

<p align="center"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p align="center">Clave: 08MSU0017H</p> <p align="center"><b>FACULTAD DE INGENIERÍA</b></p>  <p align="center">Clave: 08USU4053W</p> <p align="center"><b>PROGRAMA DEL CURSO: EJERCICIO PROFESIONAL DE LA INGENIERÍA DE SOFTWARE I</b></p>	<b>DES:</b>	Ingeniería
	<b>Programa(s) Educativo(s):</b>	Ingeniería de Software
	<b>Tipo de materia:</b>	Obligatoria
	<b>Clave de la materia:</b>	IS1002
	<b>Cuatrimestre:</b>	10
	<b>Área en plan de estudios:</b>	Específica
	<b>Créditos</b>	4.05
	<b>Total de horas por semana:</b>	3 horas
	<i>Teoría: Virtual</i>	3 horas
	<i>Práctica</i>	
	<i>Taller:</i>	
	<i>Laboratorio:</i>	
	<i>Prácticas complementarias:</i>	
	<i>Trabajo extra-clase:</i>	3 horas
	<b>Total de horas por cuatrimestre:</b>	72 horas
Fecha de actualización:	Septiembre de 2015	
<i>Materia requisito:</i>		
<b>PROPÓSITO DEL CURSO:</b>		
"El estudiante conoce el marco ético y legal de las actividades profesionales a desarrollar como Ingeniero de Software a través del estudio de la ley de profesiones, códigos de ética y marco legal aplicable, para el ejercicio de la profesión."		
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DOMINIOS COGNITIVOS.</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE.</b>
<p>Competencias Profesionales:</p> <p><b>Proyectos de Ingeniería,</b> Utiliza los conocimientos necesarios para la planeación, análisis, diseño y desarrollo de proyectos de ingeniería, utilizando las tecnologías y los principios de la administración para la optimización de los recursos, considerando su impacto ambiental</p> <p><b>Ingeniería de Proceso</b> Utiliza los métodos y técnicas de la ingeniería de procesos para la planeación, desarrollo e implementación de proyectos</p>	<p><b>1. Marco general del ejercicio profesional</b></p> <p>1.1 Ley de profesiones para el estado de Chihuahua, Secretaria de Educación Pública.</p> <p>1.2 Implicaciones del título profesional</p> <p>1.3 Códigos de Ética y conducta profesional.</p> <p>1.4 Agrupaciones profesionales</p> <p>1.4.1 Asuntos Sociales, Legales, Históricas y Profesionales</p> <p>1.5 Colegios de profesionistas</p> <p><b>2. Licenciamiento de Software</b></p> <p>2.1 Derechos de autor</p> <p>2.2 Derechos de explotación</p>	<p>Evalúa la viabilidad del proyecto.</p> <p>Con base en experiencias ajenas y propias, retroalimenta el proceso en una relación costo – beneficio social y profesional</p> <p>Organiza, desarrolla y</p>

### 2.3 Licencias de uso

<p><b>Evaluación de proyectos de ingeniería,</b> Desarrolla las actividades propias de su profesión con base en procesos de calidad y mejora continua</p> <p>Competencias Especificas:</p> <p><b>Calidad de Software,</b> Selecciona las técnicas adecuadas para asegurar la calidad y seguridad del software durante su planeación, diseño, construcción y mantenimiento mediante la aplicación de metodologías, técnicas y estándares internacionales, que aplicados sistemáticamente garanticen los requerimientos del cliente</p>	<p>2.4 Derechos de autor en la relación empleado-patrón.</p> <p><b>3. Contratos</b></p> <p>3.1 Objetivo</p> <p>3.2 Elementos</p> <p>3.3 Marco legal</p> <p>3.4 Capacidad legal de los contratantes</p> <p>3.5 Tipos de contratos</p> <p>3.6 Oferta y aceptación</p> <p>3.7 Cláusulas preventivas</p> <p>3.8 Acciones en casos de incumplimiento</p>	<p>administra proyectos específicos, incluida la presupuestación, supervisión y evaluación.</p> <p>Optimiza los recursos tanto materiales como humanos</p> <p>Maneja las herramientas y metodologías del proceso de ingeniería de software en cada una de las etapas de construcción o mejoramiento de proyectos</p>
OBJETOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
<p><b>1. Marco general</b></p> <p><b>2. Licenciamiento</b></p> <p><b>3. Contratos</b></p>	<p>Lecturas</p> <p>Video tutoriales</p> <p>Análisis de casos de estudio</p> <p>Foros de discusión</p> <p>Lecturas</p> <p>Video tutoriales</p> <p>Análisis de casos de estudio</p> <p>Foros de discusión</p> <p>Lecturas</p> <p>Video tutoriales</p> <p>Análisis de casos de estudio</p> <p>Foros de discusión</p>	<p>Cuestionario.</p> <p>Reporte de análisis de código de ética.</p> <p>Cuestionario.</p> <p>Portafolio de soluciones a casos de estudio.</p> <p>Cuestionario.</p> <p>Portafolio de soluciones a casos de estudio.</p>
FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)	
<p>La evaluación del curso se presenta en una calificación final integrada por</p> <p>Código de ética y ejercicio profesional de ingeniería de software (Versión 5.2) según es</p>	<p>La evaluación del curso se presenta en una calificación final integrada por:</p> <p><b>Marco general</b></p>	

<p>recomendado por el Grupo de Trabajo Conjunto del IEEECs/ACM</p> <p>Derecho Informático, Rodríguez Davora, Miguel Ángel. Aranzadi S.A., Pamplona.</p> <p>Legislación Informática, Heredero Higuera Manuel, Tecnos. Biblioteca de textos legales. Madrid.</p> <p>Seguridad y Protección de la Información Morant Rama, J. Luis, Centro de estudios Ramón Areces S.A. Madrid.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuestionario <b>15%</b></li> <li>● Reporte <b>15%</b></li> </ul> <p><b>Licenciamiento</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuestionario. <b>15%</b></li> <li>● Portafolio de soluciones <b>20%</b></li> </ul> <p><b>Contratos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Cuestionario <b>15%</b></li> <li>● Portafolio de soluciones <b>20%</b></li> </ul> <p>Se evaluará mediante instrumentos tales como:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Listas de cotejo</li> <li>● Rúbricas</li> <li>● Exámenes en línea</li> </ul>
---	--

### Cronograma de Avance Programático

Objetos de aprendizaje.	Semanas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Marco General												
Licenciamiento												
Contratos												