



## FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

### ESCUELA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

#### 1. Datos generales

**Materia:** INGENIERÍA DE SOFTWARE I  
**Código:** ICC205  
**Paralelo:** B  
**Periodo :** Marzo-2023 a Julio-2023  
**Profesor:** ERAZO GARZON LENIN XAVIER  
**Correo electrónico:** lerazo@uazuay.edu.ec

**Nivel:** 2

#### Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo: 96		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
64	0	16	80	160

#### Prerrequisitos:

Ninguno

#### 2. Descripción y objetivos de la materia

El curso cubre tres aspectos fundamentales, la delimitación del contexto de negocio y del sistema, las actividades y los artefactos de apoyo a la ingeniería de requisitos, particularmente la modelización basada en objetivos, escenarios y casos de uso, y la definición temprana de arquitectura de sistema de información.

Este curso ha sido diseñado como punto de partida para la cadena que conforman las asignaturas de Ingeniería de Software. Establece las bases de especificación de requisitos del software y arquitectura temprana de sistemas, requeridos como punto de partida para el diseño de software en Ingeniería de Software II, estos conocimientos se complementarán con la materia Ingeniería de Software III, en donde se aborda los conceptos necesarios para la planificación, gestión y control de proyectos, además de los métodos de análisis, diseño y pruebas de sistemas, completando de esta manera los conocimientos que el estudiante necesita para el desarrollo de aplicaciones informáticas de calidad.

Esta materia es importante porque el software es una herramienta de uso común en la mayoría de las actividades cotidianas y la interacción del hombre con el software es ineludible. Es esencial que un ingeniero en el ámbito de la informática conozca los diversos métodos y técnicas utilizadas para el desarrollo y mantenimiento de aplicaciones de software. La asignatura contribuye a la formación integral del futuro profesional de la carrera al cubrir los conocimientos necesarios para la identificación de necesidades de los usuarios y su transformación en requerimientos que permitan diseñar componentes y sistemas de software. Esto permitirá que el futuro profesional esté preparado para satisfacer las necesidades del mercado y enfrentar los retos en el ámbito de la informática.

#### 3. Objetivos de Desarrollo Sostenible



#### 4. Contenidos

01.01.	Tipo de Sistemas de Cómputo
01.02.	Conceptos fundamentales en Ingeniería de Software
01.03.	El papel del analista de sistemas
01.04.	Ciclo de vida de desarrollo de sistemas

02.01.	Conceptos de la especificación de requerimientos del software
02.02.01.	Actividades centrales y sus relaciones
02.02.02.	Artefactos de apoyo
02.03.	Técnicas de identificación de requisitos
03.01.	Límites del sistema
03.02.	Límites del contexto
03.03.	Estructura del contexto del sistema
03.04.	Facetas de contexto y aspectos de contexto
03.05.	Taller de modelado
04.01.	Modelo de las fuerzas en el micro-entorno (5 fuerzas de Porter y la fuerza de co-ompetición)
04.02.	La estrategia empresarial
04.03.	La tecnología y el entorno empresarial
04.04.	La cadena de valor y el flujo de valor
04.05.	Taller de modelado
05.01.	Lenguajes de modelado por actores y objetivos
05.02.	El marco i*
05.03.	Modelos de dependencias estratégicas
05.04.	Modelos Racional Estratégico
05.05.	Taller de modelado
06.01.	Identificación de actores de contexto
06.02.	Identificación de actores internos
06.03.	Identificación de dependencias entre actores
06.04.	Taller de Modelado: Construcción de modelo SD de contexto y ámbito organizacional
07.01.	Representación tabular de modelos de dependencias estratégicas
07.02.	Identificación de actores del contacto del sistema
07.03.	Identificación de dependencias de contexto del sistema
07.04.	Taller de Modelado: Construcción de modelo SD de contexto del sistema
08.01.	Descomposición de modelos de contexto en objetivos tecnológicos
08.02.	Descomposición de objetivos
08.03.	Taller de Modelado: Construcción de modelos SR del sistema
9.01.	Agrupación de elementos en ámbitos similares
9.02.	Identificación de actores del sistema
9.03.	Construcción del modelo de arquitectura del sistemas de información
9.04.	Análisis de interfaces y optimización del diseño
9.05.	Taller de Modelado
10.01.	Fundamentos y Tipos de Escenarios
10.02.	Documentación textual de Escenarios
10.03.	Lenguaje Unificado de Modelado UML: Diagramas de Casos de Uso
10.04.	Documentacion de Casos de Uso

## 5. Sistema de Evaluación

### Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

#### Resultado de aprendizaje de la materia

#### Evidencias

ao1. Modela y diseña sistemas computacionales de diferente tamaño y complejidad con niveles de abstracción de acuerdo al contexto del problema, demostrando dominio del cuerpo de conocimiento.

-Aplica modelos de análisis de sistemas que pueden utilizarse durante el proceso de ingeniería de requerimientos

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos - productos

-Comprensión básica de conceptos de estrategia empresarial

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos - productos

-Define una macro arquitectura de sistemas complejos

-Investigaciones  
-Trabajos prácticos - productos

### Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
Investigaciones	Trabajo de investigación sobre técnicas de levantamiento y documentación de requisitos.	Introducción, Introducción a la ingeniería de requerimientos	APORTE	4	Semana: 5 (10-ABR-23 al 15-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de elaboración de un caso de estudio para el desarrollo de software en una empresa ficticia.	Introducción, Introducción a la ingeniería de requerimientos	APORTE	6	Semana: 5 (10-ABR-23 al 15-ABR-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de Modelado	Análisis basado en objetivos, El contexto del sistema, El marco estratégico empresarial, Modelado del contexto del sistema, Modelado del contexto y el ámbito organizacional	APORTE	10	Semana: 10 (15-MAY-23 al 20-MAY-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo de modelado	Descomposición de objetivos del sistema, Identificación de la arquitectura del sistema	APORTE	10	Semana: 15 (19-JUN-23 al 24-JUN-23)
Trabajos prácticos - productos	Trabajo final	Análisis basado en Escenarios y Casos de Uso	EXAMEN	20	Semana: 17-18 (02-07-2023 al 15-07-2023)
Trabajos prácticos - productos	Corrección trabajo final	Análisis basado en Escenarios y Casos de Uso	SUPLETORIO	20	Semana: 19 ( al )

### Metodología

Descripción	Tipo horas
El trabajo autónomo a desarrollar por parte del estudiante estará relacionado con: planificación y elaboración de proyectos para dar solución a problemas de la realidad local; trabajos de investigación, informes de lectura y escritura de ensayos argumentativos.	Autónomo
Cada capítulo del curso iniciará con exposiciones dialogadas conducidas por el profesor y apoyadas con presentaciones en Power Point. Una vez concluida las charlas y complementando a las preguntas que pudieran surgir durante las mismas, se generaran foros de discusión para aclarar las dudas de los estudiantes. Posteriormente se mantendrán talleres de trabajo, en los que los estudiantes desarrollarán ejercicios relacionados a los temas incluidos en cada capítulo, con el apoyo del profesor. Como tarea complementaria, los estudiantes deberán realizar trabajos prácticos en grupos (individuales si no se supera los 10 estudiantes) que deberán ser presentados en fechas propuestas por el profesor en relación a cada parcial.	Total docencia

## Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
<p>La calificación de cada parcial se realizará en base a los trabajos presentados por los alumnos. Los alumnos deberán seleccionar un dominio de software de su interés y construir distintos modelos que se estudien a lo largo del ciclo hasta estructurar un documento de análisis y diseño completo. En estos trabajos se evaluará, el alcance y su nivel de detalle, el apego a los estándares de modelado a ser utilizados y la relación entre los distintos modelos construidos.</p> <p>En todas las presentaciones orales se evaluará la diagramación de la presentación, el apego técnico de los documentos elaborados por los alumnos, el alcance y nivel de detalle de la investigación, y el aporte personal de los alumnos.</p> <p>Los trabajos serán realizados en grupos de dos estudiantes (si se supera los 10 estudiantes, caso contrario serán individuales), que serán definidos de manera aleatoria por el profesor.</p>	Autónomo
<p>Las evaluaciones se realizarán mayoritariamente a través de trabajos prácticos parciales, talleres de trabajo en clase y un trabajo final. La calificación de cada parcial se obtendrá con la sumatoria de calificaciones de cada uno de estos componentes. La calificación de la asignatura se obtendrá de la suma de las calificaciones parciales obtenidas y el proyecto final.</p> <p>Los trabajos versaran sobre los temas tratados en clase y se evaluarán tanto por su contenido como por las presentaciones orales que realizarán los alumnos en clase.</p>	Total docencia

## 6. Referencias

### Bibliografía base

#### Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
A.M. Brandenburger; B.J. Nalebuff	Bantam Doubleday Dell	Co-opetition	1996	
PORTER MICHAEL	Patria	Ventaja Competitiva: Creación y sostenimiento de un desempeño superior	2001	
Sommerville, I.	Pearson	Software Engineering.	2016	
Roger S. Pressman, Bruce R. Maxim.	McGraw-Hill	Software Engineering – A Practitioner's Approach	2015	
Suzanne Robertson; James Robertson	Addison-Wesley Professional	Mastering the Requirements Process, Second Edition	2016	
Alistair Cockburn	Addison-Wesley Longman	Writing Effective Use Cases	2000	
FME Team		PESTLE Analysis, strategy skills	2013	
Klaus Pohl	Springer	Requirements Engineering: Fundamentals, Principles, and Techniques	2010	

#### Web

#### Software

#### Revista

### Bibliografía de apoyo

#### Libros

#### Web

#### Software

#### Revista

---

Docente

---

Director/Junta

Fecha aprobación: **17/04/2023**

Estado: **Aprobado**