

INF-281 TALLER DE SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Asignatura:	Taller De Sistemas de Información
Sigla:	INF-281
Modalidad:	Semestral
Nivel Semestral:	Octavo semestre
Horas Teóricas:	2 por semana
Horas Prácticas:	2 por semana
Pre-Requisitos:	INF-271; INF-272; INF-273; LAB-273
Carreras destinatarias:	Informática

1. Problema

Los estudiantes que ya cursaron las materias relacionadas con el análisis de sistemas y diseño de bases de datos, deben aplicar estos conocimientos en el desarrollo de un proyecto.

2. Objeto de la Materia

Desarrollo e Implementación de un proyecto informático, de una empresa de cualquier tipo de negocios o servicios

3. Objetivos generales

Aplicar en la realización de un proyecto final, los conceptos, técnicas y métodos adquiridos en las materias de relacionadas con el taller de sistemas

Revisión de la administración de un proyecto informático y otras metodologías de desarrollo de sistemas.

4. Competencias

El estudiante aprende está capacitado para desarrollar e implementar un sistema de información bajo una metodología de desarrollo, dando soluciones tecnológicas a los problemas planteados. Puede trabajar individualmente así como en equipos de trabajo. Desarrollando habilidades de aprendizaje necesarias para continuar su formación.

5. Programa Sintético

Elaboración de Perfil de proyecto, Revisión de Ingeniería de Requerimientos, Metodologías de Desarrollo de Sistemas.

6. Contenidos Analíticos

- Tema 1. Estructuración del Perfil
- Tema 2. Revisión Ingeniería de Requerimientos (Talleres)
- Tema 3. Metodologías de Desarrollo (Talleres)
- Tema 4. Presentación Final

7. Modalidad de Evaluación

Examen	Temas	Ponderación
Perfil de Proyecto		20
Fase de requerimientos	Bitácora de Clase	60
Fase de Elaboración y Construcción		
Fase de pruebas, implementación y Control de Calidad		

Presentación Final		
Talleres, Controles de Lectura, Exposiciones y Artículos		20

7. Métodos y Medios

Los métodos de aplicación del proceso curricular de la materia están contenidas en el proceso de enseñanza y aprendizaje centrado en el estudiante para lograr un aprendizaje significativo con razonamientos inductivos y deductivos y un aprendizaje por descubrimiento programado, lecturas de investigación que nos muestran el grado de desarrollo de la investigación en temas de sistemas de información. Aplicación de los conocimientos a situaciones reales a fin de aplicar el conocimiento aprendido.

8. Bibliografía

- [1] Pressman R. (2003), Ingeniería de Software. Ed. Mc. Graw Hill, Madrid, España.
- [2] Sommerville I. (2005), Ingeniería de Software. Ed. Addison Wesley, Madrid, España.
- [3] Kenneth E. Kendall, Julie E. Kendall, Análisis y diseño de Sistemas México, Prentice Hall . 2005
- [4] Presuman S. Roger. Ingeniería de Software, un Enfoque Práctico. Quinta Ed. Mc.Graw Hill. México. 2001.
- [5] Craig Larman. Uml Y Patrones , Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. 2da. Ed. , Prentice Hall México. 2002
- [6] URL: <http://www.materias.webnode.com/>

No válido para Trámites Académicos