



UNIVERSIDAD
Popular del cesar

Ingeniería de Sistemas

ESPECIALIZACION EN INGENIERIA DE SOFTWARE
MODULO PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE



EL DOCENTE



**JAIRO FRANCISCO
SEOANES LEON**

jairoseoanes@unicesar.edu.co
(300) 600 06 70



Educación formal

- ✓ **Ingeniero de sistemas**, Universidad Popular del Cesar sede Valledupar, Feb 2002 – Jun 2009.
- ✓ **MsC en Ingeniería de Sistemas y Computación**, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Feb 2011 – Mar 2015
- ✓ **PhD Ciencia, Tecnología e innovación, Urbe, Venezuela, Mayo 2024**

Formación complementaria

- ✓ **AWS Academy Graduate** - AWS Academy Cloud Foundations, 2022
<https://www.credly.com/go/p3Uwht36>
- ✓ **Associate Cloud Engineer Path** - Google Cloud Academy, 2022
https://www.cloudskillsboost.google/public_profiles/c7e7936c-3e37-4bad-b822-74d40c49d0db
- ✓ **Fundamentos De Programación Con Énfasis En Cloud Computing** – AWS Academy y Misión Tic 2022
- ✓ **Google Cloud Computing Foundations** – Google Academy, 2022
- ✓ **Aplicación de cloud: retos y oportunidades de mejora para las empresas de software gestionando la computación en la nube** – Fedesoft, 2023
- ✓ **Desarrollo De Aplicaciones Web En Angular, Para El Nivel Frontend** – Universidad EAFIT, 2023
- ✓ **Microsoft Scrum Foundations** – Intelligent Training - MinTic , 2023

Experiencia profesional

- ✓ Universidad Popular del Cesar sede Valledupar, marzo del 2013.
- ✓ Rama judicial Seccional Cesar, SRPA Valledupar, Junio del 2009

MODULO DE PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

Agenda

Jornada 1

5 de junio al 7 de junio

Presentación del modulo

- **Unidad 1.** Fundamentos avanzados de diseño orientado a objetos
- **Unidad 2.** Patrones creacionales y su integración con frameworks

[Actividad evaluativa]

Jornada 2

12 de junio al 14 de junio

- **Unidad 3.** Patrones estructurales aplicados a sistemas modulares
- **Unidad 4.** Patrones de comportamiento y su aplicación en arquitecturas orientadas a eventos

[Actividad evaluativa]

Jornada 3

19 de junio al 21 de junio

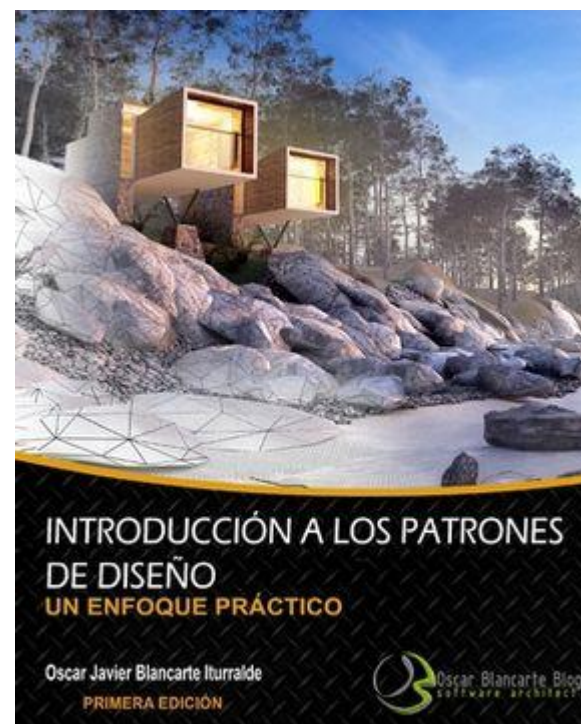
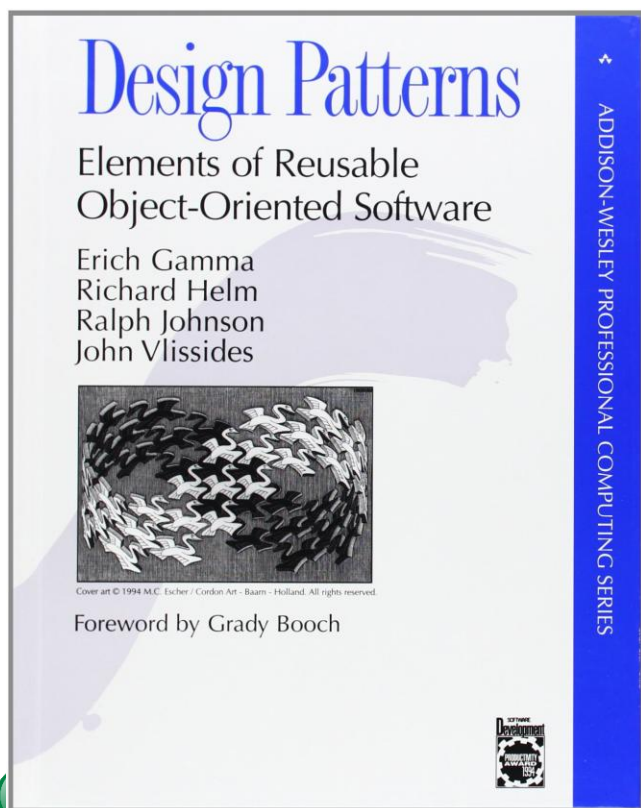
- **Unidad 4.** Patrones de comportamiento y su aplicación en arquitecturas orientadas a eventos
- **Unidad 5.** Antipatrones y refactorización

[Actividad evaluativa]



MODULO DE PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

Bibliografía





UNIVERSIDAD
Popular del cesar