes métricas de software y su uso • Conocer los mecanismos o estrategias que permiten lograr la calidad de software. <p>Habilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar un proyecto de software utilizando el proceso de ingeniería de software. <p>Actitudes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trabajo en equipo
Unidades temáticas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos generales 2. Ingeniería de requerimientos 3. Métricas de software 4. Calidad de software
Estrategias de enseñanza y aprendizaje	<p>A partir de un proyecto de software, se diseñarán actividades para aplicar el proceso de ingeniería de requerimientos y calidad total. Así mismo se favorecerán actividades individuales que implicarán lecturas, reflexiones, recursos</p>



Evaluación y acreditación

gráficos e informes. Finalmente se propondrán actividades colectivas que favorezcan la reflexión de los estudiantes.

Se considera la evaluación como un proceso continuo que, en sí misma, permite la retroalimentación de los estudiantes y su formación. Se pretenden evaluar las evidencias y las actividades sugeridas por el profesor.

Para la acreditación se contempla la participación, así como la entrega en tiempo y forma de cada una de las actividades propuestas por el profesor. El porcentaje será determinado por el docente responsable de la asignatura.

Referencias bibliográficas

- Software Engineering. Ian Sommerville. Fourth Edition. Addison. Wesley.
- Software Engineering: A Practitioner's Approach. Roger S. Pressman. Mac Graw Hill.
- Ingeniería del Software. Roger S. Pressman Mac Graw Hill.
- Construcción de Software Orientado a Objetos. Bertran Meyer. Prentice Hall
- Modelado de Objetos con UML. Pierre-Alain Muller. Ediciones Gestión 2000 S.A.

