

Unidad 1: Introducción a la Ingeniería de Software

1

Objetivo: Al finalizar esta unidad, los alumnos tendrán un entendimiento sobre las generalidades de la Ingeniería de software.

Primer actividad

1

Desarrolla el contenido de la semana 1. colocando énfasis en conocer qué es la Ingeniería de Software, sus mitos y sus características más importantes.

Inicia el contenido de la Semana 2 tratando de comprender los diferentes conceptos de IS, conocer algunos modelos de proceso y entender qué es un método de Ingeniería de Software.

2

Segunda actividad

Tercera actividad

3

Realiza la primera evaluación de la materia: **Mini corto #1**, correspondiente al contenido de la Semana 2.

Desarrolla en contenido de la **Semana 3** prestando atención a los ciclos de vida del software y a conocer los principales retos a los que se enfrenta la Ingeniería de Software.

4

Cuarta actividad

Quinta actividad

5

Realiza las siguientes evaluaciones: **Mini corto #2** y el **Corto #1**.

Unidad 1: Introducción a la Ingeniería de Software

2

Objetivo: Al finalizar esta unidad, los alumnos tendrán un entendimiento sobre las generalidades de la Ingeniería de software.

Sexta actividad

6

Desarrolla en contenido de la **Semana 4** tratando de comprender el paradigma de desarrollo global y los diferentes tipos de requerimientos existentes.

Realiza la evaluación Mini corto #3 correspondiente al contenido de la Semana 4.

7

Séptima actividad

Octava actividad

8

Lee el contenido de la Semana 5. Préstale atención a los métodos de desarrollo ágil, al paradigma de desarrollo dirigido por modelos y las tendencias emergentes en la ingeniería de software.

Termina de prepara o elaborar el Resumen #1 para tenerlo listo en la fecha de entrega, prepárate para realizar el examen Parcial del período 1.

9

Novena actividad

Décima actividad

10

Has entrega del Resumen #1 y realiza la evaluación: Parcial #1.