

Presentación de la asignatura Ingeniería de Software

Ing. Henry Joe Wong Urquiza





Introducción de la asignatura

Esta asignatura comprende como explicar el proceso del software, modelos de procesos del software, metodologías inherentes al desarrollo de software, gestión de proyectos de software, planeación y calendarización del proyecto.

También se explicara las diferentes medidas, métricas e indicadores para poder ofrecer el seguimiento respectivo de los proyectos, garantizando de esa forma la calidad del software





Resultado de aprendizaje

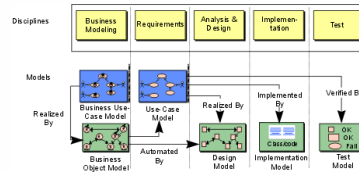
Al finalizar la asignatura, el alumno conoce la metodología para el modelamiento de software usando la notación UML, en las diferentes etapas del ciclo de desarrollo de software, aplicando metodologías tradicionales o agiles.





Organización de los aprendizajes

Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
Fundamentos de la Ingeniería de Software	Fundamentos para el Modelamiento de Software	RUP y UML – Negocio y Requerimientos	RUP y UML – Análisis, Diseño e Implementación





Unidad I: Fundamentos de la ingeniería de software



Resultado de aprendizaje:

El estudiante será capaz de identificar y analizar los diferentes modelos de construcción de software, recopilando información de situaciones organizacionales para el modelamiento del Software.

Contenidos:

1. El software y la ingeniería de software.
2. Ciclo de vida del Software.

Actividad:

Elabora un cuadro comparativo de los modelos de software que existen.



Unidad II: Fundamentos para el modelamiento de software

Resultado de aprendizaje:

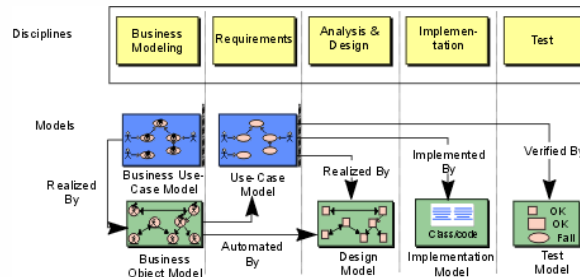
Identifica y describe los componentes de la gestión de software, elaborando diferentes cronogramas de proyectos y factibilidad del proyecto.

Contenidos:

1. Enfoque del desarrollo de software (Estructurado y Objetos).
2. Lenguaje de Modelamiento Unificado.

Actividad:

Investigación y presentación de los conceptos principales de los enfoques de desarrollo de software.





Unidad III: RUP y UML – Negocio y Requerimientos

Resultado de aprendizaje:

Identifica y analiza los elementos de construcción de los diagramas de negocio usando la notación UML.

Contenidos:

1. Flujo de trabajo de RUP: Modelado del Negocio
2. Flujo de trabajo de RUP: Modelado de Requerimientos

Actividad:

Desarrolla los diagramas del negocio, según casos propuestos.





Unidad IV: RUP y UML – análisis, diseño e implementación

Resultado de aprendizaje:

Identifica y describe, los elementos de construcción de los diagramas para el análisis y diseño de software

Contenidos:

1. Flujo de trabajo de RUP: Modelado de análisis.
2. Flujo de trabajo de RUP: Modelado de diseño.
3. Flujo de trabajo de RUP: Modelado de implementación.
4. Flujo de trabajo de RUP: Modelado de datos.

Actividad:

Elabora el informe completo del modelamiento de software, aplicando los conceptos del modelado del análisis, diseño e implementación.



Bienvenido a la asignatura de Ingeniería de Software



ucontinental.edu.pe