**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**

**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**

**DEPARTAMENTO DE INGENIERÍA DE SOFTWARE**

**GUÍA DE ACTIVIDAD N°5**

**FC-FISC-1-8-2016**

Facilitador(a): ***Ing. Vanessa Castillo, M.Sc.*** Asignatura: ***Ingeniería de Software II***

Estudiante: Fecha: Grupo:

1. **TÍTULO** **DE LA EXPERIENCIA**: *Investigación #1*
2. **TEMAS:** *Patrones Arquitectónicos*
3. **OBJETIVO(S):**

* *Conocer los distintos patrones arquitéctonicos utilizado en el desarrollo de software.*

1. **METODOLOGÍA:**

* *De manera grupal desarrollar el enunciado del punto E.*

1. **PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**
2. *Investigar los patrones arquitectónicos utilizados en el desarrollo de software*
   1. *Definición*
   2. *Estructura*
   3. *Ejemplos de aplicación*
3. **RECURSOS:**

* *Internet.*

1. **RESULTADOS:**
   * *Subir un documento de word con el desarrollo de la actividad.*
2. **CONSIDERACIONES FINALES:**