

UNIVERSIDAD DE ESPECIALIDADES ESPÍRITU SANTO
FACULTAD DE SISTEMAS, TELECOMUNICACIONES Y ELECTRÓNICA
SYLLABUS

MATERIA: Ingeniería de Software II	CODIGO: UCOM 353
PROFESOR: Ing. Carlos Luis Carranza Peñafiel	SEMESTRE: II Intensivo – 2007
CREDITOS: 3	HORARIO: 18H45 – 20H25 DIAS: Lunes a Jueves
PRE REQUISITOS:	AULA: A-225
HORAS PRESENCIALES: 33 H	HORAS NO PRESENCIALES: 66 H

1. DESCRIPCION

UCOM353 Ingeniería de Software II, La materia Ingeniería de Software II tiene por objetivo dotar al estudiante de los elementos de juicio necesarios, con los que todo profesional de sistemas debe contar, para analizar y diseñar sistemas de software orientado a objetos, permitiéndoles ser creadores de herramientas eficaces y eficientes, optimizando el uso de recursos tecnológicos.

2. JUSTIFICACION

La materia Ingeniería de Software II está encaminada a complementar los conocimientos de programación junto con el establecimiento de metodologías en el uso de herramientas Orientadas a Objetos, principal elemento usado en la generación de aplicaciones de software en nuestros días.

3. OBJETIVOS

3.1. GENERALES

La materia tiene por objetivo principal dotar al estudiante de las herramientas necesarias con los que un profesional de la tecnología de la información debe diseñar soluciones computacionales basadas en tecnología Object Orient.

3.2. ESPECIFICOS

La materia tiene por objetivos específicos:

Dotar al estudiante de los elementos de juicio necesarios, con los que todo profesional de sistemas debe contar, para:
Analizar, Diseñar, Documentar, Asesorar en los procesos de la creación de aplicaciones computacionales de software, que sirvan a su vez de soporte a las aplicaciones y procesos clientes, optimizando el uso de recursos computacionales.

4. COMPETENCIAS

Las principales habilidades que son potenciadas en la materia Ingeniería de Software II son: Poder de Análisis, Diseño de aplicaciones, Documentación de procesos y soluciones informáticas, Capacidad de Asesorar a potenciales clientes usando herramientas Object Orient.

5. CONTENIDO PROGRAMATICO

SESION / Fecha	COMPETENCIAS	UNIDADES / CONTENIDO	TRABAJOS EN HORAS NO PRESENCIALES	EVALUACION
Sesión 1 12/03/07	Análisis de Requerimientos	Presentación de la asignatura: objetivos, tareas, trabajos de investigación, método de evaluación y bibliografía Definición del proceso informático: objetivos, funciones, componentes	Búsqueda en la web acerca de Modelamiento de Software comerciales y no comerciales 1 Hr.	Evaluación diagnóstica y punto de encuentro de conocimientos previos a de los alumnos.
Sesión 2 13/03/07	Análisis de Requerimientos	Cap. 1. Planificación de proyectos de software O.O. 1.1. Conceptos básicos de Software. 1.2. Conceptos básicos de planificación	Lectura: "Ingeniería de Software un enfoque práctico" 5th Ed. Rogger Pressman 2 Hrs.	Evaluación diagnóstica acerca de la apreciación del contenido de la materia
Sesión 3 14/03/07	Análisis de Requerimientos	1.3. Planificación de un Proyecto de Sistemas	Lectura: http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/introdingsistcomp/index.htm 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 4 15/03/07	Análisis de Requerimientos	1.3. Planificación de un Proyecto de Sistemas	Lectura: http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/introdingsistcomp/index.htm 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 5 19/03/07	Análisis de Requerimientos	1.4. Actividades asociadas al proyecto de software	Lectura: http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/introdingsistcomp/index.htm 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 6 20/03/07	Diseño de Software	1.4. Actividades asociadas al proyecto de software	Lectura: http://www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/introdingsistcomp/index.htm	Deber vía e-mail

			ca/tutoriales/introdingsistco mp/index.htm 2 Hrs.	
Sesión 7 21/03/07	Diseño de Software	1.5. Recursos	Lectura: "Ingeniería de Software un enfoque práctico" 5th Ed. Rogger Pressman 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 8 22/03/07	Diseño de Software	1.5. Recursos	Lectura: "Ingeniería de Software un enfoque práctico" 5th Ed. Rogger Pressman 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 9 26/03/07	Diseño de Software	1.6. Estimación del proyecto de software 1.7. Modelos de estimación	Lectura: The mythical Man-month: essays on software engineering, Frederik P. Brooks 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 10 27/03/07	Diseño de Software	Cap. 2. Lenguaje Modelamiento Universal 2.1. Concepto de UML 2.2. Objetivos	Lectura: The mythical Man-month: essays on software engineering, Frederik P. Brooks 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 11 28/03/97	Diseño de Software	2.3. Diagramas estacionarios UML	Lectura: The mythical Man-month: essays on software engineering, Frederik P. Brooks 2 Hrs.	Deber vía e-mail
29 / 03 / 07		Evaluación Parcial	Evaluación Parcial	Evaluación Parcial
Sesión 16 02/04/07	Diseño de Software y Documentación	Cap. 3. Otros esquemas de Diseño Software O.O. 3.1. Conceptos y principios	Lectura: "Ingeniería de Software un enfoque práctico" 5th Ed. Rogger Pressman 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 18 03/04/07		3.2. Diseño de Entradas / Salidas	Lectura: PDF File Diseño de Software, Ing. Carlos Luis Carranza	Deber vía e-mail

			2 Hrs.	
Sesión 19 04/04/07	Diseño de Software y Documentación	3.2. Diseño de Entradas / Salidas	Lectura: PDF File Diseño de Software, Ing. Carlos Luis Carranza 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 20 05/04/07	Diseño de Software y Documentación	3.3. Diseño de Archivos	Lectura: PDF File Diseño de Software, Ing. Carlos Luis Carranza 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 21 09/04/07	Diseño de Software y Documentación	3.3. Diseño de Archivos	Lectura: PDF File Diseño de Software, Ing. Carlos Luis Carranza 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 22 10/04/07	Diseño de Software y Documentación	3.4. Diseño de Interfaz	Lectura: PDF File Diseño de Software, Ing. Carlos Luis Carranza 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 23 11/04/07	Diseño de Software y Documentación	3.5. Herramientas para el diseño de Sistemas O.O.	Lectura: http://mena.com.mx/gonzalo/maestria/ 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 24 12/04/07	Diseño de Software y Documentación	4. Gestión de Proyectos de Software O. O.	Lectura: http://mena.com.mx/gonzalo/maestria/ 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 25 16/04/07	Diseño de Software y Documentación	Cap. 4 Implantación evaluación y prueba de sistemas computacionales	Lectura: "Ingeniería de Software un enfoque práctico" 5th Ed. Rogger Pressman 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 26 17/04/07	Consultoría y Asesoría	4.1. Establecimiento de marco común para proyectos orientados a Software O.O.	Lectura: No silver bullet: essences and accidents of software engineering, Frederik P. Brooks 2 Hrs.	Deber vía e-mail
Sesión 27	Consultoría y Asesoría	4.2. Metricas	Lectura: No silver bullet:	Deber vía e-mail

18/04/07			essences and accidents of software engineering, Frederik P. Broooks 2 Hrs.	
19 / 04 / 07		Evaluación Final	Evaluación Final	Evaluación Final

6. METODOLOGIA

Se trabajará en base a procesos de aprendizajes activos, participativos, con algunas clases del tipo magistrales, algunas otras tipo talleres prácticos y en el caso que lo amerite clases con exposiciones remotas de expertos en la materia.

Talleres prácticos con énfasis en la demostración aplicada de lo expuesto en las clases teóricas a cargo del profesor.

Ponencias por parte del alumno de trabajos grupales en donde demuestren la puesta en práctica del material revisado en clase.

Lectura comprensiva realizada por los alumnos y evaluadas en lecciones la cuales serán previamente coordinadas.

Los deberes deberán ser realizados en forma individual y entregados por parte de los alumnos vía e-mail, el retraso en la fecha de entrega penalizará a la nota asignada al mismo.

Se manejarán instrumentos curriculares con estímulos a la reflexión.

7. EVALUACION

- ◆ **50 % Trayectoria del estudiante durante el semestre:**
 - ◆ **Trabajos extra clases enviados vía e-mail**
 - ◆ **Exposiciones de Trabajos en grupo**
 - ◆ **Evaluaciones periódicas**
- ◆ **50 % Examen Parcial**

8. BIBLIORAFIA

Textos:

- “Ingeniería de Software un enfoque práctico” 5th Ed. Rogger Pressman

- Papers
- Documentación UML

Complementaria:

- No silver bullet: essences and accidents of software engineering, Frederik P. Brooks
- The mythical Man-month: essays on software engineering, Frederik P. Brooks
- whatis.com , www.monografias.com, www-306.ibm.com/software/rational/,
- www.itlp.edu.mx/publica/tutoriales/introdingsistcomp

9. DATOS DEL PROFESOR:

Nombre: Carlos Luis

Apellidos: Carranza Peñafiel

Profesión Universitaria: Ingeniero en Computación ESPOL

Maestría: maestrante del MSIG ESPOL – VI Promoción, especialización e-commerce

Trabajo: Administrador Redes Corporativas, Corporación Noboa – Ecuador

Otras entidades educativas donde dicto cátedra: Universidad de Guayaquil, CISC

Correo Electrónico: ccarranza@bonita.com