

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN

Programa de la asignatura: **INGENIERÍA DE SOFTWARE ORIENTADA A OBJETOS**

LICENCIATURA: INFORMÁTICA			CLAVE:	
SEMESTRE:	PLAN: 2005	AREA: INFORMÁTICA (Gestión de la información)		
CARÁCTER: Optativa profesionalizante		Hora / Semana / Semestre		CRÉDITOS:
		Teóricas	Prácticas	8
		4	0	
MODALIDAD: Curso				
SERIACIÓN ANTECEDENTE OBLIGATORIA: Ninguna				
SERIACIÓN SUBSECUENTE OBLIGATORIA: Ninguna				

OBJETIVO:

AL FINALIZAR EL CURSO, EL ALUMNO APLICARÁ LA INGENIERÍA DE SOFTWARE EN EL DESARROLLO DE UN PROYECTO.

TEMAS	NÚMERO DE HORAS:
I.-CONCEPTOS Y PRINCIPIOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE ORIENTADA A OBJETOS	8
II.-ANÁLISIS, DISEÑO Y PRUEBAS ORIENTADOS A OBJETOS	8
III.-PROCESOS DE SOFTWARE	8
IV.-INTRODUCCIÓN AL MODELO DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN	6
V.-REQUERIMIENTOS DEL SISTEMA	6
VI.-ESPECIFICACIÓN FORMAL	6
VII.-MÉTODOS OPERACIONALES	8
VIII.-HERRAMIENTAS DE MODELADO	8
IX.-CONCEPTOS BÁSICOS DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS	6
	TOTAL: 64 HORAS

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

1. BOOCH, Grady, *Diseño orientado a objetos, con aplicaciones*, México, Addison-Wesley, 1995.
2. BRAUDE, Eric, *Ingeniería del software, Una perspectiva orientada a objetos*, México, Alfa Omega, 2004, 564 pp.
3. BURCH, John, *Diseños de sistemas de Información: teoría y práctica*, México, Grupo Noriega Editores, 1992.
4. GAMMA, Helm, Johnson y Vlissides, *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. USA, Addison Wesley Professional, 1995.
5. MÁRQUEZ VITE, Juan Manuel, *Sistemas de información por computadora, Metodología de desarrollo*, México, Trillas, 2002.
6. RUMBAUGH, James, *El Lenguaje Unificado de Modelado*, México, Prentice Hall, 2000.
7. RUMBAUGH, James, *Modelado y Diseño Orientados a Objetos (Metodología OMT)*, México, Prentice Hall, 1996.
8. SEEN, James, *Análisis y diseño de sistemas de información*, 2ª. Ed., México, Mc. Graw-Hill, 2000.
9. VAN GIGCH, John P., *Teoría general de sistemas*, México, Trillas, 2002.
10. YOURDON, Edgard, *Análisis Estructurado Moderno*, Prentice Hall, 1993.

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA

1. INCE, Darrel, *Ingeniería de Software*, México, Addison-Wesley, 1993.
2. MARTIN, James, *Análisis y diseño orientado a objetos*, México, Prentice Hall, 1994.
3. MARTIN, James, *Métodos Orientados a Objetos, Conceptos Fundamentales*, México, Prentice Hall, 1997.
4. MARTIN, James, *Métodos Orientados a Objetos, Consideraciones Prácticas*, México, Prentice Hall, 1997.
5. PRESSMAN, Roger S., *Ingeniería de software*, 5ª. Edición, México, Mc. Graw-Hill, 2002, 602 pp.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS:

EXPOSICIÓN AUDIOVISUAL	(X)
EXPOSICIÓN ORAL	(X)
EJERCICIOS DENTRO DE LA CLASE	(X)
SEMINARIOS	()
LECTURAS OBLIGATORIAS	(X)
TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN	(X)
PRÁCTICAS DE TALLER O LABORATORIO	(X)
PRÁCTICAS DE CAMPO	()
OTRAS	()

SUGERENCIAS PARA LA EVALUACIÓN:

EXÁMENES PARCIALES	(X)
EXÁMENES FINALES	(X)
TRABAJOS Y TAREAS FUERA DE AULA	(X)
PARTICIPACIÓN EN CLASE	(X)
ASISTENCIA A PRÁCTICAS	()
OTRAS	()

PERFIL PROFESIOGRÁFICO DEL DOCENTE:

ESTUDIOS REQUERIDOS

Licenciatura en Informática o carrera afin, preferentemente con estudios de posgrado.

EXPERIENCIA PROFESIONAL DESEABLE

Experiencia mínima de 2 años en empresas relacionadas con el área o su equivalente.

Tener experiencia docente mínima de 2 años.

OTROS REQUERIMIENTOS

Haber cursado los módulos de didáctica y docencia que imparte la Facultad, para profesores de nuevo ingreso, así como cubrir satisfactoriamente los requisitos impuestos por el Departamento de Selección y Reclutamiento de la Facultad de Contaduría y Administración.