



PLAN DE ESTUDIOS (PE): Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la

Información

ÁREA: Área de Modelado de Sistemas

ASIGNATURA: Ingeniería de Software II

CÓDIGO: ISTI-200

CRÉDITOS: 6

FECHA: 27 de Mayo de 2013





1. DATOS GENERALES

Nivel Educativo:	Licenciatura
Nombre del Plan de Estudios:	Licenciatura en Ingeniería en Tecnologías de la Información
Modalidad Académica:	Presencial
Nombre de la Asignatura:	Ingeniería de Software II
Ubicación:	Nivel Formativo
Correlación:	
Asignaturas Precedentes:	Ingeniería de Software I y Diseño de Bases de Datos
Asignaturas Consecuentes:	Ingeniería Web

2. CARGA HORARIA DEL ESTUDIANTE

Concepto	Horas por semana		Total de horas por periodo	Total de créditos por periodo
	Teoría	Práctica		
Horas teoría y práctica (16 horas = 1 crédito)	3	2	90	6





3. REVISIONES Y ACTUALIZACIONES

Autores:	Anzures García Mario Archundia Sierra Etelvina Boone Rojas María del Rocío Carrillo Ruíz Maya Contreras González Meliza González Calleros Juan Manuel Guerrero García Josefina Molina García María del Consuelo Sánchez López Abraham Ambrosio Vázquez Alma Delia Somodevilla García María Josefa Pérez de Celis Herrero María de la Concepción
Fecha de diseño:	26 de Mayo de 2013
Fecha de la última actualización:	21 de abril de 2017
Fecha de aprobación por parte de la academia de área, departamento u otro.	30 de marzo de 2017
Revisores:	Sánchez López Abraham Sánchez Gálvez María Luz Adolfina Anzures García Mario Guerrero García Josefina González Calleros Juan Manuel Torrijos Muñoz María Teresa Molina García María del Consuelo Martínez Mirón Erika Anabel Pérez Marcial Judith Carrillo Ruíz Maya
Sinopsis de la revisión y/o actualización:	Con la actualización del Mapa Curricular a semestres, el enfoque de competencias, y a bloques, y los nuevos cursos que le antecede, la materia ha replanteado el objetivo inicial del curso. Por tanto, se renovó el contenido y el orden de cada unidad del programa para ser impartido por semestres; así como la bibliografía en inglés.

4. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR (A) PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:





Disciplina profesional:	Ciencias de la Computación, Tecnologías de la información, Informática
Nivel académico:	Maestría
Experiencia docente:	Mínima 2 años
Experiencia profesional:	Mínima 2 años

5. PROPÓSITO:

Identificar y aplicar los elementos que integran las metodologías interactivas y ágiles para desarrollar software de calidad, considerando cuestiones de seguridad y reusabilidad.

6. COMPETENCIAS PROFESIONALES:

Competencias específicas de ITI:

- Diseña y/o desarrolla sistemas de TI mediante las metodologías de software con la finalidad de apoyar el desarrollo productivo en los ámbitos de la administración pública y privada, así como las redes sociales y de generación del conocimiento.
- Realiza el análisis, diseño e implementación del desarrollo de software con la finalidad de integrar elementos de seguridad y confiabilidad en la aplicación de las TI.
- Desarrolla proyectos de software en grupos multidisciplinarios de trabajo, mediante la aplicación de la capacidad crítica, de análisis y síntesis con la finalidad de generar innovaciones tecnológicas que atiendan las problemáticas del contexto social, tecnológico, ambiental y/o cultural que lo rodean.

Justificación:

El desarrollo de software es un proceso que requiere del seguimiento de metodologías que les permita producir software de calidad. Esto debido a que pasa por varias etapas que involucran el diseño, análisis, y modelado de una abstracción de la realidad apoyados por el pensamiento crítico. Los enfoques son tradicionalmente multidisciplinarios ya que las soluciones propuestas atienden a problemáticas de otras áreas de conocimiento.





7. CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
<p>1. Modelos interactivos incrementales</p>	<p>1.1 Modelos interactivos incrementales 2.2 Metodología RAD (Rapid Application Development) 2.3 Modelo Espiral 2.3.1 Comunicación Cliente 2.3.2 Planificación 2.3.3 Análisis de Riesgos 2.3.4 Construcción 2.3.5 Evaluación</p>	<p>Sommerville, I. (2015). Ingeniería de Software, 10th ed. Prentice Hall. Pressman, R. S. (2014). Software engineering: a practitioner's approach, 8th ed. McGraw-Hill Education.</p> <p>Laudon, K.C. & Laudon, J.P. (2012). Sistemas de Información Gerencial. México: Pearson Educación.</p> <p>Jalote, P. (2005). An integrated approach to software engineering. New York: Springer.</p>





<p>2. Metodología RUP (Rational Unified Process)</p>	<p>2.1. Fase de Inseminación 2.2 Fase de Elaboración 2.3 Fase de Construcción 2.4 Fase de Transición</p>	<p>Sánchez, S., Sicilia, M.A., Rodríguez, D. (2012). Ingeniería del Software. Un enfoque desde la guía SWEBOK. México: Alfaomega.</p> <p>Pressman, R. (2005). Ingeniería de Software. Un enfoque práctico. McGraw-Hill Interamericana España</p> <p>Sommerville, I. (2015). Ingeniería de Software, 10th ed. Prentice Hall.</p> <p>Pressman, R. S. (2014). Software engineering: a practitioner's approach, 8th ed. McGraw-Hill Education.</p> <p>Laudon, K.C. & Laudon, J.P. (2012). Sistemas de Información Gerencial.</p>
--	---	--

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias





<p>3. Metodologías ágiles</p>	<p>3.1 Introducción a los métodos ágiles. 3.1.1 Crystal 3.1.2 Dinamic System Development Method (DSDM) 3.1.3 Adaptive Software Development (ASD) 3.1.4 Lean Development (LD) 3.2 Programación extrema (XP) 3.3 Scrum 3.4 XP@ Scrum</p>	<p>Wieggers, K. and Beatty, J. (2013) Software Requirements. Microsoft Press. Sánchez, S., Sicilia, M.A., Rodríguez, D. (2012). Ingeniería del Software. Un enfoque desde la guía SWEBOK. México: Alfaomega. Pressman, R. (2005). Ingeniería de Software. Un enfoque práctico. McGraw-Hill Interamericana España</p> <p>Sommerville, I. (2015). Ingeniería de Software, 10th ed. Prentice Hall. Pressman, R. S. (2014). Software engineering: a practitioner's approach, 8th ed. McGraw-Hill Education. Laudon, K.C. & Laudon, J.P. (2012). Sistemas de Información Gerencial. México: Pearson Educación.</p>
-------------------------------	---	---





<p>4. Confiabilidad y seguridad</p>	<p>4.1 Propiedades de confiabilidad 4.2. Disponibilidad y fiabilidad 4.3 Protección 4.4 Seguridad</p>	<p>Sánchez, S., Sicilia, M.A., Rodríguez, D. (2012). Ingeniería del Software. Un enfoque desde la guía SWEBOK. México: Alfaomega.</p> <p>Pressman, R. (2005). Ingeniería de Software. Un enfoque práctico. McGraw-Hill Interamericana España</p> <p>Sommerville, I. (2015). Ingeniería de Software, 10th ed. Prentice Hall.</p> <p>Pressman, R. S. (2014). Software engineering: a practitioner's approach, 8th ed. McGraw-Hill Education.</p>
<p>Unidad de Aprendizaje</p>	<p>Contenido Temático</p>	<p>Referencias</p>
		<p>Laudon, K.C. & Laudon, J.P. (2012). Sistemas de Información Gerencial. México: Pearson Educación.</p>





<p>5. Reutilización de software</p>	<p>5.1 Panorama de la reutilización 5.2 Frameworks de aplicación 5.3 Líneas de productos de software 5.4 Resultados de productos COTS</p>	<p>Sánchez, S., Sicilia, M.A., Rodríguez, D. (2012). Ingeniería del Software. Un enfoque desde la guía SWEBOK. México: Alfaomega. Pressman, R. (2005). Ingeniería de Software. Un enfoque práctico. McGraw-Hill Interamericana España Sommerville, I. (2015). Ingeniería de Software, 10th ed. Prentice Hall. Pressman, R. S. (2014). Software engineering: a practitioner's approach, 8th ed. McGraw-Hill Education. Laudon, K.C. & Laudon, J.P. (2012). Sistemas de Información Gerencial. México: Pearson Educación.</p>
-------------------------------------	--	---

8. ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

<p>Estrategias y técnicas didácticas</p>	<p>Recursos didácticos</p>
---	-----------------------------------





<p>Estrategias de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">• Lectura y comprensión• Reflexión• Comparación• Resumen <p>Estrategias de enseñanza:</p> <ul style="list-style-type: none">• ABP• Aprendizaje activo• Aprendizaje cooperativo• Aprendizaje colaborativo• Basado en el descubrimiento <p>Ambientes de aprendizaje:</p> <ul style="list-style-type: none">• Aula• Laboratorio• Simuladores• Lenguajes de especificación y modelado. Técnicas <ul style="list-style-type: none">• grupales• de debate• del diálogo• de problemas• de estudio de casos• cuadros sinópticos• mapas conceptuales para el análisis• comparación• síntesis• mapas mentales• lluvia de ideas• analogías Exposición.	<p>Libro del área de Ingeniería de Software Pizarrón</p> <p>Materiales audiovisuales: extractos de películas</p> <p>Servicios telemáticos: páginas Web, Weblog, tours virtuales, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos online</p> <p>TV y vídeo interactivos</p>
---	---





9. EJES TRANSVERSALES

Eje (s) transversales	Contribución con la asignatura
Formación Humana y Social	Promover una actitud de trabajo en equipo, la utilización de foros en temas asociados de Ingeniería de software y sus aplicaciones.
Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	Utilización de aplicaciones gráficas para los procesos de análisis, diseño de los proyectos. Utilización de sistemas de gestión de contenido para el alojamiento de la información y uso de e-mail, chat, foros y blogs para la comunicación entre el profesor y estudiantes. Búsqueda de información en fuentes confiables electrónicas de temas relacionados a la materia y a su proyecto.
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	Desarrollo de competencias del alumno para analizar las problemáticas sociales, ambientales y/o tecnológicas, proponiendo soluciones factibles, aplicando procesos cognitivos, como: comprensión, análisis y síntesis, clasificación, diseño, creación, evaluación y toma de decisiones. Desarrollo de pensamiento creativo para plantear la soluciones del problema y el pensamiento crítico para identificar la mejor propuesta.
Lengua Extranjera	Comprensión de los documentos, libros, artículos y espacios Web en inglés respecto de la asignatura y especializados en el área.
Innovación y Talento Universitario	Aplicación de sus talentos para innovar en el diseño de proyectos con calidad que resuelvan problemas de la vida real utilizando Ingeniería de Software.





Educación para la Investigación	Se fomenta el hábito de investigar e implementar procesos de análisis y diseño de sistemas, así como los cambios continuos de la tecnología invita al alumno a estar en una constante investigación de los avances tecnológicos y desarrollo del software en la solución de problemas.
---------------------------------	--

10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
Actividades Objetivo	30
Participación en clase	10
Tareas	10
Trabajos de investigación u/o intervención	10
Proyecto final	40
Total	100%

11. REQUISITOS DE ACREDITACIÓN

Estar inscrito como alumno en la Unidad Académica en la BUAP
Asistir como mínimo al 80% de las sesiones para tener derecho a exentar por evaluación continua y/o presentar el examen final en ordinario o extraordinario
Asistir como mínimo al 70%delas sesiones para tener derecho al examen extraordinario
Cumplir con las actividades académicas y cargas de estudio asignadas que señale el PE



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
Vicerrectoría de Docencia
Dirección General de Educación Superior
Facultad de Ciencias de la Computación



Notas:

- a) La entrega del programa de asignatura con sus respectivas actas de aprobación, deberá realizarse en formato electrónico, vía oficio emitido por la Dirección o Secretaría Académica a la Dirección General de Educación Superior.
- b) La planeación didáctica deberá ser entregada a la coordinación de la licenciatura en los tiempos y formas acordados por la Unidad Académica.

