

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO****Licenciatura en Ciencias de la Computación****Facultad de Ciencias**

Programa de la asignatura

**Denominación de la asignatura:*****Taller de Ejercicio Profesional A***

Clave:	Semestre: 6-8	Eje temático: Seminarios y Tallers	No. Créditos: 10
Carácter: Optativa	Horas		Horas por semana
Tipo: Práctica	Teoría:	Práctica:	Total de Horas
	0	10	
Modalidad: Taller		Horas por semana 10	160
Duración del programa: Semestral			

Asignatura con seriación indicativa antecedente: Modelado y Programación**Asignatura con seriación indicativa subsecuente:** Ninguna**Objetivo general:**

Participar en proyectos de desarrollo de software, ya sea en el contexto de proyectos de investigación o vinculación, para adquirir experiencia en este aspecto y que sea el inicio de un trabajo de titulación.

Índice temático

Unidad	Temas	Horas	
		Teóricas	Prácticas
I	Desarrollo de un proyecto de software	0	160
Total de horas:		0	160
Suma total de horas:		160	

Contenido temático

Unidad	Tema
I	Desarrollo de un proyecto de software
I.1	Especificación del problema.
I.2	Recabar los requerimientos del sistema en cuestión.
I.3	Diseño del sistema.
I.4	Desarrollo e implementación.

I.5	Validación.
I.6	Implantación.

Bibliografía básica:

Depende del tipo de proyecto en el que se involucre.

Bibliografía complementaria:

Depende del tipo de proyecto en el que se involucre.

Sugerencias didácticas:		Métodos de evaluación:	
Exposición oral	()	Exámenes parciales	()
Exposición audiovisual	()	Examen final escrito	()
Ejercicios dentro de clase	(X)	Trabajos y tareas fuera del aula	()
Ejercicios fuera del aula	(X)	Prácticas de laboratorio	(X)
Seminarios	()	Exposición de seminarios por los alumnos	(X)
Lecturas obligatorias	(X)	Participación en clase	(X)
Trabajo de investigación	(X)	Asistencia	(X)
Prácticas de taller o laboratorio	(X)	Proyectos de programación	(X)
Prácticas de campo	(X)	Proyecto final	(X)
		Seminario	()
Otras: _____		Otras: _____	

Perfil profesiográfico:

Egresado preferentemente de la Licenciatura en Ciencias de la Computación o matemático con especialidad en computación con amplia experiencia de programación. Es conveniente que posea un posgrado en la disciplina. Con experiencia docente.