## Calendario de actividades correspondiente al 1er. cuatrimestre - Año 2014

Semana	Tema	Bibliografía
01 Lunes 7/4 Martes 8/4	Introducción al Análisis de Sistemas.  Presentación de la materia. Necesidad del Análisis y Diseño. Rol del Analista de Sistemas. Concepto de Sistema. Sistema de información. Sistema informatizado. Función, objetivos, alcance y límites de un Sistema.  Práctica: Ejercitación de identificación de función, objetivos, alcance y limites de distintos sistemas.  Que el alumno comprenda en qué consiste el análisis, la diferencia con el diseño y los diferentes roles que puede cumplir un analista de sistemas. Además el concepto de sistema función, objetivo, alcance y limite.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 1  Pressman, Roger S. Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. Sexta Edición. McGraw-Hill. 2007. Cap. 1
01 Jueves 10/4 Viernes 11/4	Tipos de Sistemas.  Catalogación de Sistemas. Sistemas de procesamiento de transacciones, de automatización de la oficina, de trabajo del conocimiento, de información gerencial, de apoyo a la toma de decisiones, expertos e inteligencia artificial, de trabajo colaborativo apoyados por computadoras, de apoyo a ejecutivos, de aplicaciones Web, de planeación de recursos empresariales, para dispositivos inalámbricos y portátiles.  Concepto de seguridad informática necesario para la etapa de análisis (confidencialidad, integridad y disponibilidad de los datos).  Que el alumno adquiera los conocimientos básicos sobre los diferentes tipos de sistemas y sea capaz de dado un sistema identificar a que tipo pertenece. Saber distinguir que propiedades se necesitan de seguridad informática en la etapa de análisis.	
02 Lunes 14/4 Martes 15/4	Ciclos de Vida.  SDLC. Definición de ciclo de vida. Etapas. Tipos de ciclos de vida. Cascada. Prototipo  Que el alumno logre comprender en que consisten el ciclo de vida de un sistema, sus diferentes etapas y tipos.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 1. Apunte Cátedra
02 Jueves 17/4 Viernes 18/4	Feriado SEMANA SANTA	

03 Lunes 21/4 Martes 22/4	Metodología Estructurada  Diagrama de flujo de datos. Diccionario de datos. Especificaciones de proceso. Diagrama de entidad relación. Diagrama de transición de estados. Balanceo de modelos.  Que el alumno logre comprender cuales son los modelos de la metodología estructurada.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 7, 8 y 9.  Edward Yourdon. Análisis estructurado moderno. Primera edición. Prentice Hall. 1993.Cap. 9, 10, 11, 12, 13 y 14  Apuntes de cátedra.
03 Jueves 24/4 Viernes 25/4	Metodología orientada a objetos  Ventajas del Paradigma orientado a objetos.  Concepto de objeto, clase. Identificación de clases y objetos. Relaciones entre clases: herencia, asociación (simple, agregación, composición). Herencia simple y múltiple. Tarjetas CRC. Ejercitación.  Que el alumno logre comprender los conceptos básicos del paradigma orientado a objetos.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 10  Pressman, Roger S. Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. Sexta Edición. McGraw-Hill. 2007. Cap. 8  Apuntes de cátedra.
04 Lunes 28/4 Martes 29/4	Proceso Unificado  Descripción del proceso. Características: centrado en la arquitectura, desarrollo iterativo e incremental y dirigido por Casos de uso. Cuáles son las fases y disciplinas que componen el proceso unificado. Que actividades se realizan en cada una de ellas. Cuáles son los roles y los artefactos producidos.  Que el alumno comprenda las distintas fases y disciplinas del proceso unificado. Cuáles son las caracteristicas, roles y artefactos producidos.	Rumbaugh, Jacobson, Booch El Proceso Unificado de Desarrollo de Software. Primera edición. Editorial Addison Wesley. 2000. Cap. 1 Y 8 Apuntes de cátedra.
04 Jueves 1/5 Viernes 2/5	Feriado Día del trabajador	
05 Lunes 5/5 Martes 06/05	Metodologías Agiles.  Principios de las metodologías agiles. Programación Extrema: ciclo de vida, características, roles y artefactos.  Scrum: ciclo de vida, características, roles y artefactos.  DSDM: ciclo de vida, características, roles y artefactos.  Que el alumno comprenda los fundamentos en los que se basan las metodologías agiles y conozca las tres más utilizadas: Programación Extrema, Scrum y DSDM.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 6  Apuntes de cátedra.

05 Jueves 8/5 Viernes 09/05	Comparación entre las metodologías agiles y tradicionales  Ejercitación sobre las distintas metodologías desarrolladas en la teoría.  Que el alumno comprenda la diferencia ente las metodologías agiles y las tradicionales.  Son conport de tradicional por conscimientos toéricos a la Apuntes de cátedra.	
	Sea capaz de trasladar los conocimientos teóricos a la práctica.	
06 Lunes 12/5 Martes 13/05	Modelos y tipos de modelos.  Concepto de modelo. Modelos discretos y continuos.  Deterministicos y probabilísticos.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall
	Modelos de Dominio: Concepto de modelo de dominio. Componentes: clases conceptuales y relaciones. Como identificar clases conceptuales y relaciones. Ejemplo. Ejercitación.  Que el alumno comprenda el concepto de modelo y que tipos evictor. Sono decarrellar el Modelo de dominio.	2011. Cap.2 y10  Craig Larman  UML y Patrones  Segunda Edición.  Editorial Pearson.  2003. Cap. 10, 11 y 12
	tipos existen. Sepa desarrollar el Modelo de dominio.	Apuntes de cátedra.
06 Jueves 15/5 Viernes 16/05	Introducción a la Ingeniería de Requisitos. Proceso de adquisición de conocimientos. Elicitación. Técnicas para la extracción de conocimientos. Técnicas para la educción de conocimientos. Practica de Modelo de Dominio.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 4 y 5
	Que el alumno comprenda las diferentes técnicas para obtener información acerca del sistema a desarrollar.	Ian Sommerville. Ingeniería de Software Séptima edición. Editorial Addison Wesley. 2005. Cap. 6 y 7
07 Lunes 19/5	<b>Requisitos Funcionales y no funcionales.</b> Especificación de requisitos. Estándares. Practica de requisitos.	Apuntes de cátedra.  Ian Sommerville.  Ingeniería de Software
Martes 20/05	Concepto de modelo.  Que el alumno comprenda los diferentes tipos de requisitos.	Séptima edición. Editorial Addison Wesley. 2005. Cap. 6
07 Jueves 22/5 Viernes 23/05	Practica: Modelo de Dominio y Requisitos Funcionales y no funcionales.	
08 Lunes 26/5 Martes 27/05	Revisión para el parcial.	
08 Jueves 29/5 Viernes 30/5	Primer Parcial	

09 Lunes 2/6 Martes 03/06	UML Lenguaje Unificado de Modelado  UML. Componentes del lenguaje. Distintos diagramas que se utilizan en las diferentes etapas de la construcción de un sistema software. Vista estática y dinámica. Cuales son utilizados en la etapa de Análisis OO.  Que el alumno comprenda en qué consiste UML. La diferencia entre un lenguaje de modelado y un proceso. Cuáles son sus componentes y los distintos diagramas que se utilizan cuando se desarrolla un sistema.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 10  Rumbaugh, Jacobson, Booch El Lenguaje Unificado de Modelado UML 2.0 Segunda edición. Editorial Addison Wesley. 2006. Cap. 2  Apuntes de cátedra
09 Jueves 5/6 Viernes 06/06	Casos de uso.  Concepto. Diagrama de casos de uso como herramienta de documentación de requisitos funcionales de un sistema. Actor. Tipo de actores. Trazo grueso. Trazo fino. Relaciones entre casos de uso: include y extend. Ejercitación.	Kendall & Kendall. Análisis y diseño de sistemas. Octava edición. Pearson. Prentice Hall 2011. Cap. 2 y 10
	Practica Caso de usos.  Que el alumno comprenda en qué consiste el modelo de casos de uso, que es una nueva forma de documentar los requisitos de un sistema desde la visión de quien lo va a utilizar, cuáles son sus componentes. Sepa dada una problemática desarrollar un modelo de casos de uso.	Rumbaugh, Jacobson, Booch El Proceso Unificado de desarrollo de software Primera edición. Editorial Addison Wesley. 2000. Cap. 3 y 7 Apuntes de cátedra
10 Lunes 9/6 Martes 10/6	Comparación entre Casos de uso y Historias de usuario (XP)  Práctica: Casos de Uso e historias de usuario.  Que el alumno comprenda estas dos diferentes formas de documentar los requerimientos.	
10 Jueves 12/6 Viernes 13/6	<b>Práctica:</b> Casos de Uso e historias de usuario.	
11 Lunes 16/6 Martes 17/6	Modelo de análisis Diagrama de clases de análisis Diagrama de comunicación de análisis	Rumbaugh, Jacobson, Booch El Proceso Unificado de desarrollo de software Primera edición
	Práctica: De modelo de análisis.  Que el alumno comprenda en qué consiste el modelo de	Editorial Addison Wesley 2000. Cap 8
11 Jueves 19/6 Viernes 20/6	análisis y sepa dada una problemática desarrollarlo.  Práctica: Diagrama de clases y de comunicación de un Caso de Uso. Feriado COMISIÓN VIERNES	Apuntes de cátedra

12 Lunes 23/6 Martes 24/6	Otros diagramas de UML Diagrama de actividades. Diagrama de estados Práctica de los diagramas dados.  Que el alumno comprenda como se realizan los diagramas de actividades y estados-	Rumbaugh, Jacobson, Booch El Lenguaje Unificado de Modelado UML 2.0 Segunda edición. Editorial Addison Wesley. 2006. Cap. 2 Apuntes de cátedra
12 Jueves 26/6 Viernes 27/6	<b>Practica:</b> Diagrama de actividades. Diagramas de estados.	
13 Lunes 30/6 Martes 1/7	Practica para el parcial	
13 Jueves 3/7 Viernes 4/7	Practica para el parcial	
14 Lunes 7/7 Martes 8/7	Segundo Parcial	
14 Jueves 10/7 Viernes 11/7	Resolución parcial	
15 Lunes 14/7 Martes 15/7	Entrega de notas de notas segundo parcial Repaso para el recuperatorio	
15 Jueves 17/7 Viernes 18/7	Recuperatorio	
16 Lunes 21/7 Martes 22/7	Entrega de notas	
16 Jueves 24/7 Viernes 25/7	Llenado de actas	

	Aldo Santiago Igarza Jefe de Cátedra
Firma	Fecha: Marzo de 2014