

40% del 2do Parcial → Desarrollar una dinámica grupal que debe grabarse en un video click

+10 % autoevaluación por la dinámica realizada

+ 30% el 2do Informe + los entregables + → comprende lo visto en estos temas aplicado al proyecto que vienen desarrollando

+ 20% el portafolio

NOTA:

- Deben utilizar las diapositivas del Programa.
- Debe aparecer el LOGO DE INGENIERÍA DE SISTEMAS Y EL DE LA UFPS el oficial (dice MEN vigilada)
- Debe aparecer al final nombre del curso de Análisis y Diseño de Sistemas de la UFPS
- Al final de la presentación debe aparecer los nombres de los integrantes. Y las referencias de los libros, sitios web, etc que se tomen reconocer a los autores
- Tiempo máximo por video hasta 12 minutos. En caso de pasar el tiempo CREAM II parte

CADA GRUPO DEBE REALIZAR LA DINÁMICA DE MANERA INDEPENDIENTE.

Grupos	tema	Fecha a presentar
1, 11	1. CONCEPTOS DISEÑO (capítulo de 8 PRESSMAN 7 EDICIÓN) DISEÑO EN EL CONTEXTO DE LA INGENIERÍA DE SOFTWARE El proceso de diseño La evolución del diseño de software Conceptos de diseño Rediseño, clases de diseño Diseño de sistemas a) Principios del diseño de software. b) Definición de: Modalización, encapsulación y abstracción del diseño, Bajo acoplamiento, coherencia, independencia y flexibilidad. Aplicación de estos conceptos en la práctica del software. Porque es relevante la abstracción en la ingeniería del software?, conceptos de subsistema y las clases (representación con ejemplo aplicado al proyecto) c) Criterios de desempeño, criterio de solidez, criterio de costo, criterios de mantenimiento, criterios de usuario final.	19 MAYO
2, 12	2. arquitectura de software: capítulo 9 PRESSMAN, DISEÑO ARQUITECTÓNICO	19 MAYO

Temas DISEÑO DE SISTEMAS

	<p>QUE ES LA ARQUITECTURA, Porque es importante la arquitectura? Descripción arquitectónicas, taxonomía de estilos de arquitectura</p> <p>Introducción, Conceptos y disciplina alrededor del diseño de sistemas, Problemas que se presentan en las organizaciones al diseñar software</p> <p>Mejores prácticas del diseño, modelamiento, que es la fragilidad del software</p> <p>Diseño de alto nivel (diseño arquitectónico) + Diseño detallado (toma de decisiones, tipos de datos, mensajes, etc) = DISEÑO UTIL</p> <p>Tipos de arquitectura de sistemas (NO MARCAS, NI TECNOLOGÍAS, HERRAMIENTAS)</p> <p>¿Como escoger la arquitectura? Modelamiento de arquitectura o representación de arquitecturas de software. Explicaciones cada elemento en el modelamiento de la arquitectura, su relación entre los elementos. Que es una capa y sus relacione entre estas capas, mecanismos utilizados entre las diferentes capas, cajas, mvc</p> <p>Decisiones en tiempo de ejecución, decisiones de envío, distribución de los elementos, decisiones de despliegue. Diagrama de despliegue (UML) ejemplo aplicado al proyecto.</p> <p>Arquitectura de depósito,</p> <p>Diseño arquitectónico vs diseño detallado: cual es la línea fina entre esto. Es decir el limite entre el diseño detallado. Objetivos entre ellos.</p>	
3, 13	3. Diseño de interfaz de usuario capítulo 11 de PRESMAN 7 edición	19 MAYO
4,14	<p>4. Diseño basado en Patrones: capítulo 12 pressman</p> <p>Introducción o generalidades: que son, definiciones y manejo de la complejidad, buenas prácticas de los patrones. Ejemplos de patrones. Antipatrones</p> <p>¿Porque patrones? Para que sirven Patrones de diseño?, para que sirven y cuando usarlos? Ventajas y desventajas, ejemplos de patrones</p> <p>Categorías de patrones: creacional, estructural, comportamiento. Ejemplos de cada uno de ellos.</p> <p>Patrones de Arquitectura. Arquitectura orientada a patrones. Lenguaje, categorización por GoF (categorización). Uso y aplicaciones.</p> <p>Definiciones: Descomponer un sistema en partes o módulos, identificación de subsistemas (aplicado al proyecto gráficamente), correspondencia de subsistemas a procesadores y componentes.</p>	21 MAYO
5, 15	5. .De los objetos al diseño, representación grafica aplicada (capitulo 7 libro ingeniería de software OO, bernd brougge)	21 MAYO
6,16	<p>6. Diseño de las Bases de Datos (persistentes)</p> <p><i>En la calidad de los productos de software, tiene una gran importancia el diseño que de las bases de datos se realice. Se describen métodos para el Diseño de la BAs e de datos a partir del modelo orientado a Objetos, formado por un modelo de persistencia y una capa persistente de clases.</i></p> <p><i>En el modelo de persistencia se sistematizan los pasos para el diseño de la base de datos, se incluyen recomendaciones para obtener los comportamientos estático y dinámico de los objetos.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Definición de los almacenes de datos persistentes (ejemplo Diagrama UML) Objetivos BD, Objetivos y funcionalidad de los SGBD 	21MAYO

Temas DISEÑO DE SISTEMAS

	<ul style="list-style-type: none"> Definiciones: Administración del almacenamiento: Archivos planos, bases de datos relacional, bases de datos OO, ejemplos Conceptos: encapsulamiento de almacén de datos, el patrón puente y su aplicación Arquitectura de los SGBD Modelos de BD Lenguajes y usuarios Administración de BD Desarrollo de aplicaciones en conexión con bases de datos. Conexión y uso de bases de datos en lenguaje PHP 2. Conexión y uso de bases de datos en lenguaje Java Bases de datos en MySQL 6. Bases de datos en PostgreSQL. Desarrollo de aplicaciones en conexión con bases de datos 	
7	7. DISEÑO LÓGICO DE UN SISTEMA El diseño lógico del sistema consiste en desarrollar modelos lógicos que describan el sistema, lo que tiene que hacer independientemente del modo en que se implante El modelo lógico es la representación de la estructura y las relaciones de los datos esenciales del negocio eso es para el modelo de datos. El diseño lógico traduce los escenarios de uso creados en el diseño conceptual en un conjunto de objetos de negocio y sus servicios. el diseño lógico se convierte en partes en la especificación funcional que se usa en el diseño físico	26 mayo
8	8. Actividades, Documentación Del Diseño y equipos de diseño (roles y responsabilidades)	26 MAYO
9	9. DISEÑO LÓGICO DE UN SISTEMA El diseño lógico del sistema consiste en desarrollar modelos lógicos que describan la esencia del sistema, lo que tiene que hacer independientemente del modo en que implante físicamente. El modelo lógico es la representación de la estructura y las relaciones de los datos esenciales del negocio eso es para el modelo de datos. El diseño lógico traduce los escenarios de uso creados en el diseño conceptual en un conjunto de objetos de negocio y sus servicios. el diseño lógico se convierte en partes en la especificación funcional que se usa en el diseño físico	26 MAYO
10	10. DISEÑO DE WEAPPS -----→capítulo 13 de Pressman 7 edición	28 MAYO

PARA EL EXAMEN FINAL DEBEN alojar mientras en un servidor gratuito mientras el desarrollo.