

<p style="text-align: center;"><b>UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</b></p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08MSU0017H</p> <p style="text-align: center;"><b>FACULTAD DE INGENIERÍA</b></p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08USU4053W</p> <p style="text-align: center;"><b>PROGRAMA DEL CURSO: PROYECTOS PROFESIONALES 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>	PS1001
	<b>Trimestre:</b>	10
	<b>Área en plan de estudios:</b>	Profesional
	<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
<b>Fecha de actualización:</b>	Octubre de 2015	
	<i>Materia requisito:</i>	
<b>PROPÓSITO DEL CURSO:</b>		
El alumno de la carrera de Ingeniería de Software será capaz de plantear, analizar, diseñar un sistema, siguiendo los pasos del desarrollo de software aprendidos durante los diferentes cursos del plan de estudios, para la realización de un proyecto integrador del Programa Educativo		
<b>COMPETENCIAS</b>	<b>DOMINIOS COGNITIVOS.</b>	<b>RESULTADOS DE APRENDIZAJE.</b>
<p>Competencias Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Sistemas computacionales:</b> Aplica los fundamentos de las Ciencias de la Computación que dan soporte al diseño y construcción de software mediante un proceso metodológico atendiendo a los estándares internacionales.</li> <li>● <b>Diseño y Modelado de Software:</b> Transforma los requerimientos del cliente en una especificación formal y documentada, diseñando y modelando soluciones de técnicas y metodologías que responden a estándares</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. SELECCIÓN DEL PROYECTO</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Selección y propuesta del Proyecto</li> <li>1.2. Antecedentes del proyecto               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.2.1. Antecedentes</li> <li>1.2.2. Marco Teórico</li> </ol> </li> <li>1.3. Calendarización</li> </ol> </li> <li><b>2. INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>2.1. Elicitación de requerimientos</li> <li>2.2. Requerimientos funcionales y no funcionales</li> <li>2.3. Requerimientos del sistema</li> <li>2.4. Especificación de Requerimientos</li> <li>2.5. Validación de requerimientos</li> </ol> </li> <li><b>3. DISEÑO Y MODELADO DE</b></li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Identifica las diferentes metodologías para realizar el análisis y explotación de la información con un sentido ético en el resguardo y uso de esta.</li> <li>✓ Aplica los fundamentos de base de datos en los procesos de análisis de la información considerando las leyes de</li> </ul>

<p>internacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <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.</li> <li>● <b>Ingeniería del Proceso de Software:</b> Adquiere las herramientas y metodologías para llevar a cabo las etapas de la ingeniería del proceso de software para construir o mejorar proyectos mediante métodos y procedimientos para lograr su propósito.</li> </ul>	<p><b>SOFTWARE</b></p> <p>3.1. Modelado del sistema</p> <p>3.1.1. Modelado de Casos de Uso</p> <p>3.1.2. Diagrama de Secuencias</p> <p>3.1.3. Diagrama de Clases</p> <p>3.1.4. Diagrama de Estados</p> <p>3.2. Estructura y arquitectura del software</p> <p>3.3. Diseño de interfaz</p>	<p>protección personal de información.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Utiliza técnicas y metodologías de modelado que responden a la naturaleza del software.</li> <li>✓ Aplica el proceso de administración de configuraciones en la implementación de proyectos de software.</li> <li>✓ Implementa métodos y estrategias coadyuvantes a la construcción de software seguro garantizando su calidad.</li> </ul>
OBJETOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Selección del proyecto.</li> <li>2. Ingeniería de Requerimientos</li> <li>3. Diseño y modelado de Software.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Foro de bienvenida, videos, documentación.</li> <li>2. Videos, documentación</li> <li>3. Videos, documentación.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elaboración de ensayos y tareas</li> <li>2. Elaboración de tareas, documento SRS.</li> <li>3. Elaboración de tareas, diagramas e interfaces</li> </ol>
FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)	
<p>Ingeniería de Software, Ian Sommerville, Pearson Education, 978-607-32-0603-7</p> <p>IEEE Recommended Practice for Software Requirements</p>	<p>Se toma en cuenta para integrar calificaciones parciales:</p> <p><b>Selección del proyecto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Investigación de antecedentes y marco</li> </ul>	

