

**Universidad Autónoma de Yucatán**

**Facultad de Matemáticas**

**Fundamentos de Ingeniería de Software**

**Profesor: Edgar Cambranes Martínez**

**Equipo:**

**Anaya Alva Monserrat**

**Bonilla Pech Russel Adrián**

**Escamilla Poot Juan Emmanuel**

**Hernández Marín Diego**

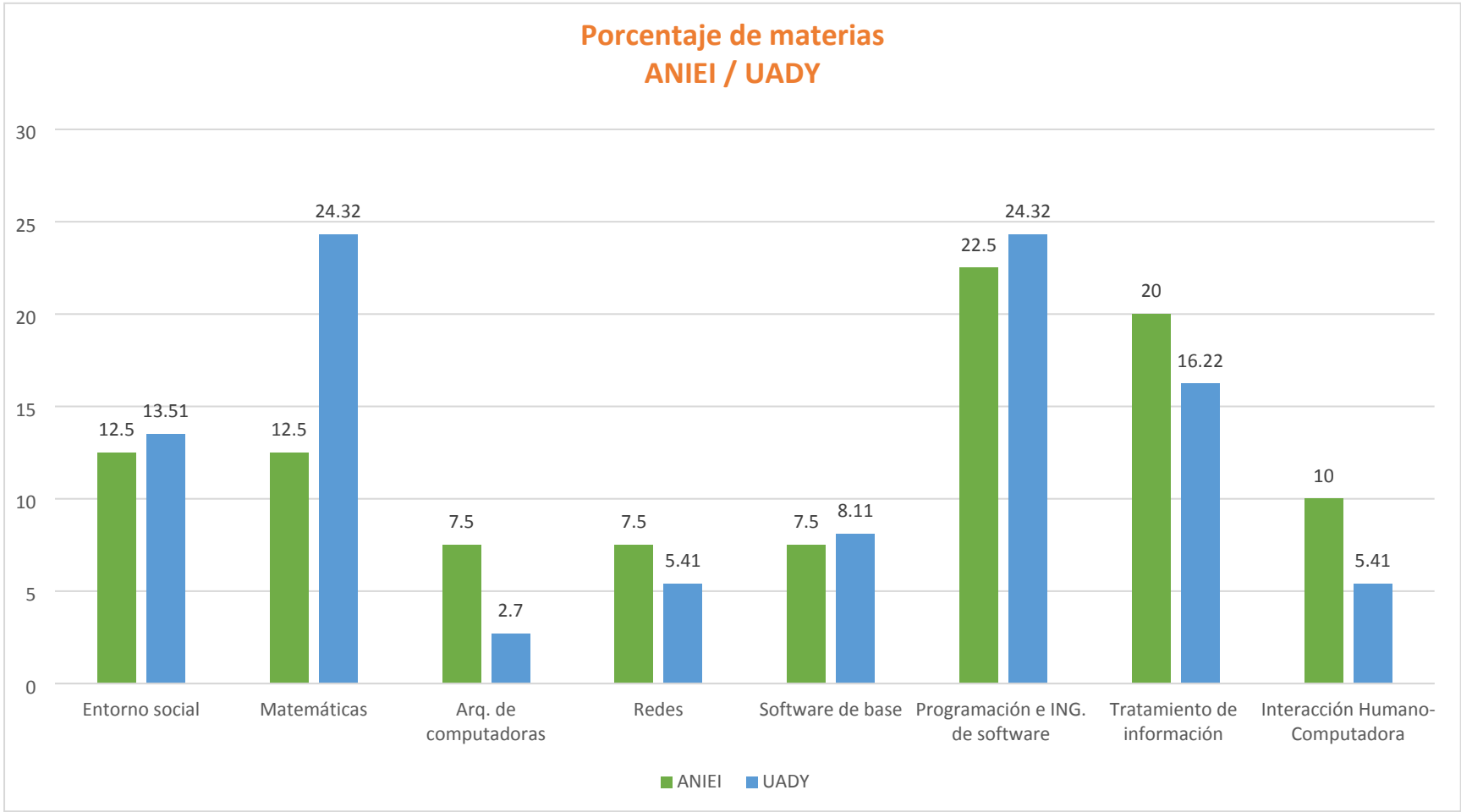
**Lara Rubio José Luis**

**Palma Rivas Ricardo Alejandro**



# ANIEI VS UADY

Área de conocimiento	Porcentaje ANIEI	Porcentaje UADY	Número de materias UADY
Entorno social	12,5%	13,51%	5
Matemáticas	12,5%	24,32%	9
Arq. de computadoras	7,5%	2,70%	1
Redes	7,5%	5,41%	2
Software de base	7,5%	8,11%	3
Programación e ING. de software	22,5%	24,32%	9
Tratamiento de información	20%	16,22%	6
Interacción Humano-Computadora	10%	5,41%	2
			37



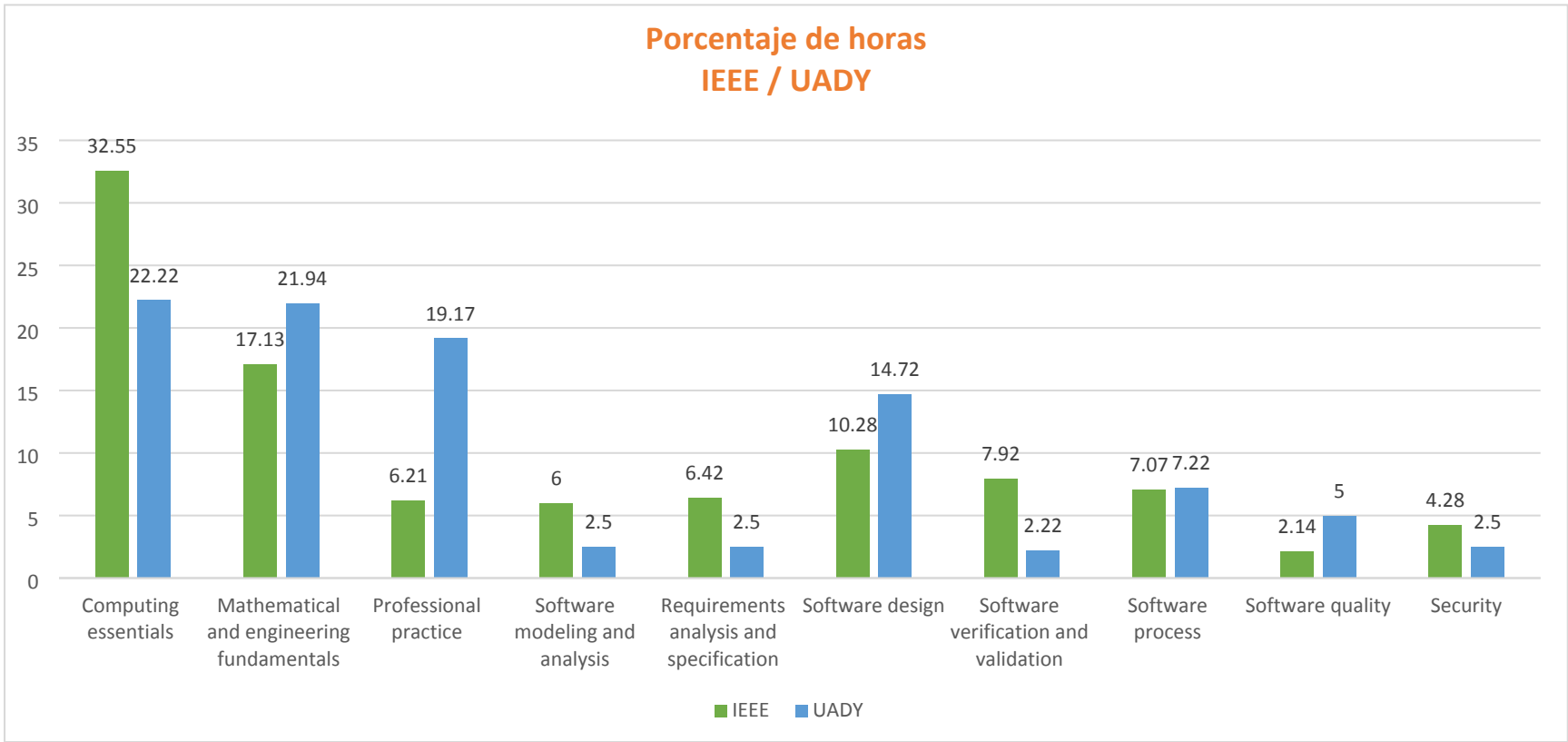
Como podemos observar los porcentajes de las áreas de conocimiento son muy similares entre el ANIEI y la UADY, sin embargo, la UADY tiene el doble porcentaje de materias de matemáticas que en el ANIEI, pero las áreas como arquitectura de computadoras e interacción humano-computadora se tienen un poco descuidados, ya que solo tienen la mitad o menos de la mitad del porcentaje sugerido.

## Clasificación de materias UADY (Áreas de conocimiento ANIEI)

Entorno social	Matemáticas	Arquitectura de computadoras	Redes
Responsabilidad social universitaria	Álgebra intermedia	Arq. y organización de computadoras	Redes y seguridad de computadoras
Cultura Maya	Geometría analítica		Sistemas distribuidos
Administración de proyectos 1	Álgebra superior		
Administración de proyectos 2	Cálculo diferencial		
Fundamentos de ing. de software	Matemáticas discretas		
	Álgebra lineal		
	Cálculo integral		
	Probabilidad		
	Inferencia estadística		
<b>5</b>	<b>9</b>	<b>1</b>	<b>2</b>
Software de base	Programación e ing. de software	Tratamiento de información	Interacción Humano-Computadora
Teoría de computación	Algoritmia	Construcción de software	Interacción Humano-Computadora
Sistemas operativos	Programación estructurada	Diseño de aplicaciones web	Innovación tecnológica
Teoría de lenguajes de programación	Programación orientada a objetos	Diseño de bases de datos	
	Verificación y validación de software	Estructura de datos	
	Aseguramiento de calidad de software	Métricas de software	
	Mantenimiento de software	Requisitos de software	
	Experimentación en ing. de software		
	Diseño de software		
	Arquitectura de software		
<b>3</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>2</b>

# IEEE VS UADY

Área de conocimiento	Horas IEEE	Horas UADY	Porcentaje de horas IEEE	Porcentaje de horas UADY
Computing essentials	152	640	32,55%	22,22%
Mathematical and engineering fundamentals	80	632	17,13%	21,94%
Professional practice	29	552	6,21%	19,17%
Software modeling and analysis	28	72	6,00%	2,50%
Requirements analysis and specification	30	72	6,42%	2,50%
Software design	48	424	10,28%	14,72%
Software verification and validation	37	64	7,92%	2,22%
Software process	33	208	7,07%	7,22%
Software quality	10	144	2,14%	5,00%
Security	20	72	4,28%	2,50%
Total	467	2880	100%	100%



La IEEE y la UADY no tienen porcentajes de horas (dedicadas a áreas de conocimiento) similares, ya que como se observa solo tiene un porcentaje similar en el área de “Proceso de software” con un 7.07% y 7.22% respectivamente, y todas las demás áreas tienen una diferencia significativa.

# Clasificación de materias UADY

## (Áreas de conocimiento IEEE)

	Computing essentials	Hours	Mathematical and engineering fundamentals	Hours
	Teoría de la computación	72	Álgebra intermedia	64
	Algoritmia	72	Geometría analítica	64
	Arquitectura y organización de computadoras	72	Álgebra superior	72
	Sistemas operativos	72	Cálculo diferencial	72
	Programación estructurada	72	Matemáticas discretas	72
	Teoría de lenguajes de programación	64	Álgebra lineal	72
	Sistemas distribuidos	72	Cálculo integral	72
	Estructuras de datos	72	Probabilidad	72
	Construcción de software	72	Inferencia estadística	72
Total	9	640	9	632
Porcentaje de materias	13.51%		23.68%	
	Professional practice	Hours	Software modeling and analysis	Hours
	Administración de proyectos I	64	Experimentación en ing. de software	72
	Administración de proyectos II	72		
	Responsabilidad social universitaria	48		
	Prácticas Profesionales	320		
	Taller de emprendedores	48		
Total	5	552	1	72
Porcentaje de materias	13.16%		2.63%	
	Requirements analysis and specification	Hours	Software design	Hours
	Requisitos de software	72	Diseño de software	72
			Arquitecturas de software	72
			Diseño de bases de datos	72
			Interacción humano-computadora	72
			Innovación tecnológica	64
			Programación orientada a objetos	72
Total	1	72	6	424
Porcentaje de materias	2.63%		15.79%	
	Software verification and validation	Hours	Software process	Hours
	Verificación y validación de software	64	Desarrollo de aplicaciones web	72
			Mantenimiento de software	72
Total	1	64	3	208
Porcentaje de materias	2.63%		7.89%	
	Software quality	Hours	Security	Hours
	Métricas de software	72	Redes y seguridad de computadoras	72
	Aseguramiento de la calidad de software	72		
Total	2	144	1	72
Porcentaje de materias	5.26%		2.63%	

## Referencias

ANIEI. (19 de junio, 2014). Modelos Curriculares del Nivel Superior de Informática y Computación. ANIEI.org. Disponible en: [http://www.aniei.org.mx/Archivos/7-Modelos\\_curriculares\\_ES2013\\_F%20.pdf](http://www.aniei.org.mx/Archivos/7-Modelos_curriculares_ES2013_F%20.pdf)

IEEE. (23 de febrero, 2015). Software Engineering 2014 - Curriculum Guidelines for Undergraduate Degree Programs in Software Engineering. AMC.org. Disponible en: <https://www.acm.org/binaries/content/assets/education/se2014.pdf>

Iconfinder. [Imagen]. <https://cdn3.iconfinder.com/data/icons/digital-and-internet-marketing-3-3/130/133-1024.png>