



PLAN DE TRABAJO

I. Datos de la institución

Plantel	 <p>UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA Modalidad: Abierta</p> 	Licenciatura	INFORMATICA
----------------	---	---------------------	-------------

II. Datos del asesor

Nombre	ESPARTACO DAVID KANAGUSICO HERNANDEZ	Correo	dkanagus@docencia.fca.unam.mx
---------------	--------------------------------------	---------------	-------------------------------

III. Datos de la asignatura

Nombre	INFORMATICA VI PROGRAMACION E IMPLEMENTACION DE SISTEMAS	Clave	1656	Grupo	Todos
Semestre	2018-1	Plan	2012	Fecha de inicio del curso	14 de agosto de 2017
Horas asesoría semanal	4	Horario de asesoría presencial	M-J 18:00 - 20:00	Fecha de terminación del curso	8 de diciembre de 2017 con examen global. Cierre de plataforma para entrega de actividades 26 de noviembre 2017 a las 23:00 horas.

IV. Presentación general del programa

Estimad@s alumn@s de la asignatura:

Todo el grupo de maestros de esta asignatura, seremos tus asesores durante este semestre; por ello, nuestra labor es apoyarte en tu proceso de aprendizaje, resolviendo tus dudas y sugiriéndote como aprovechar los contenidos para que puedas obtener un mejor aprendizaje. No dejes de preguntar en las asesorías cuanto sea necesario y las veces que consideres pertinente.

El asesor asignado a tu grupo, revisará tus actividades de aprendizaje en plataforma y tendrás un comentario a cada una de ellas en un lapso que no debe ser mayor a 48 horas y que te permita conocer la retroalimentación correspondiente para que puedas analizar y asimilar los comentarios que repercutirán en tu aprendizaje. Asimismo, es recomendable que presentes tus exámenes parciales una vez que hayas entregado las actividades de aprendizaje de esas unidades y, consideres que te has preparado lo suficiente para poder acreditarlos.

V. Forma en que el alumno deberá preparar la asignatura

Antes de que inicies tu trabajo en plataforma para la entrega de tus actividades, te recomendamos que revises “El Manual del Usuario en Línea”, a fin de que conozcas todas sus secciones y te familiarices con ella; de esta forma, estamos seguros que no tendrás problemas para subir tus actividades.

Las actividades de aprendizaje determinadas por los asesores, son tareas que se han estructurado de tal forma que te permitan desarrollar habilidades y destrezas, para dar solución a un problema en específico, producto de los aprendizajes significativos derivados de la apropiación de los contenidos temáticos de la asignatura correspondiente.

Se manejarán los contenidos de manera didáctica, empleando recursos que te permitan una mejor lectura y comprensión de los temas. Asimismo se fomentará en ti, la apropiación de una nueva forma de trabajo y aprendizaje de manera independiente, donde crearás nuevos hábitos de estudio y de organización de tiempos para la revisión de materiales en el sitio, búsqueda de bibliografía necesaria, realizar investigaciones, etc.

***¡Bienvenido y mucho éxito!
Atentamente***

Maestro Espartaco David Kanagusico Hernández

Relación y descripción de actividades a entregar

Unidad	Actividad	Descripción de la actividad	Ponderación
Unidad 1: Introducción	ACTIVIDAD 1	Define que es un paradigma de programación y describe las características de dos paradigmas de programación. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 1: Introducción	ACTIVIDAD 2	Menciona 10 principios de programación (Buenas prácticas de programación). Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	2
Unidad 2: Modelos de implementación	ACTIVIDAD 1	Define que es un patrón de diseño y sus características. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 2: Modelos de implementación	ACTIVIDAD 2	Describe que es un marco de trabajo (Framework). Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 2: Modelos de implementación	ACTIVIDAD 3	Define que es la programación extrema y sus características. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 2: Modelos de implementación	ACTIVIDAD 4	Define que es RAD y describe a las siguientes fases de RAD. 1. Plan de requerimientos 2. Diseño del usuario 3. Construcción rápida	4

		4. Transición	
		Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	
Unidad 3: Plan de implemen tación	ACTIVIDAD 1	Describe a la definición de objetivos Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 3: Plan de implemen tación	ACTIVIDAD 2	Describe a la estimación de tareas y tiempos. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 3: Plan de implemen tación	ACTIVIDAD 3	Describe a la administración de la configuración. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 3: Plan de implemen tación	ACTIVIDAD 4	Describe a la administración de cambios Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 3: Plan de implemen tación	ACTIVIDAD 5	Describe al modelo de arquitectura propuesta. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 4: Implemen tación de compo nentes	ACTIVIDAD 1	Describe que es un componente. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4

Unidad 4: Implementación de componentes	ACTIVIDAD 2	Describe a los modelos de componentes. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 4: Implementación de componentes	ACTIVIDAD 3	Define a la programación modular, estructurada y orientada a objetos. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 4: Implementación de componentes	ACTIVIDAD 4	Define que son las pruebas, y que tipos de pruebas existen. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 4: Implementación de componentes	ACTIVIDAD 5	Describe que es la depuración. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	2
Unidad 5: Integración de subsistemas y sistemas	ACTIVIDAD 1	Define que es la integración de sistemas, y la integración horizontal y vertical. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 5: Integración de subsistemas y sistemas	ACTIVIDAD 2	Describe a la integración incremental y no incremental. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 5: Integración de subsistemas	ACTIVIDAD 3	Describe como funciona COM, DCOM, CORBA y Common Gateway Interface.	4

as y sistemas		Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	
Unidad 5: Integración de subsistemas y sistemas	ACTIVIDAD 4	Define que son las métricas de medición además describe a las métricas de producto, métricas del proceso y métricas del mantenimiento. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4
Unidad 5: Integración de subsistemas y sistemas	ACTIVIDAD 5	Describe a la documentación para los usuarios, desarrolladores y administradores o personal de soporte técnico. Elabora tu actividad en un procesador de textos, e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	4

Exámenes parciales

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo abierto, tienes cuatro períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (las fechas podrás consultarlas en la página web del SUAyED) y tú decidirás el período en el que los presentarás. Para esta asignatura, presentarás **dos** exámenes parciales que abarcan las siguientes unidades:

Parcial	Unidades que abarca	Ponderación
1	1,2, y 3	10
2	4 y 5	10

VI. Sistema de evaluación

FACTORES	DESCRIPCIÓN	
Requisitos		
Porcentajes	Actividades	80 %
	Exámenes parciales	20 %
	Total	100 %
	Examen global	100%

VII. Recursos y estrategias didácticas

Lecturas obligatorias	()
Trabajos de investigación	()
Elaboración de actividades de aprendizaje	(X)
Procesador de textos, Hojas de cálculo y Editor de presentaciones	()
Videos	()
Plataforma educativa	(X)
Foro	()
Chat	()
Correo electrónico	(X)
Sitios de internet	()
Plan de trabajo	(X)

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

1. Davis, A. (1995) 201 Principles of software development. McGraw Hill. USA.
2. Cáceres, J. (2009). Patrones de diseño: ejemplo de aplicación en los Generative Learning Object. Revista de Educación a Distancia. Número especial dedicado a Patrones de eLearning y Objetos de Aprendizaje Generativos. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M10/caceres.pdf>
3. Paradkar, S. (2011). The Anatomy of Software Frameworks. BPT Trends, Abril. Disponible en: <http://www.bptrends.com/publicationfiles/04-05-2011-ARTAnatomy%20of%20Software%20Frameworks-Paradkar-final.pdf>
4. Riehle, D., & Gross, T. (1998, October). Role model based framework design and integration. En ACM SIGPLAN Notices (Vol. 33, No. 10, pp. 117-133). ACM – Association for Computing Machinery. Disponible en: <http://dirkriehle.com/computerscience/research/1998/oopsla-1998.pdf>
5. Benítez J. (2011). Enfoque más comercial de la Fase de Definición de un Proyecto Informático. Universitat Oberta de Catalunya. Disponible en: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/6102/1/fbenitezcTFC0111memoria.pdf>
6. Billy C. (2004). Introducción a la Arquitectura de Software. Universidad de Buenos Aires. Disponible en: <http://carlosreynoso.com.ar/arquitectura-de-software/>
7. Pressman, R. (2002). Ingeniería del Software. Un enfoque práctico. 5ª. Ed. McGrawHill. España.
8. Andrews, A., Ghosh, S., & Choi, E. M. (2002). A model for understanding software components. En Software Maintenance, 2002. Proceedings. International Conference on (pp. 359-368). IEEE.
9. Ariza M, Molina J.C. (2004) Introducción y Principios Básicos del Desarrollo de Software Basado en Componentes. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia. Disponible en: <http://pegasus.javeriana.edu.co/~jcpymes/Docs/DSBC.pdf>
10. Montilva, J. A; Arapé, N; Colmenares J.A. (2003). Desarrollo de software basado en componentes. Actas del IV congreso de automatización y control. Mérida, Venezuela. Disponible en línea: <http://webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/jonas/Productos/Publicaciones/Congresos/CAC03%20Desarrollo%20de%20componentes.pdf>
11. Caraguay J., Casanova, Díaz F.A. (2013). Análisis y diseño de integración de sistemas informáticos. Tesis. Universidad Técnica del Norte. Ecuador. Disponible en: <http://repositorio.utn.edu.ec/bitstream/123456789/1082/1/04%20IS%20C%20013-CAP%20C3%20DTULOS.pdf>
12. Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT) (2001). Curso práctico en Ingeniería de Software. Profesores Jackson D., Devadas S. OpenCourseWare.
13. McCall, J. A., Richards, P. K. and Walters, G. F. (1977). Factors in Software Quality, Volumes I, II, and III, US. Rome Air Development Center Reports NTIS AD/A-049 014, NTIS AD/A-049 015 and NTIS AD/A-049 016, U.S. Department of Commerce. Disponible en: <http://www.dtic.mil/dtic/tr/fulltext/u2/a049055.pdf>
14. Suarez P, Fontela C. (2003). Documentación y pruebas. Curso General. Facultad de Ingeniería. Universidad de Buenos Aires. http://campus.fi.uba.ar/pluginfile.php/109936/mod_resource/content/1/Documentacion_pruebas.pdf