

SILABO DE SISTEMAS ANALISIS DE SISTEMAS II

1. INFORMACION GENERAL

1.1.	FACULTAD	: INGENIERÍA
1.2.	RÉGIMEN	: SEMESTRAL
1.3.	HORAS DE CLASE	: T(02) / P(02)
1.4.	AÑO DE ESTUDIOS	: TERCERO
1.5.	DEPARTAMENTO ACADÉMICO	: ÁREA ACADÉMICA DE INFORMÁTICA Y SISTEMAS
1.6.	DOCENTE	: Dra. Ing. Karin Supo Gavancho
1.7.	AÑO ACADEMICO	: 2014- I

2. OBJETIVOS

- ✓ Elaborar Documentación que permitirán un claro entendimiento del análisis, diseño y construcción de sistemas, así como documentación estándar para el analista de Sistemas.
- ✓ Efectuar el análisis de los requerimientos utilizando el análisis y técnicas de modelamiento Orientados a Objetos.
- ✓ Diseñar las entradas de los datos, las salidas de la información y el diseño de las bases de datos requeridas.

3. METODOLOGIA

La Metodología a utilizar es: Explicativa, Inductiva y Lógica

Las clases teóricas serán expositivas partiendo del análisis, diseño y construcción de sistemas, con la participación de los alumnos en clases.

Las experiencias de Laboratorio se desarrollarán en el Laboratorio de Informática ESIS, a la vez estas experiencias servirán para comprobar el diseño teórico planteado en clases.

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN

4.1 Permanente.- Se verificará los niveles de asimilación de los contenidos del curso, para realizar la respectiva retroalimentación. Toda las evaluaciones debe realizarse en cada unidad se tomara en cuenta: intervenciones orales (IO), practicas escrita (PE), y nota de concepto valorativo (TA), cuya sumatoria permitirá el logro de la competencia en la unidad, y será considera en el indicador (AS).

4.2 Integral.- Se evaluará el logro de la competencia final en cada unidad, con la suma de habilidades adquiridas por el estudiante en el proceso educativo, dentro del proceso de evaluación los aspectos cognitivos, procedimental y actitudinal se encuentra involucrado en cada una de las pruebas de evaluación que se le realice al estudiante , para la consideración en el logro de la competencia se tomará en cuenta el promedio de las pruebas tomadas, al cual se le asignará un porcentaje cuya sumatoria representa la nota final de la unidad.

4.3 Calificación.- La evaluación de todo el proceso tiene una escala vigesimal (0-20) de calificación que contempla los niveles cualitativos de excelente, bueno, regular y malo. Siendo la calificación aprobatoria la nota once (11), así mismo se considera todo decimal de 0.5 al valor redondeado inmediato superior.

4.4 A) Indicadores de evaluación por unidad

AS (20%)	LAB (40%)	EU (40%)	PF1U (100%)

Nota:

AS = ASISTENCIA

LAB = LABORATORIO

E1U = EXAMEN DE LA 1ra UNIDAD

PF1U = PROMEDIO FINAL DE LA 1era UNIDAD

$$PF1U = ES \cdot 0.20 + PC \cdot 0.30 + E1U \cdot 0.50$$

B) Indicadores de evaluación por el periodo

PF1U (25%)	PF2U (25%)	PF1U (25%)	PF1U (25%)	NF (100%)

Requisitos mínimos aprobación

- ✓ Asistir el 70% de las sesiones de aprendizaje ejecutadas
- ✓ Obtener como nota final 10.5 (mínimo)

5. CONTENIDO TEMATICO

UNIDAD 01: Análisis de Sistemas de información.

Duración: 08 Semanas

Temas:

- ✓ Tecnología de objetos:
 - El ciclo de vida del software.
 - Frases e iteraciones
 - Artefactos u UML en el proceso de unificado.
- ✓ Lenguaje de modelado:
 - UML, alcances.
 - Visitas del modelo general
 - Diagramas que conforman el UML.
- ✓ El proceso para el desarrollo de software RUP. Modelo de usos de casos.
 - Diagrama de casos de uso.
 - Definir e identificar casos de uso.
 - Atores y sus relaciones.
 - Prácticas.
- ✓ Diagramas de secuencias y colaboración:
 - Representación gráfica de los elementos.

UNIDAD 02: DISEÑO ORIENTADO A OBJETOS.

Duración: 09 Semanas

Temas:

- ✓ Diagramas de clases y objetos:

- Clase
- Representación
- Operaciones
- Relaciones entre las clases.
- ✓ Diagramas de estado:
 - Estado,
 - Representación,
 - Compartimientos,
 - Estados compuestos,
 - Transiciones y auto transición.
- ✓ Diagramas de actividad:
 - Actividad y acciones,
 - Representación y transiciones
 - Decisiones, carriles y responsabilidades dentro del proceso, trabaja en paralelo (barras de sincronización.)
- ✓ Diagramas de componentes:
 - Componentes, representación y tipos.
 - Interfaces: la interface en el diagrama de clases y componentes, relaciones
- ✓ Diagramas de despliegue:
 - Nodos, representación,
 - Tipos de nodos
 - Conexiones entre nodos.

6. BIBLIOGRAFIA

- ✓ Raúl Alarcón. Diseño orientado a objetos con UML. Eidos. 2002
- ✓ Cybertec UML para desarrolladores 2006
- ✓ Cesar Liza Ávila Modelando con UML. Edit. Creadores 2006