



# Universidad Autónoma de Nayarit

## Área Económico-Administrativas

### Unidad Académica de Economía

#### Licenciatura en Sistemas Computacionales

#### A) DATOS DE IDENTIFICACIÓN

- **NOMBRE Y CLAVE DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:** Fundamentos de Ingeniería de Software.
- **T.U.D.C.:** Curso-Taller.
- **ÁREA DE FORMACIÓN:** Disciplinar.
- **LÍNEA DE FORMACIÓN:** Ingeniería de Software.
- **HORAS TEORÍA:** 24 hrs.
- **HORAS PRÁCTICA:** 36 hrs.
- **HORAS DE TRABAJO INDEPENDIENTE:** 36 hrs.
- **HORAS TOTALES:** 96 hrs.
- **CRÉDITOS:** 6.
- **PERIODO:** Segundo.

#### B) UNIDAD DE COMPETENCIA

Conocer y practicar el proceso de desarrollo de software por medio de la Ingeniería de Software.

#### C) CONTENIDO TEMÁTICO MÍNIMO

##### Temas y subtemas

1. Software e Ingeniería de Software.
2. El proceso del software.
3. Práctica de la Ingeniería del Software.

#### D) ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- Presentación de los saberes teóricos y ejemplos por parte del facilitador.
- Discusión de trabajos y contenidos con participación del moderador/orientador.
- Exposición de temas por parte del alumno por medios audiovisuales.
- Elaboración de ejercicios (modificar y depurar ejemplos).
- Desarrollar proyectos independientes.

## **E) CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

- Trabajo final: en tiempo y forma.
- Participación en clase.
- Tareas y trabajos: en tiempo y forma.
- Realización de temas: repartición de temas por grupos de trabajo y exposición de los mismos en tiempo y forma.

## **F) CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y ACREDITACIÓN**

- 20% Actividades individuales
- 20% Actividades grupales
- 30% Examen de conocimientos teórico-prácticos
- 30% Caso integrador

La calificación mínima aprobatoria es 60 y deberá asistir al 80% de las clases para acreditar la unidad de aprendizaje.

## **G) ACERVOS MÍNIMOS BÁSICOS**

- Pressman Roger, Ingeniería del Software Un enfoque práctico, Sexta edición, McGraw-Hill, 2007
- Kendal Kenneth, Análisis y Diseño de Sistemas, Octava edición, Pearson, 2011
- Ruble Dave, Análisis y Diseño Cliente Servidor con GUI, Prentice-Hall