

FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

1INF50 – DISEÑO DE SOFTWARE

CRONOGRAMA

SEMANA	TEMA O CONTENIDO SESIÓN TEÓRICA	TEMA O CONTENIDO SESIÓN PRÁCTICA	ACTIVIDADES IMPORTANTES (DE APRENDIZAJE / DE EVALUACIÓN)	OBSERVACIONES
1	CAPÍTULO 1 FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE SOFTWARE.		Evaluación Diagnóstica	- Descripción del curso. - Descripción de la mecánica de los laboratorios. - Conformación de grupos.
2	CAPÍTULO 2 NOTACIÓN UML: DIAGRAMAS DE CLASES DE DISEÑO		- Evaluación continua 1 (Fundamentos del Diseño de Software)	
3	CAPÍTULO 2 NOTACIÓN UML: DIAGRAMAS DE INTERACCIÓN		- Evaluación continua 2 (Diagramas de Clases de Diseño)	
4	CAPÍTULO 3 PATRONES DE DISEÑO	Laboratorio 1: Presentación del proyecto, su arquitectura y diagramas de diseño.	- Evaluación continua 3 (Diagramas de Interacción)	
5	CAPÍTULO 3 PATRONES DE DISEÑO			
6	ACTIVIDAD DIRIGIDA	Laboratorio 2: Patrones de diseño	- Evaluación continua 4 (Patrones de Diseño) - Actividad Dirigida	
7	CAPÍTULO 3 - PATRONES DE PERSISTENCIA - PATRONES DE INTERACCIÓN CON BD			
8	CAPÍTULO 3 ANTIPATRONES	Laboratorio 3: Patrones de persistencia y de interacción con BD. Diagramas de interacción	- Evaluación continua 5 (Patrones de Persistencia e Interacción con BD)	
9			Evaluación sumativa	EXAMEN PARCIAL
10	CAPÍTULO 4 FUNDAMENTOS DE PRUEBAS DE SOFTWARE.			

FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

1INF50 – DISEÑO DE SOFTWARE

11	CAPÍTULO 4 TIPOS DE PRUEBA		- Evaluación continua 6 (Fundamentos de Pruebas)	
12	CAPÍTULO 4 DISEÑO DE PRUEBAS		- Evaluación continua 7 (Tipos de Pruebas)	
13	ACTIVIDAD DIRIGIDA	Laboratorio 4: Plan de Pruebas y Tipos de Pruebas	- Actividad Dirigida	
14	CAPÍTULO 4 PRUEBAS Con APIs		- Evaluación continua 8 (Diseño de Prueba)	
15	CAPÍTULO 4 TDD Y DESARROLLO ÁGIL	Laboratorio 5: Casos de Prueba	- Evaluación continua 9 (Pruebas con APIs)	
16			Evaluación sumativa	EXAMEN FINAL
17				EXAMEN FINAL