



Universidad Nacional de Río Cuarto
Facultad de Ciencias Exactas, Físico-Químicas y Naturales
www.exa.unrc.edu.ar

Departamento de Computación
<http://dc.exa.unrc.edu.ar>

Analista en Computación
Profesorado en Ciencias de la Computación
Licenciatura en Ciencias de la Computación

ANALISIS Y DISEÑO DE SISTEMAS (3303)

Primer cuatrimestre - Año 2017

- Docentes
- Horarios y Modalidad de trabajo
- Condiciones para Regularizar
- Información en la página Web
- Objetivos de la asignatura
- Contenido de la asignatura
- Bibliografía

Análisis y Diseño de Sistemas (3303)

Información, mensajes y repositorio de archivos

<http://dc.exa.unrc.edu.ar/moodle>

Docentes:

Mg. Marcela Daniele marcela@dc.exa.unrc.edu.ar

Lic. Marcelo Uva uva@dc.exa.unrc.edu.ar

Lic. Ariel Aarsaute aarsaute@dc.exa.unrc.edu.ar

Lic. Franco Brusatti fbrusatti@dc.exa.unrc.edu.ar

Prof. Daniela Solivellas dsolivellas@exa.unrc.edu.ar

Análisis y Diseño de Sistemas (3303)

Análisis y Diseño de Sistemas tiene una duración total de 180 horas, divididas en aproximadamente 60 horas de clases teóricas, 60 horas de clases prácticas y 60 horas se destinan al proyecto.

Horarios de Cursado

Teóricos Miércoles de 13 a 16 hs - Aula 10B Pab 4

Prácticos

CI: Martes y Jueves - 10 a 12 hs - 102 Pab 2

CII: Martes y Jueves - 16 a 18 hs - 102 Pab 2

Taller: Viernes - 10 a 12 hs - 101 Pab 2

Consultas: A definir con docentes (ver en moodle)

Formas de evaluación

2 parciales prácticos y 1 recuperatorio por parcial.

Exposiciones teóricas grupales. Taller grupal.

Condiciones de Regularidad

Aprobar los parciales o su correspondiente recuperatorio.

Aprobar las exposiciones.

Aprobar el Taller.

Examen Final: un práctico escrito y un examen teórico.

Objetivos generales

- Introducir Conceptos básicos de Ingeniería de Software, métodos de desarrollo de software y su evolución.
- Presentar las etapas del ciclo de vida de desarrollo de un software. Instanciar métodos de desarrollo de software.
- Utilizar técnicas de especificación de sistemas y proponer un lenguaje gráfico de modelado estándar. Presentar diversas herramientas de modelado e incentivar su uso y comparación.
- Introducir conceptos de diseño y la construcción de modelos genéricos para solucionar problemas con similares características, e instanciar problemas reales sobre dichos modelos.
- Seleccionar y utilizar patrones de diseño adecuados para modelar y resolver problemas de diseño.

Bibliografía

- Pressman, Roger S.. *Ingeniería de Software*. Un enfoque Práctico. Séptima edición. McGraw Hill. 2010.
- Pressman, Roger S.. *Software Engineering. A Practitioner's Approach*. 8th edition. McGraw Hill. 2015.
- Pankaj Jalote. *An Integrated Approach to Software Engineering*. Springer. 2005.
- Sommerville Ian. *Ingeniería del Software*, Pearson Education, 2005.
- Ghezzi Carlo, Jazayeri M., Mandrioli D.. *Fundamentals of Software Engineering*. P. Hall, 1991.
- Booch G., Rumbaugh J., Jacobson I. *The Unified Modeling Language*. Addison Wesley. 1999.
- OMG. Object Management Group. *Unified Modeling Language Specification*. <http://www.omg.org/spec>
- Jacobson I., Booch G., Rumbaugh J. *The Unified Software Development Process*. Addison Wesley. 1999.
- Meyer Bertrand. *Object Oriented Software Construction*. Prentice Hall. 1997.
- Gamma Erich, Helm Richard, Johnson Ralph, Vlissides J. *Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software*. Add. Wesley. 1995.
- Kendall y Kendall. *Análisis y Diseño de Sistemas*. Pearson Education. 2005.

PLANIFICACION

- Ver **planificación completa de teóricos, prácticos y taller** en la página web. <http://dc.exa.unrc.edu.ar/moodle>
- Ver **programa de la asignatura** de la página web. <http://dc.exa.unrc.edu.ar/moodle>

FECHAS DE PARCIALES Y RECUPERATORIOS

PRIMER PARCIAL

Miércoles 26/4

RECUPERATORIO 1º PARCIAL

Viernes 12/5

SEGUNDO PARCIAL

Miércoles 07/6

RECUPERATORIO 2º PARCIAL

Jueves 14/6