



TEMAS SELECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

8°, 9°

06

Asignatura

Clave

Semestre

Créditos

Ingeniería Eléctrica

División

Ingeniería en Computación

Departamento

Ingeniería en Computación

Carrera en que se imparte

Asignatura:

Obligatoria

Optativa

Horas:

Teóricas

Prácticas

Total (horas):

Semana

16 Semanas

Modalidad: Curso.

Asignatura obligatoria antecedente: Ninguna.

Asignatura obligatoria consecuente: Ninguna.

Objetivo(s) del curso:

El alumno adquirirá la experiencia necesaria, conocimientos y habilidades, en temas avanzados y/o innovadores del campo de la ingeniería del software así como de sus aplicaciones en la industria mediante su participación en un proyecto en que se analizan, diseña implementa una aplicación específica de software.

Temario

NÚM.	NOMBRE	HORAS
1.	Introducción	1.5
2.	Ejemplos de temas a tratar	46.5
		48.0
	Prácticas de laboratorio	0.0
	Total	48.0

TEMAS SELECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

(2/3)



1 Introducción

Objetivo: El alumno conocerá los lineamientos del curso: objetivo, desarrollo, metodología, evaluación, antecedentes académicos y el programa de la asignatura

Contenido:

- 1.1 Objetivo del curso
- 1.2 Antecedentes académicos necesarios
- 1.3 Desarrollo del curso
- 1.4 Programa de la asignatura
- 1.5 Evaluación.

2 Ejemplos de temas a tratar

Objetivo: Esta asignatura tiene como propósito que el (la) profesor (a) elija un tema de gran interés actual y que destaque la importancia del mismo. La asignatura debe proporcionar un sólido fundamento teórico práctico, del tema elegido, a los alumnos. El entorno debe ser el de explorar y experimentar para aprender (Explorar + Experimentar = Aprendizaje Efectivo) y así adquirir el conocimiento y habilidades necesarias, en el tema, a través de la experiencia propia.

Contenido:

- 2.1 Administración de las tecnologías de la información y de las telecomunicaciones.
- 2.2 Sistemas operativos distribuidos
- 2.3 Arquitectura de Sistemas de software
- 2.4 Legislación en informática (marcas, patentes, etc.)
- 2.5 Negocios y comercios electrónicos
- 2.6 Gobierno e
- 2.7 Salud e
- 2.8 Aprendizaje e
- 2.9 Ética informática

Bibliografía básica:

La propuesta por el profesor.

Bibliografía complementaria:

La propuesta por el profesor.

**Sugerencias didácticas:**

Exposición oral
Exposición audiovisual
Ejercicios dentro de clase
Ejercicios fuera del aula
Seminarios

Lecturas obligatorias
Trabajos de investigación
Prácticas de taller o laboratorio
Prácticas de campo
Otras

Forma de evaluar:

Exámenes parciales
Exámenes finales
Trabajos y tareas fuera del aula

Participación en clase
Asistencias a prácticas
Otras

Perfil profesiográfico de quienes pueden impartir la asignatura

Profesional con amplia experiencia en el desarrollo de diversas aplicaciones de software y que cuente con un sólido fundamento en la teoría y la práctica (metodologías, principios, conceptos, técnicas, métodos).