

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE INGENIERÍA



PROGRAMA DE ESTUDIO

TEMAS SELECTOS DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

0962

8°, 9°

06

Asignatura

Clave

Semestre

Créditos

Ingeniería Eléctrica

Ingeniería en Computación

Ingeniería en Computación

División

Departamento

Carrera en que se imparte

Asignatura:

Obligatoria

Optativa

Horas:

Teóricas

Prácticas

Total (horas):

Semana

16 Semanas

Aprobado:
Consejo Técnico de la Facultad
Consejo Académico del Área de las Ciencias
Físico Matemáticas y de las Ingenierías

Fecha:
25 de febrero, 17 de marzo y 16 de junio de 2005
11 de agosto de 2005

Modalidad: Curso.

Asignatura obligatoria antecedente: Ninguna.

Asignatura obligatoria consecuyente: 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



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

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

Forma de evaluar:

Exámenes parciales	X
Exámenes finales	X
Trabajos y tareas fuera del aula	X

Participación en clase	X
Asistencias a prácticas	X
Otras	X

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 practica (metodologías, principios, conceptos, técnicas, métodos).