

DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: INGENIERIA DE SOFTWARE II HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

GRUPO: B CARRERA: TEMAS COMPUTACIONALES ISIC PROFESOR: JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS

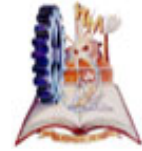
UNIDAD NO. 1. MODELADO SEMANTICO

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
1.1 HISTORIA SUS RAICES EN LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL 1.2 ORIENTACION A OBJETOS 1.3 MODELOS ENTIDAD RELACION	- EXPOSICIÓN DEL TEMA MOSTRAR LA IMPORTANCIA QUE TIENE LA IA EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE EXPLICAR LA IMPORTANCIA DE LA ORIENTACIÓN A OBJETOS Y DEL DESARROLLO DE MODELOS ENTIDAD-RELACIÓN EN SISTEMAS DE INFORMACIÓN	- INVESTIGAR SOBRE IA REPASO SOBRE ORIENTACIÓN A OBJETOS REPASO DE CONCEPTOS DE BASE DE DATOS	- INVESTIGACIÓN SOBRE IA ANÁLISIS DE UN SISTEMA ORIENTADO A OBJETO REALIZACIÓN DE ANÁLISIS Y DISEÑO DE UN MODELO DE BASE DE DATOS RELACIONAL	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
- MATERIAL DE ING. DE SOFTWARE 2 DE LA M.C. ESPERANZA AGUILLÓN	- CAÑÓN, PC Y PIZARRÓN	- LIBROS DE TEXTO MATERIAL SOBRE IA Y BASE DE DATOS

Criterios de Acreditación



- 60% TRABAJOS, TAREAS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO
30% EXAMEN ESCRITO
10% EXÁMENES RÁPIDOS

OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: _____ INGENIERIA DE SOFTWARE II _____ HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

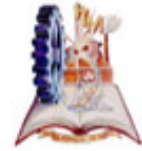
GRUPO: B CARRERA: _____ TEMAS COMPUTACIONALES ISIC _____ PROFESOR: _____ JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS _____

UNIDAD NO. 2. PARADIGMA DE ORIENTACION A OBJETOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
2.1 LAS BASES DE TEORIA DE SISTEMAS 2.2 CONCEPTOS BASICOS. - ABASTRACCION. - MODULARIDAD. - JERARQUIA. - EMPACADO. - TIPIFICACION. - C	- EXPOSICIÓN DEL TEMA EJEMPLIFICAR LOS CONCEPTOS BÁSICOS DEL DESARROLLO DE SISTEMAS	- LEER E IDENTIFICAR LAS PARTES PRINCIPALES DE UN DESARROLLO DE SISTEMAS	- ANÁLISIS DE UN PEQUEÑO SISTEMA DE INFORMACIÓN DESMENUZANDO CADA UNA DE SUS PARTES	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
----------------------------	-------------------------	-------------------------------



- MATERIAL DE LA MATERIA DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS DE LA M.C. MIRIAM ZULMA SÁNCHEZ MATERIAL DE LA MATERIA DE DESARROLLO DE PROYECTOS DEL M.C. JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS MATERIAL DE LA MATERIA DE ING. DE SOFTWARE II DE LA M.C. ESPERANZ AGUIL	- PC, CAÑÓN Y PIZARRÓN	- LIBROS DE TEXTO MARCADOS EN EL PROGRAMA DE LA MATERIA
--	------------------------	---

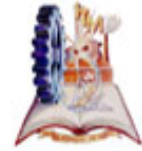
Criterios de Acreditación

- 60% TRABAJOS, TAREAS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO
30% EXAMEN ESCRITO
10% EXÁMENES RÁPIDOS

OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: _____ INGENIERIA DE SOFTWARE II _____ HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

GRUPO: B CARRERA: _____ TEMAS COMPUTACIONALES ISIC _____ PROFESOR: _____ JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS _____

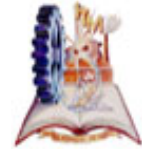
UNIDAD NO. 3. PROPIEDADES DE CLASES Y OBJETOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
3.1 DEFINICION DE OBJETOS 3.2 DEFINICION DE CLASES 3.3 DEFINICION DE ENTRE CLASES 3.4 DEFINICION DE ENTRE OBJETOS 3.5 CRITERIOS DE BUEN DISEÑO	- EXPOSICIÓN DEL TEMA EJEMPLIFICAR UN BUEN DISEÑO DE SOFTWARE	- REALIZACIÓN DE UN SISTEMA DE INFORMACIÓN ORIENTADO A OBJETO LECTURAS SOBRE BUENAS PRÁCTICAS DE PROGRAMACIÓN	- SISTEMA DE INFORMACIÓN CON POO CON UN DISEÑO MODULAR EFECTIVO	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
- MATERIAL DE POO DE LA M.C. MIRIAM ZULMA SÁNCHEZ HERNÁNDEZ	- PC, CAÑÓN Y PIZARRÓN	- LAS MARCADAS EN EL PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA

Criterios de Acreditación

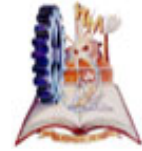


- 60% TRABAJOS, TAREAS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO
10% EXÁMENES RÁPIDOS
30% EXÁMEN ESCRITO

OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: _____ INGENIERIA DE SOFTWARE II _____ HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

GRUPO: B CARRERA: _____ TEMAS COMPUTACIONALES ISIC _____ PROFESOR: _____ JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS _____

UNIDAD NO. 4. CLASIFICACION

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
4.1 GENERACION DE CLASES 4.2 DESCUBRIMIENTO DE ABSTRACCION 4.3 METODOS DE CLASIFICACION	- EXPOSICIÓN DEL TEMA MOSTRAR EL DISEÑO DE CLASES ABSTRACTAS E INTERFACES	- REFACTORIZAR APLICACIONES POR SU CUENTA	- REFACTORIZACIÓN DE UN SISTEMA ORIENTADO A OBJETOS DISEÑO DE UNA APLICACIÓN CON UML	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
- MATERIAL DE LA MATERIA DE ING. DE SOFTWARE II DE LA M.C. ESPERANZA AGUILLÓN	- PC, CAÑÓN Y PIZARRÓN	- LA MARCADA EN EL PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA

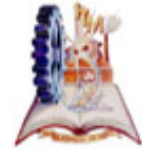
Criterios de Acreditación
- 60% TAREAS, TRABAJOS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIOS 10% EXÁMENES RÁPIDOS 30% EXAMEN ESCRITO



OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: _____ INGENIERIA DE SOFTWARE II _____ HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

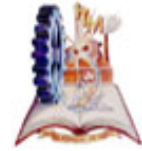
GRUPO: B CARRERA: _____ TEMAS COMPUTACIONALES ISIC _____ PROFESOR: _____ JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS _____

UNIDAD NO. 5. EL METODO Y EL ANALISIS ORIENTADO A OBJETOS

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
5.1 PROCESO MACRO: CONCEPTUALIZACION, ANALISIS, DISEÑO, EVOLUCION, MANTENIMIENTO. 5.2 PROCESOMICRO: IDENTIFICACION, SEMANTICA, RELACIONES, INTERACES DE CLASES Y OBJETOS. 5.3 NOTIFICACION Y RECURSOS DE MODELACION	- EXPOSICIÓN DEL TEMA REALIZACIÓN DE MODELADO DE APLICACIONES DE SOFTWARE	- LECTURA SOBRE UML Y OTRAS TÉCNICAS DE ANÁLISIS Y DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS	- MODELADO DE UNA APLICACIÓN DE UN SISTEMA DE INFORMACIÓN GERENCIAL	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
----------------------------	-------------------------	-------------------------------



- MATERIAL DE UML METODOLOGÍAS DE DESARROLLO DE SOFTWARE COMO RUP	- PC, CAÑÓN Y PIZARRÓN	- LAS MARCADAS EN EL PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA
---	------------------------	--

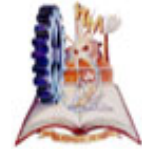
Criterios de Acreditación

- 60% TAREAS, TRABAJOS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO
30% EXAMEN ESCRITO
10% EXÁMENES RÁPIDOS

OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: INGENIERIA DE SOFTWARE II HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

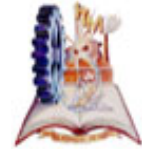
GRUPO: B CARRERA: TEMAS COMPUTACIONALES ISIC PROFESOR: JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS

UNIDAD NO. 6. APLICACIONES

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
6.1 SISTEMAS DE MEDICION 6.2 MARCOS DE REFERENCIA 6.3 SISTEMAS CLIENTE/SERVIDOR 6.4 INTELIGENCIA ARTIFICIAL 6.5 COMANDO Y CONTROL	- EXPOSICIÓN DEL TEMA MOTIVAR A LOS ALUMNOS A QUE DESARROLLEN SOFTWARE DE APLICACIONES HETEROGÉNEAS	- DOCUMENTARSE SOBRE LOS DIFERENTES TIPOS DE APLICACIONES COMO CLIENTES/SERVIDOR, IA, FRAMEWORKS Y DEMÁS HERRAMIENTAS ÚTILES EN EL DESARROLLO DE SISTEMAS	- REALIZACIÓN A TRAVÉS DE UN FRAMEWORK DE UNA APLICACIÓN DE SOFTWARE COMPLEJA	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
- MATERIAL DE LA MATERIA DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE DEL M.C. CRISTÓBAL VILLEGAS MATERIAL DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS I DEL M.C. JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS MATERIAL DE LA MATERIA DE SISTEMAS DISTRIBUIDOS II DEL M.C. FELIPE MORALES LÓPEZ	- PC, CAÑÓN Y PIZARRÓN	- LAS MARCADAS POR EL PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA



Criterios de Acreditación

- 60% TRABAJOS, TAREAS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO
10% EXÁMENES RÁPIDOS
30% EXAMEN ESCRITO

OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION:



DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION

INSTRUMENTACIÓN DIDÁCTICA DEL PERIODO agosto_diciembre2008

MATERIA: _____ INGENIERIA DE SOFTWARE II _____ HT 4 HP 0 CR 8 NO. DE UNIDADES 7

GRUPO: B CARRERA: _____ TEMAS COMPUTACIONALES ISIC _____ PROFESOR: _____ JUAN CARLOS OLIVARES ROJAS _____

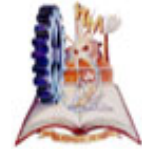
UNIDAD NO. 7. ANAISIS COMPARATIVO DE ANALISIS Y DISENO ORIENTADO A OBEJTOS (ADOO).

OBJETIVO DE APRENDIZAJE: -

Contenidos ¿Qué aprender?	Actividades del Facilitador ¿Qué hacer para ayudar a que el participante aprenda?	Actividades del Participante ¿Qué hacer para aprender?	Productos de Aprendizaje	Tiempo
7.1 HERRAMIENTAS CASE PARA ADOO	- EXPOSICIÓN DEL TEMA MOSTRAR COMO LAS HERRAMIENTAS CASE SIMPLIFCAN EL DESARROLLO DE SISTEMAS	- INVESTIGAR SOBRE DIFERENTES HERRAMIENTAS CASE	- REALIZACIÓN DE UN PEQUEÑO SISTEMA USANDO UNA HERRAMIENTA CASE	

Materiales de Apoyo	Equipo Requerido	Fuentes de Información
- MATERIAL DE ING. DE SOFTWARE DE LA M.C. ESPERANZA AGUILLÓN	- PC, CAñÓN Y PIZARRÓN	- LA MARCADA EN EL PROGRAMA OFICIAL DE LA MATERIA

Criterios de Acreditación
- 60% TRABAJOS, TAREAS Y PRÁCTICAS DE LABORATORIO 30% EXAMEN ESCRITO 10% EXÁMENES RÁPIDOS



OBSERVACIONES

Fecha de la entrega de la instrumentación

VO.BO. DEL JEFE DEL DEPARTAMENTO DE SISTEMAS Y COMPUTACION: