

Formulario de Aprobación Curso de Posgrado 2014

Asignatura: Prácticas de Desarrollo de Ingeniería de Software: Diseño de Software
(Si el nombre contiene siglas deberán ser aclaradas)

Profesor de la asignatura ¹: MSc Ingeniera Leticia Perez Queiruga, Grado 3, Instituto de Computación

Profesor Responsable Local ¹:

Otros docentes de la Facultad: Ingeniero Pablo Garbusi, Grado 2, Instituto de Computación

Docentes fuera de Facultad:

Instituto ó Unidad: Instituto de Computación
Departamento ó Area: Ingeniería de Software

¹ Agregar CV si el curso se dicta por primera vez.
(Si el profesor de la asignatura no es docente de la Facultad se deberá designar un responsable local)

Fecha de inicio y finalización: desde 13 al 16 de octubre-
Horario y Salón: a confirmar

Horas Presenciales: 15
(se deberán discriminar las mismas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 2
(de acuerdo a la definición de la UdelaR, un crédito equivale a 15 horas de dedicación del estudiante según se detalla en el ítem metodología de la enseñanza)

Público objetivo y Cupos: Integrantes de equipo de desarrollo y/o mantenimiento de software. Profesionales informáticos interesados en el diseño y la arquitectura de software. Líderes e integrantes de equipos de diseño de software.
Sin cupo.

Objetivos: Presentar el área de conocimiento "Diseño de Software" en sus aspectos más esenciales.

Conocimientos previos exigidos: Ninguno

Conocimientos previos recomendados: Conocimientos básicos de Ingeniería de Software

Metodología de enseñanza:

- Horas clase (teórico): 10
- Horas clase (práctico): 2
- Horas clase (laboratorio): 0
- Horas consulta:
- Horas evaluación: 3
 - Subtotal horas presenciales: 15
- Horas estudio: 12
- Horas resolución ejercicios/prácticos: 3

2
1
ds

Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

- Horas proyecto final/monografía: 0
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 30
-

Forma de evaluación: Examen individual al finalizar el dictado del curso.

Temario:

1. Fundamentos del Diseño de Software
 2. Aspectos Principales del Diseño de Software
 3. Arquitectura de Software
 4. Diseño de la Interacción Persona-Computadora
 5. Análisis de Calidad y Evaluación de un Diseño de Software
 6. Notaciones para el Diseño de Software
 7. Estrategias y Métodos para el Diseño de Software
-

Bibliografía:

Guide to the Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK), 2004 ed. Los Alamitos, California: IEEE Computer Society Press, ISBN 0769523307 ,2004.
