



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE
FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA
CARRERA INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



PROGRAMA DE ESTUDIOS

I. IDENTIFICACIÓN

Carrera	: Ingeniería en Informática	CARGA HORARIA (Horas reloj)	
Asignatura	: Ingeniería de Software V	Carga Horaria Semestral	80
Curso	: Cuarto	Carga Horaria Semanal	
Semestre	: Octavo	Clases teóricas	
Código	: I0809	Clases prácticas	
Área	:	Laboratorio	
Tipo	: Obligatorio	Otro (especificar)	

II. FUNDAMENTACIÓN

Ingeniería de software es la aplicación de un enfoque sistemático, disciplinado y cuantificable al desarrollo, operación y mantenimiento de software, y el estudio de estos enfoques, es decir, la aplicación de la ingeniería al software. Integra matemáticas, ciencias de la computación y prácticas cuyos orígenes se encuentran en la ingeniería.

Esta asignatura es un enfoque de la ingeniería de software que modela un sistema como un grupo de objetos que interactúan entre sí.

III. OBJETIVOS GENERALES

- Conocer que el Análisis Orientado a Objetos es desarrollar una serie de modelos que describan el software de computadora al trabajar para satisfacer un conjunto de requisitos definidos por el Cliente, y aprender a desarrollar un análisis optimizado.

IV. CONTENIDO PROGRAMÁTICO

UNIDAD I - Análisis Orientado a Objetos

- Análisis de Reusabilidad y del Dominio
- El Proceso de Análisis del Dominio
- Componentes Genéricos del Modelo de Análisis OO

UNIDAD II - El Proceso de AOO

- Casos de Uso o de utilización (Use Cases)
- Modelado de Clases – Responsabilidades – Colaboraciones
- Definición de Estructuras Jerárquicas
- Definición de Temas y Subsistemas



UNIVERSIDAD PRIVADA DEL ESTE

FACULTAD CIENCIAS DE LA INFORMÁTICA

CARRERA INGENIERÍA EN INFORMÁTICA



UNIDAD III - El Modelo Objeto – Relación

UNIDAD IV - El Modelo Objeto – Comportamiento

- Identificación de Eventos con Casos de Uso
- Representación de Estados

V. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA

La metodología de enseñanza a utilizar en esta asignatura es a través de:

- Clases Magistrales en Aula
- Clases prácticas en Aula, trabajos grupales
- Clases en Sala de Informática de forma práctica para la aplicación de los conocimientos adquiridos

VI. METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN

Se regirá de acuerdo al Reglamento Interno vigente en la Institución. Dos (2) evaluaciones parciales acumulativas más la presentación de un trabajo practico y luego una (1) evaluación final opcional en 3 oportunidades.

VII. BIBLIOGRAFÍA:

- Análisis Basado en Objetos - Peter Coad, Edward Yourdon
- Análisis y Diseño Orientado a Objetos - James Martin,
- Ingeniería del Software, Roger S. Pressman