

## 1. INFORMACIÓN DEL CURSO

<b>Título:</b> Ingeniería de software	<b>Número de créditos:</b> 9	<b>Prerrequisitos:</b> Ninguno
<b>Departamento:</b> Computacionales	<b>Tipos:</b> Curso	<b>Nivel:</b> Básica particular
<b>Horas teoría:</b> 64	<b>Horas práctica:</b> 0	<b>Total de horas (semestre):</b> 64

## 2. DESCRIPCIÓN

### Objetivo General

El alumno aprenderá de la especificación formal y la documentación asociada requerida para desarrollar, operar y mantener un sistema computacional aplicando los métodos, técnicas y herramientas propias de la ingeniería de software así como las métricas para la obtención de un producto fiable y rentable.

### Contenido temático sintético (que se abordará en el desarrollo del programa y su estructura conceptual)

Concepto y antecedentes de la Ingeniería de Software. Software como producto, software como proceso. Proceso y ciclo de vida del software. La administración de proyectos de software. Ingeniería de software orientada a objetos.

### Modalidades de enseñanza aprendizaje

Cátedra.

### Modalidad de evaluación

Resolución de exámenes, tareas, proyectos.

### Competencia a desarrollar

--

### Campo de aplicación profesional

Arquitectura y Programación de Sistemas.

## 3. BIBLIOGRAFÍA

Título	Autor	Editorial	Año de la edición más reciente
Ingeniería de Software. Teoría y Práctica	Lawrence Pfleeger Shari	Prentice Hall	2002
Ingeniería de Software	Sommerville Ian	Pearson – Addison Wesley; 7 <sup>a</sup> edición	2005
UML y Patrones	Craig Larman	Pearson – Prentice Hall	

Elaboró:	Mtro. Luis Alberto Muñoz Gómez
Fecha de creación:	Octubre 2011

Última actualización: