

**UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA CENTRO
UNIVERSITARIO DE LA COSTA SUR
DIVISION DESARROLLO REGIONAL
DEPARTAMENTO DE INGENIERIAS
INGENIERO DE PROCESOS Y COMERCIO INTERNACIONAL**



**NOMBRE DE LA UNIDAD
DE APRENDIZAJE**

SEMINARIO DE SOFTWARE I

**FORMATO DE PROGRAMA DE MATERIA O UNIDAD DE
APRENDIZAJE POR COMPETENCIAS (DE ACUERDO A
LOS LINEAMIENTOS DEL PROYECTO DE REGLAMENTO
DE PLANES Y PROGRAMAS DE ESTUDIO DE LA
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA, ARTICULO 24)**

**Programa de Materia o Unidad de Aprendizaje por Competencias
Formato Base**

297. IDENTIFICACION DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Centro Universitario

DE LA COSTA SUR

Departamento

INGENIERIAS

Academia

COMPUTACION

Nombre de la Unidad de Aprendizaje

SEMINARIO DE SOFT WARE

Tipo	Total de horas teoría por curso	Total de horas practicas por curso	Total de Horas	Valor en Créditos
CL	16	48	64	5

Tipo de Unidad	Nivel en que se Ubica
C Curso P Práctica <u>CT Curso-Taller</u> M Módulo S Seminario C Clínica	Técnico <u>Licenciatura</u> Especialidad Maestría

298. CARACTERIZACION

Presentación

La presente unidad de aprendizaje esta constituido por los conocimientos y habilidades para analizar, desarrollar e implementar programas computacionales en un ambiente visual.

Propósito (s) Principal (es)

Desarrollar programas de propósito general en ambientes visuales que sirvan como base para desarrollar y manipular sistemas aplicables en las áreas administrativas e industriales.

299. UNIDAD DE APRENDIZAJE

Unidades Temáticas	Funciones clave de aprendizaje	Subfunciones específicas de aprendizaje	Elementos de Competencia
A. Conceptos Básicos	Aa. Conocer los distintos sistemas existentes para las computadoras	Aaa. Que el alumno comprenda las propiedades básicas de los sistemas	Aaaa. Desarrollo del conocimiento de los distintos sistemas para las computadoras.
B. El Proceso De Ingeniería De Software	Bb. Conocer los distintos modelos de proceso de software	Bbb. Que el alumno tenga la capacidad de comprender los distintos procesos de ingeniería de software	Bbbb. Desarrollo de habilidades para la aplicación de la ingeniería de software

300. CRITERIOS DE DESEMPEÑO

Solución de problemas por medio de programas de cómputo en ambientes visuales.

301. EVALUACION DEL APRENDIZAJE

Participación activa durante las sesiones de trabajo tanto en las sesiones teóricas como en las prácticas de laboratorio.
Desarrollo de un sistema de organización personal de trabajo y un método propio en base a la teoría propuesta en clase.
Apreciación continua de avances logrados.

302. PARAMETROS DE EVALUACION

Teoría	40%
Práctica	40%
Participación en Clase	20%

303. BIBLIOGRAFIA

PRESSMAN ROGER S., INGENIERÍA DE SOFTWARE. UN ENFOQUE PRÁCTICO, 4TA. EDICIÓN, MCGRAW HILL, 1998. IEEE STD 830-1998, GUIDE FOR SOFTWARE REQUIREMENTS SPECIFICATIONS (ANSI).
IEEE STD 1233-1998 IEEE GUIDE FOR DEVELOPING SYSTEM REQUIREMENTS SPECIFICATIONS (ANSI).
SOMMERVILLE, IAN, SOFTWARE ENGINEERING, 5TA. EDICIÓN. ADISSON WESLEY, 1996.
YOURDON, ED, ANÁLISIS ESTRUCTURADO MODERNO, PRENTICE HALL, 1991.
PAGES-JONES, M. THE PRACTICAL GUIDE TO STRUCTURED SYSTEMS DESIGN, ENGLEWOOD CLIFS, N.J., YOURDON PRESS, 1988
KENDALL Y KENDALL, ANÁLISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS. 3RA. EDICIÓN, DE PRENTICE HALL, 1997.
GIDO J. & CLEMENTS, J. P., ADMINISTRACIÓN EXITOSA DE PROYECTOS, INTERNATIONAL THOMSON EDITORES, 1999.
MCCONNELL., STEVE, DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS, INFORMÁTICOS, MICROSOFT PRESS- MCGRAW-HILL, 1998

304. VINCULACION CON OTRAS UNIDADES DE APRENDIZAJE

COMPUTACION BASICA
INGENIERIA DE SOFTWARE II

