

**GOBIERNO CONSTITUCIONAL DEL ESTADO LIBRE Y SOBERANO DE OAXACA
INSTITUTO ESTATAL DE EDUCACIÓN PÚBLICA DE OAXACA
COORDINACIÓN GENERAL DE PLANEACIÓN EDUCATIVA
COORDINACIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR**

PROGRAMA DE ESTUDIO

NOMBRE DE LA ASIGNATURA

Programación Orientada a Objetos II

CICLO	CLAVE DE LA ASIGNATURA	TOTAL DE HORAS
Cuarto Semestre	2073	85

TEMAS Y SUBTEMAS

- 1. Conceptos básicos para el modelado de software**
 - 1.1. Modelado visual con UML.
 - 1.2. Procesos actuales para el desarrollo de software.
- 2. Requerimientos**
 - 2.1. Introducción.
 - 2.2. Artefactos involucrados en la captura de requisitos
 - 2.3. Trabajadores y sus actividades en la captura de requisitos.
 - 2.4. Modelo de casos de uso.
- 3. Análisis orientado a objetos**
 - 3.1. Introducción.
 - 3.2. Artefactos involucrados en el análisis.
 - 3.3. Trabajadores y sus actividades.
 - 3.4. Modelo de análisis.
- 4. Diseño orientado a objetos**
 - 4.1. Introducción. Diferencia entre análisis y diseño.
 - 4.2. Artefactos involucrados en el diseño.
 - 4.3. Trabajadores y sus actividades.
 - 4.4. Modelo de diseño.
- 5. Implementación**
 - 5.1. Introducción.
 - 5.2. Artefactos involucrados en la implementación.
 - 5.3. Trabajadores y sus actividades.
 - 5.4. Modelo de implementación.
- 6. Pruebas**
 - 6.1. Introducción.
 - 6.2. Artefactos involucrados en las pruebas.
 - 6.3. Trabajadores y sus actividades.
 - 6.4. Modelo de pruebas.

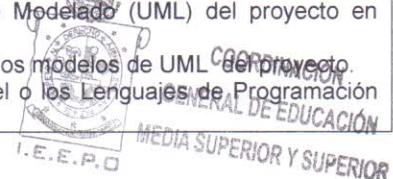
ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Sesiones dirigidas por el profesor. Las sesiones se desarrollarán utilizando medios de apoyo didáctico como son la computadora, cañón y pizarrón.

Asimismo el alumno realizara proyectos de desarrollo de software en equipo, realizará revisión bibliográfica del tema y creará modelos de software en Lenguaje Unificado de Modelado (UML) del proyecto en particular.

Codificación en un lenguaje orientado a objetos del proyecto basado en los modelos de UML del proyecto.

NOTA: El o los profesores a cargo deberán previamente seleccionar el o los Lenguajes de Programación Orientados a Objetos (LPOO) que se verán a lo largo del curso.



CRITERIOS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Evaluaciones parciales mediante examen y tareas. Evaluación final mediante examen y proyecto. El proyecto final será determinado en alcance y requerimientos por el profesor a cargo de la asignatura al iniciar el semestre.

NOTA: Se recomienda que el proyecto final se trabaje en conjunto con la materia de Ingeniería del software. La suma de todos los criterios y procedimientos de evaluación y acreditación deberán integrar el 100% de la calificación.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

- **UML distilled: a brief guide to the standard object modeling language.** , Fowler, M. Addison-Wesley, Boston, 2004. 3a Ed.
- **The unified modeling language user guide.**, Booch, G., Rumbaugh, J. and Jacobson, I. Addison-Wesley, 2005. 2a Ed.
Nota: la edición de 1999 esta en biblioteca con la referencia.
- **The unified modeling language reference manual.** Rumbaugh, J., Jacobson, I. and Booch, G. Addison-Wesley, 2005. 2a Ed.
Nota: la edición de 1999 esta en biblioteca con la referencia.
- **The unified software development process.** , Booch, G., Rumbaugh, J. and Jacobson, I. Addison-Wesley, 1999.

Bibliografía de consulta:

- **The OPEN toolbox of techniques.** , Henderson-Sellers, B., Simons, A. and Youessi, H. Harlow: Addison-Wesley, 1998
- **Object-oriented analysis and design with applications.** Booch, G. and Booch, G. Addison-Wesley, 2007, 3a Ed.
- **Developing Software with UML Object Oriented Analysis and Design in Practice.** , Oestereich; Bernd. Addison-Wesley, 2002, 2a Ed.

PERFIL PROFESIONAL DEL DOCENTE

Licenciado en computación, Maestría en ciencias de la computación o Doctorado en ciencias de la computación con especialidad en ingeniería de software.



COORDINACIÓN
GENERAL DE EDUCACIÓN
MEDIA SUPERIOR Y SUPERIOR

I.E.E.P.O