

**DESARROLLO DE SOFTWARE - 9785**  
**OFRECIDA EN SEMESTRE A - ES OBLIGATORIA**

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
4	0	3	1	7	198
<b>OBJETIVO GENERAL</b>			<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>		
Brindar las herramientas necesarias para que el estudiante pueda generar sistemas de información (software y bases de datos) y dé soluciones reales e innovadoras para organizaciones de tipo administrativo y/o académico.			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender los conceptos teóricos básicos del software.</li> <li>• Despertar el pensamiento lógico enfocado a la solución de problemas reales de una organización.</li> <li>• Aplicar diferentes metodologías tanto tradicionales como ágiles en el desarrollo de software.</li> <li>• Generar productos medibles con normas internacionales de calidad.</li> </ul>		
<b>CONTENIDOS SINTÉTICOS</b>			<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>		
<p>CONCEPTOS GENERALES INGENIERÍA DE SOFTWARE</p> <p>Qué es software.</p> <p>Estándares y modelos para el desarrollo de software.</p> <p>Swebok. (cuerpo del conocimiento para el desarrollo de sw)</p> <p>Métricas de calidad.</p> <p>SEGURIDAD EN INGENIERÍA DE SOFTWARE.</p> <p>Tipos de seguridad.</p> <p>Etapas en seguridad.</p> <p>METODOLOGÍAS.</p> <p>Tradicionales.</p> <p>Ágiles.</p> <p>PLANIFICACIÓN-GESTIÓN PROYECTOS DE SOFTWARE.</p> <p>Gestión de proyectos.</p> <p>Áreas del conocimiento.</p> <p>Riesgos</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la Teoría Informática: Teoría general de sistemas.</li> <li>• Fundamentos de lógica: Lógica mental.</li> <li>• Programación I: Manejo de algoritmos.</li> <li>• Programación II: Programación orientada a objetos.</li> <li>• Metodología de la investigación.</li> <li>• Facilidad de expresión oral</li> <li>• Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva</li> <li>• Razonamiento cuantitativo</li> <li>• Leer textos en Inglés</li> </ul>		