



Ministerio de Cultura y Educación
 Universidad Nacional de San Luis
 Facultad de Ciencias Físico Matemáticas y Naturales
 Departamento: Informatica
 Area: Area IV: Pr. y Met. de Des. del Soft.

(Programa del año 2009)
 (Programa en trámite de aprobación)
 (Presentado el 23/06/2010 10:57:25)

I - Oferta Académica

Materia	Carrera	Plan	Año	Período
INGENIERIA DE SOFTWARE II	LIC.EN CS.DE LA COMPUTACION		2009	2° cuatrimestre

II - Equipo Docente

Docente	Función	Cargo	Dedicación
RIESCO, DANIEL EDGARDO	Prof. Responsable	P.Adj Exc	40 Hs
GARIS, ANA GABRIELA	Responsable de Práctico	JTP Semi	20 Hs
ABDELAHAD, CORINA NATALIA	Auxiliar de Práctico	A.1ra Semi	20 Hs

III - Características del Curso

Credito Horario Semanal				
Teórico/Práctico	Teóricas	Prácticas de Aula	Práct. de lab/ camp/ Resid/ PIP, etc.	Total
Hs	3 Hs	4 Hs	1 Hs	8 Hs

Tipificación	Periodo
B - Teoria con prácticas de aula y laboratorio	2° Cuatrimestre

Duración			
Desde	Hasta	Cantidad de Semanas	Cantidad de Horas
31/08/2009	04/12/2009	15	120

IV - Fundamentación

Dar las bases teóricas y prácticas que permiten al Ingeniero de Software aplicar un método de desarrollo orientado a objetos utilizando herramientas de especificación formal y herramientas visuales capaces de automatizar las actividades que se realizan durante el proceso de desarrollo del software.

V - Objetivos / Resultados de Aprendizaje

Introducir al alumno en el desarrollo de sistemas aplicando métodos de desarrollo que permiten producir software de manera fiable, de calidad y que funcione en máquinas reales, cubriendo desde la especificación de requisitos hasta la obtención del producto, construyendo artefactos tanto formales como semi-formales.

VI - Contenidos

Unidad 1: El Lenguaje UML

Introducción. Historia. Diagramas. Diagramas de Clases. Abstracción. Encapsulamiento. Modularidad. Jerarquía. Herencia. Agregación. Tipificación. Estricta. Débil. Polimorfismo. Concurrencia. Persistencia. Estado. Comportamiento. Identidad. Visibilidad. Objeto. Interfaz e Implementación. Relaciones.

Unidad 2: Modelos en UML

Introducción. Modelos. Importancia de los modelos. Modelos estáticos. Clases: atributos, operaciones y responsabilidades. Relaciones: dependencia, generalización y asociación. Modelos estáticos y dinámicos. Diagrama de Interacción: Secuencia y Colaboración. Modelo de Casos de Usos.

Unidad 3: Proceso Unificado: Requerimientos.

Introducción. Dirigido por Casos de Usos. Centrado en la Arquitectura. Iterativo e Incremental. Modelo de Casos de Usos. Captura de requisitos. Contexto del Sistema. Modelo del Dominio.

Unidad 4: UML Avanzado.

Mecanismos comunes. Estereotipos. Valores etiquetados. Restricciones. Diagrama de Objetos. Diagrama de Actividades. Máquinas de Estado. Modelo Arquitectónico. Componentes. Despliegue.

Unidad 5: Patrones de Diseño.

Introducción. Conceptos. Descripción. Selección de un patrón de Diseño. Utilización. Problema. Solución. Consecuencia. Catálogo de Patrones de Diseño. Patrones Creacionales. Patrones Estructurales. Patrones de Comportamiento.

Unidad 6: Proceso Unificado: Análisis y Diseño.

Introducción. Propósito. Diferencias. Artefactos. Modelo del Análisis. Clases del Análisis. Realización de Casos de Uso del Análisis. Paquetes del análisis. Arquitectura. Flujo de Trabajo. Rol del diseño. Artefactos. Modelo del Diseño. Clases del Diseño. Realización de Casos de Uso del Diseño. Subsistemas. Interfaz. Arquitectura. Modelo de Desarrollo. Flujo de Trabajo. Aplicación de Patrones en el Diseño.

Unidad 7: Proceso Unificado: Framework

Introducción. Distintas Instanciaciones del Proceso. Modelo de Negocio. Relación con los requisitos. Análisis. Modelo de análisis. Clases de análisis. Realización de casos de uso-análisis. Análisis de la arquitectura. Relación con el Diseño. Pasos a la implementación. Modelo de implementación. Componentes. Modelo de pruebas. Casos de prueba. Procedimiento de prueba. Plan de prueba.

Unidad 8: Especificación usando OCL

Introducción. Componentes. Self. Invariantes. Propiedades. Clase Asociación. Colección y sus operaciones. Bolsa y sus operaciones. Conjunto. Secuencia. Pre y Post orientada a objeto. Relaciones derivadas.

VII - Plan de Trabajos Prácticos

1. Modelado Estático con UML. Ingeniería Directa. Ingeniería Inversa con Java.
2. Modelado Dinámico con UML. Ingeniería Directa. Ingeniería Inversa con Java.
3. Patrones de Diseño.
4. Modelado Avanzado con UML.
5. Modelo de Casos de Usos.
6. Especificación usando OCL.
7. Desarrollo de un sistema utilizando el Proceso.

VIII - Regimen de Aprobación

Condiciones de regularización:

- Presentación y aprobación del proyecto de práctico de máquina.
- Aprobación de dos exámenes parciales teórico-prácticos con nota mayor o igual a 6 (seis).

Condiciones de aprobación:

1. Por promoción, para lo cual el alumno debe contar con las condiciones de regularización y con una nota de exámenes parciales mayor o igual a 8 (ocho), ó,
2. Por examen final.

Por las características propias del proyecto de práctico de máquina a desarrollarse durante todo el cuatrimestre, NO se aceptan alumnos libres.

Alumnos que Trabajan: La cátedra se rige según las Ordenanzas CS N| 26/97, 15/00 y 13/03.

IX - Bibliografía Básica

- [1] El Proceso de Desarrollo de Software Unificado. Booch, Rumbaugh, Jacobson. Addison-Wesley, 1999.
- [2] The Unified Modeling Language User Guide, 2nd Edition. Booch, Rumbaugh, Jacobson. Addison-Wesley, 2005.
- [3] The Unified Modeling Language Reference Manual, 2nd Edition. Booch, Rumbaugh, Jacobson. Addison-Wesley, 2005.
- [4] Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software. Erich Gamma, Richard Helm, Ralph Johnson, John Vlissides. Addison-Wesley. 1995.
- [5] Object-Oriented analysis and design with applications. Booch, Grady. The Benjamin/Cummings Publishing Company Inc. 1994.
- [6] The Object Constraint Language: Precise Modeling With UML. Addison-Wesley. Jos B. Warmer and Anneke G. Kleppe. 2004.
- [7] Ingeniería del Software. Pressman, Roger S.Ed. Mc-Graw Hill. 2004.
- [8] OpenUP/Basic, <http://epf.eclipse.org/wikis/openupsp/>, 2008.

X - Bibliografía Complementaria

- [1] UML Semantics. <http://www.omg.org>
- [2] Object Constraint Language Specification. <http://www.omg.org>
- [3] UML Notation Guide. <http://www.omg.org>
- [4] UML y Patrones: Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Craig Larman, Prentice Hall, 1999.
- [5] Patterns in Java. Volume 1. A Catalog of Reusable Design Patterns Illustrated with UML. Mark Grand. John Wiley & Sons Inc. 1998.

XI - Resumen de Objetivos

Introducir al alumno en el desarrollo de sistemas aplicando métodos de desarrollo que permiten producir software de manera fiable, de calidad y que funcione en máquinas reales, cubriendo desde la especificación de requisitos hasta la obtención del producto, construyendo artefactos tanto formales como semi-formales.

XII - Resumen del Programa

- 1.- El Lenguaje UML
- 2.- Modelos en UML
- 3.- El Proceso Unificado
- 4.- Patrones de Diseño.
- 5.- Especificación usando OCL

XIII - Imprevistos

.

XIV - Otros

ELEVACIÓN y APROBACIÓN DE ESTE PROGRAMA	
	Profesor Responsable
Firma:	
Aclaración:	
Fecha:	