

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
LICENCIATURA DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN



PROGRAMA DE ESTUDIOS
PROYECTO INTEGRAL DE INGENIERÍA DE SOFTWARE

Elaboró:	Dra. En Ed. María Manuela Camacho Marino	Facultad de Ingeniería
	M. en Ed. Hugo Hiram Michel Rodríguez	Facultad de Ingeniería
	Ing. Diana Lorena Rubio Toledo	Facultad de Ingeniería
	Dra. Jaqueline Sanchez Espinoza	C.U. Teotihuacan
	Ing. Gregorio García Estrada	C.U. Atlacomulco

Asesoría técnica:	Lic. Araceli Rivera Guzmán	Dirección de Estudios Profesionales
--------------------------	----------------------------	-------------------------------------

Fecha de aprobación:	H. Consejo Académico	H. Consejo de Gobierno
	Facultad de Ingeniería	



Índice

	Pág.
I. Datos de identificación.	
II. Presentación del programa de estudios.	
III. Ubicación de la unidad de aprendizaje en el mapa curricular.	
IV. Objetivos de la formación profesional.	
V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.	
VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje y su organización.	
VII. Acervo bibliográfico.	



I. Datos de identificación.

Espacio académico donde se imparte	Facultad de Ingeniería Centro Universitario UAEM Atlacomulco Centro Universitario UAEM Ecatepec Centro Universitario UAEM Texcoco Centro Universitario UAEM Valle de Chalco Centro Universitario UAEM Valle de México Centro Universitario UAEM Valle de Teotihuacan Centro Universitario UAEM Zumpango Unidad Académica Profesional Tianguistenco				
Estudios profesionales	Licenciatura de Ingeniería en Computación, 2019				
Unidad de aprendizaje	Proyecto integral de ingeniería de software	Clave	LINC47		
Carga académica	1 Horas teóricas	3 Horas prácticas	4 Total de horas	5 Créditos	
Carácter	Obligatoria	Tipo	Taller	Periodo escolar	Noveno
Área curricular	Ingeniería Aplicada y Diseño de Ingeniería		Núcleo de formación	Integral	
Seriación	Ninguna UA Antecedente		Ninguna UA Consecuente		
Formación común	No presenta				X



II. Presentación del programa de estudios.

La unidad de aprendizaje completa la formación del alumno en los aspectos técnicos y profesionales de la ingeniería del software y adquirir experiencia práctica en el desarrollo en equipo de proyectos de software, teniendo en cuenta aspectos como la ingeniería de requisitos, análisis, diseño e implementación de la solución, estimación, planificación- seguimiento y calidad.

Permitiendo al estudiante abordar todas las fases del ciclo de vida del desarrollo de cualquier tipo de software, aplicables a una infinidad de áreas. Esta asignatura, es la aplicación práctica del conocimiento científico, a través de los métodos y técnicas adecuados, para el desarrollo de software.

El estudio de la [unidad de aprendizaje](#) permite al estudiante conocer qué es la Ingeniería de Software, los sistemas de información, los modelos de la ingeniería de software, cómo elaborar la planificación y el análisis de proyectos de software asegurando la calidad de este.

La disciplina de Ingeniería de Software se relaciona con [unidades de aprendizaje](#) precedentes como: Fundamentos de Programación, Programación Orientada a Objetos, Estructura y Organización de Datos y Fundamentos de Base de Datos, ya que aportan las competencias de la programación y el tratamiento de información, y en donde probablemente se han iniciado proyectos que requieran formalizarse con las técnicas de la Ingeniería del Software. Especialmente se requiere de las competencias adquiridas en Matemáticas para la toma de decisiones porque aporta la habilidad en el uso de técnicas de planeación y análisis de ruta crítica.

La [unidad de aprendizaje](#) está planteada desde una perspectiva práctica en la que el trabajo del alumno se centra en el desarrollo de un proyecto completo de software.



Proyecto curricular de la Licenciatura de Ingeniería en Computación
Reestructuración, 2019
Secretaría de Docencia • Dirección de Estudios Profesionales



DISTRIBUCIÓN DE LAS UNIDADES DE APRENDIZAJE OPTATIVAS

PERIODO 1	PERIODO 2	PERIODO 3	PERIODO 4	PERIODO 5	PERIODO 6	PERIODO 7	PERIODO 8	PERIODO 9	PERIODO 10																
							<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Análisis y diseño de redes	1	1	3	3	4	4	5	5	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Gestión de redes	1	1	3	3	4	4	5	5	
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
								<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Computing in industry [†]	1	1	3	3	4	4	5	5									
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
							<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Visión artificial	1	1	3	3	4	4	5	5	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Interacción hombre-máquina	1	1	3	3	4	4	5	5	
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
								<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Tecnologías emergentes	1	1	3	3	4	4	5	5									
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
							<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Reconocimiento de patrones	1	1	3	3	4	4	5	5	<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Tópicos de tecnologías de datos	1	1	3	3	4	4	5	5	
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								
								<table border="1"> <tr><td>1</td><td>1</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td></tr> </table> Sistemas interactivos	1	1	3	3	4	4	5	5									
1	1																								
3	3																								
4	4																								
5	5																								

SIMBOLOGÍA

Unidad de aprendizaje	HT: Horas Teóricas
	HP: Horas Prácticas
	TH: Total de Horas
	CR: Créditos

→ 18 líneas de seriación.

Créditos mínimos 21 y máximos 51 por periodo escolar.

* Actividad académica.

** Las horas de la actividad académica.

† UA optativa que debe impartirse, cursarse y acreditarse en el idioma inglés.

	Núcleo básico obligatorio.
	Núcleo básico optativo.
	Núcleo sustantivo obligatorio.
	Núcleo integral obligatorio.
	Núcleo integral optativo.

PARAMETROS DEL PLAN DE ESTUDIOS

Núcleo básico obligatorio: cursar y acreditar 20 UA	56
	24
	80
	136

Total del núcleo básico: acreditar 20 UA para cubrir 136 créditos

Núcleo sustantivo obligatorio: cursar y acreditar 27 UA	70
	40
	110
	180

Total del núcleo sustantivo: acreditar 27 UA para cubrir 180 créditos

Núcleo integral obligatorio: cursar y acreditar 8 UA+ 2*	9
	29**
	32**
	79

Núcleo integral optativo: cursar y acreditar 3 UA	3
	9
	12
	15

Total del núcleo integral: acreditar 11 UA + 2* para cubrir de 94 créditos

TOTAL DEL PLAN DE ESTUDIOS	
UA obligatorias	55 + 2 Actividades académicas
UA optativas	3
UA a acreditar	58 + Actividades académicas
Créditos	410



IV. Objetivos de la formación profesional.

Objetivos del programa educativo:

Son objetivos de la Licenciatura de Ingeniería en Computación, formar profesionistas que sean capaces de proveer soluciones computacionales innovadoras y sustentables a los problemas, requerimientos y necesidades específicas de la sociedad con responsabilidad ética y mediante la aplicación de metodologías y normas adecuadas en el desarrollo, implantación, optimización, administración y mantenimiento de sistemas de cómputo, que impliquen el uso o la integración de hardware, software y comunicación en diferentes plataformas y dispositivos y desarrollar los aprendizajes y competencias para:

Generales

- Ejercer el diálogo y el respeto como principios de la convivencia con sus semejantes, y de apertura al mundo.
- Reconocer la diversidad cultural y disfrutar de sus bienes y valores.
- Convivir con las reglas de comportamiento socialmente aceptables, y contribuir en su evolución.
- Adquirir los valores de cooperación y solidaridad.
- Cuidar su salud y desarrollar armoniosamente su cuerpo; ejercer responsablemente y de manera creativa el tiempo libre.
- Ampliar su universo cultural para mejorar la comprensión del mundo y del entorno en que vive, para cuidar de la naturaleza y potenciar sus expectativas.
- Participar activamente en su desarrollo académico para acrecentar su capacidad de aprendizaje y evolucionar como profesional con autonomía.
- Asumir los principios y valores universitarios, y actuar en consecuencia.
- Emplear habilidades lingüístico-comunicativas del idioma inglés.
- Evaluar el progreso, integración e incertidumbre de las ciencias, ante la creciente complejidad de las profesiones.

Particulares

- Crear proyectos de sistemas computacionales a través de la identificación de necesidades, metodologías ad hoc, teorías de la computación, empleo de sistemas de programación, mejores prácticas, sistemas electrónicos, comunicaciones y de sistemas, señales y control, para mejorar la cobertura y calidad de los servicios de cómputo de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.



- Evaluar redes de cómputo a través del análisis, el diseño y la administración de la interconexión de dispositivos en redes de computadoras de área local y abierta, considerando estándares y modelos internacionales, para garantizar el rendimiento óptimo en la transmisión de datos.
- Crear nuevas tecnologías computacionales, empleando tecnologías emergentes tales como la inteligencia artificial, la visión computacional, el reconocimiento de patrones, la graficación por computadora, los sistemas embebidos y la ciencia de los datos; para resolver problemas específicos de la sociedad y en sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social.

Objetivos del núcleo de formación:

Proveer al alumno de escenarios educativos para la integración, aplicación y desarrollo de los conocimientos, habilidades y actitudes que le permitan el desempeño de funciones, tareas y resultados ligados a las dimensiones y ámbitos de intervención profesional o campos emergentes de la misma

Objetivos del área curricular o disciplinaria:

Evaluar sistemas computacionales empleando paradigmas como la teoría de la computación, la teoría de juegos, la teoría de las bases de datos, las comunicaciones de datos, la ingeniería de software, tecnologías de vanguardia y arquitecturas de hardware, para optimizar la cobertura y calidad de los servicios de cómputo en las organizaciones de los sectores prioritarios como la educación, salud y seguridad social, así como la creación de aplicaciones específicas.

V. Objetivos de la unidad de aprendizaje.

Proponer una solución de software aplicando una metodología de desarrollo e integrando la tecnología operativa, incluyendo sistema operativo, gestores de bases de datos, almacenes de datos, frameworks, servidores para el desarrollo de un sistema de información integral



VI. Contenidos de la unidad de aprendizaje, y su organización.

Unidad temática 1. Técnicas de comunicación en Ingeniería de software
Objetivo: Analizar la importancia de la comunicación y el desempeño de las capacidades interpersonales en la ingeniería de software, a través del proceso de adquisición de información/conocimiento en la Ingeniería de Software para la creación de aplicaciones específicas y que el proyecto genere valor en la organización.
Temas: 1.1. El ingeniero de software como comunicador 1.2. El problema de la comunicación en Ingeniería del Software 1.3. Técnicas básicas de comunicación en Ingeniería del Software 1.3.1. Informes técnicos, reuniones, entrevistas, presentaciones 1.3.2. Fases para la elaboración de informes técnicos 1.3.3. Técnicas de educación de requisitos: Brainstorming, análisis competitivo, entrevistas/cuestionarios 1.3.4. Técnicas de representación de requisitos: Prototipos de papel, prototipado/maquetado 1.3.5. Estructura de las Presentaciones 1.3.6. Documentación: Informe Técnico
Unidad temática 2. Proceso del software
Objetivo: Analizar los conceptos y actividades del proceso del software que debe seguirse, con base en un marco metodológico propio, conformado por metodologías ágiles, técnicas de gestión del tiempo, gestión de riesgos, gestión de proyectos de software, a través de ellas fomentar aspectos éticos que cumplan con las necesidades de la organización y le generen valor.
Temas: 2.1. Definición de proceso software 2.2. Proceso, proyecto y producto 2.3. Roles del proceso software 2.4. Modelos de proceso software 2.5. Clasificación de modelos de proceso software 2.6. Modelo de proceso software: IEEE Standard 1074 2.7. Proceso de estudio de viabilidad 2.7.1. Definición y objetivos 2.7.2. Áreas de interés 2.7.3. Consideraciones técnicas



- 2.7.4. Análisis de costes/beneficio
- 2.7.5. Actividades
- 2.7.6. Criterios de decisión
- 2.7.7. Documento final de viabilidad

Unidad temática 3. Gestión y Dirección de proyectos de software

Objetivo: Distinguir las actividades del proceso que debe seguirse en la gestión y dirección de proyectos de software en una empresa, mediante la aplicación metodologías ágiles, herramientas de gestión de proyectos, herramientas de desarrollo de estimaciones y planificación que permitan además reflexionar y entender la ética de desarrollo de software, el liderazgo y habilidades de comunicación en la implementación de proyectos tecnológicos que cuentan con un marco metodológico.

Temas:

- 3.1. Definiciones, alcance y objetivos de la gestión y dirección de proyectos de software
- 3.2. Responsabilidades del director de proyecto
- 3.3. Actividades clave de gestión de proyectos: estimación, planificación y seguimiento y control
- 3.4. Actividades de la gestión de proyectos y dirección de software
 - 3.4.1. Negociación
 - 3.4.2. Seguimiento
 - 3.4.3. Gestión
 - 3.4.4. Coordinación del equipo de trabajo
 - 3.4.5. Dirección técnica

Unidad temática 4. Estimación y planificación de proyectos de software

Objetivo: Analizar la importancia de las actividades de estimación y planificación de proyectos de software, con el apoyo de un marco metodológico conformado por metodologías para el desarrollo de software, arquitectura de software, gestión de riesgos, ética tecnológica, responsabilidad social y calidad de software que permita estructurar el contenido del plan de proyecto de software viable para la empresa.

Temas:

- 4.1 Definición de estimación y planificación de software



- 4.2. Estimación
- 4.3. Aspectos que afectan a la estimación
- 4.4. Elementos sobre los que hay que estimar
- 4.5. Técnicas de estimación
- 4.6. Técnicas de descomposición
 - 4.6.1. Modelo Matricial
 - 4.6.2. Modelo Jerárquico
- 4.7. Técnicas empíricas
 - 4.7.1. Puntos de Función
 - 4.7.2. COCOMO II
- 4.8. Herramientas automáticas de estimación
- 4.9. Costes
- 4.10. Planificación
- 4.11. Planificación de recursos
- 4.12. Planificación temporal
- 4.13. Herramientas automáticas de planificación
- 4.14. Equipo de desarrollo
- 4.15. Perfil del planificador
- 4.16. Errores típicos
- 4.17. Documentación: Plan de Proyecto

Unidad temática 5. Gestión de riesgos de proyectos de software

Objetivo: Evaluar la gestión de riesgos a través de la teoría de riesgos, el análisis de riesgos, tipo de riesgos; lo que permitan identificar, mitigar y monitorizar los riesgos que pudieran afectar a la ejecución y viabilidad del proyecto dentro de una organización.

Temas:

- 5.1. Definición de gestión riesgo
- 5.2. Estrategias de análisis y gestión de riesgos
- 5.3. Tipos de riesgos
- 5.4. Categorías de problemas más comunes
- 5.5. Actividades:
 - 5.5.1. Identificación del riesgo
 - 5.5.2. Estimación del riesgo
 - 5.5.3. Evaluación del riesgo
 - 5.5.4. Gestión del riesgo



- 5.5.5. Seguimiento del riesgo
- 5.6. Documentación: Plan de Gestión y Supervisión del Riesgo
- 5.7. Tipos de contratos relacionados con productos software



VII. Acervo bibliográfico

Básico:

CENGAGE Learning.

Garzas J., (2014). *Gestión de Proyectos Ágiles...y las experiencias de más de 12 años de proyectos ágiles*. Editorial 233 grados de TI.

Jakc Gido, James Clements. (2017). *Administración Exitosa de Proyectos*.

Lledo P. (2015). *Administración de Proyectos: El ABC para un director de proyectos exitoso*. Pablo Lledó.

Velthuis, M.G.P., Villalón, J.A.C.M., Bravo, J.C., Sanz, L.F. (2007). *Análisis y Diseño Detallado de Aplicaciones Informáticas de Gestión*. RA-MA S.A. Editorial y Publicaciones.

Pressman R. S. (2014). *Ingeniería del Software. Un Enfoque Práctico* (7ª Edición). McGraw Hill.

Sommerville. (2011). *Ingeniería del Software* (9ª Edición). Pearson Educación.

Toro J. (2013). *Administración de proyectos de informática*. Ecoe ediciones.

Literatura en inglés:

Matos, S., & Lopes, E., (2013), Prince2 or PMBOK—a question of choice. *Procedia Technology*, 9, 787-794.

Saladis, F. P., & Kerzner, H., (2011), *Bringing the PMBOK Guide to Life: a companion for the practicing project manager*. John Wiley & Sons.

Stackpole, C. S., (2013), *A User's Manual to the PMBOK Guide*. John Wiley & Sons.

Complementario:

Farley, D. (2021). *Modern Software Engineering: Doing What Works to Build Better Software Faster*.

IEEE Standard 1074-2006. (2006). *IEEE Standard for Developing Software Life Cycle Processes*.

Acuña S. T., Juristo N., Moreno A. M., Mon A. (2005). *A Software Process Model Handbook for Incorporating People's Capabilities*. Springer.

Oktaba, H. (2003). *Modelo de Procesos para la Industria de Software (MoProSoft), versión 1.3*. Secretaria de Economía

Comentado [ARG1]: ¿La editorial es igual al nombre del autor?

Comentado [HM2R1]: Si es correcto. Anexo ISBN 9780986409608



pabloledó
PL

Formato	Libro físico
Autor	Pablo Lledo 
Editorial	Pablo Lledo
Año	2015
Idioma	Español
Nº páginas	428
Isbn13	9780986409608
Nº edición	5
Categoría(s)	Gestión De Proyectos

Comentado [ARG3]: Se sugiere agregar bibliografía más reciente, de al menos 10 años a la fecha. Esto con la finalidad de tener lo más actualizados los programas de estudio.

Comentado [HM4R3]: Se actualiza la bibliografía colocando la más actualizada.