



# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

## COURSE SYLLABUS

### INGENIERÍA DE SOFTWARE I

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

#### 1. Código y nombre del curso

SOFG1002 - INGENIERÍA DE SOFTWARE I

#### 2. Créditos y horas dirigidas por el profesor

3 créditos y 4 horas de docencia

#### 3. Nombre del coordinador o instructor del curso

CARLOS TEODORO MONSALVE ARTEAGA

#### 4. Texto guía, título, autor y año

\*Ian Sommerville. Software Engineering (10th Edition)

a. Otro material suplementario

\*IEEE-CS/ACM. Código de ética de la Ingeniería de Software ()

#### 5. Información específica del curso

a. Breve descripción del contenido del curso (descripción del catálogo)

El curso aborda la importancia de la ingeniería de software, el ciclo de vida del desarrollo de un sistema de software, y la aplicación de una metodología de desarrollo de software con énfasis en la planificación, gestión, análisis de requerimientos y diseño de un sistema de software de mediana complejidad. Además, en el curso se desarrollan habilidades técnicas y no técnicas. En el primer grupo de habilidades, se encuentran la aplicación de métodos y herramientas para planificar un sistema de software, el análisis de las necesidades de un cliente real y el diseño de un sistema de software tanto en forma arquitectónica como detallada. El segundo grupo de habilidades incluye el trabajo en equipo; el ejercicio ético de la profesión; y la comunicación oral y escrita.

b. Prerequisitos

DESARROLLO DE APLICACIONES WEB - CCPG1010

Co - Requisitos

INTERACCIÓN HUMANO COMPUTADOR - CCPG1023

c. Este curso es: Obligatorio

#### 6. Objetivos específicos del curso

a. Resultados específicos de aprendizaje

1.- Identificar un modelo de proceso de desarrollo de software que aporta valor a un proyecto específico mediante el análisis de las características de modelos existentes y las realidades del proyecto.

2.- Organizar el desarrollo de un sistema de software mediante la conformación de equipos de trabajo considerando roles y responsabilidades.

3.- Aplicar normas y buenas prácticas de ingeniería de requerimientos para la generación de especificaciones de requerimientos de software para un sistema de mediana complejidad.

4.- Crear modelos que representen la estructura y el comportamiento de un sistema de software, a



# ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

## COURSE SYLLABUS

### INGENIERÍA DE SOFTWARE I

Emitido por: gvsaltos

Carrera: Computación

partir de las especificaciones de requerimientos de software.

b. Indique explícitamente cuáles de los resultados de aprendizaje listados en el Criterio 3, o cualquier otro resultado, son desarrollados en el curso

#### **7. Lista resumida de los temas a cubrir**

- 1.- Procesos de software
- 2.- Administración de proyectos de software
- 3.- Herramientas y ambientes de desarrollo de software
- 4.- Ingeniería de requerimientos
- 5.- Diseño de software
- 6.- Ética en la profesión