



UNIDAD	AZCAPOTZALCO	DIVISION	CIENCIAS BASICAS E INGENIERIA	1 / 2
NOMBRE DEL PLAN LICENCIATURA EN INGENIERIA EN COMPUTACION				
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE		CRED.	8
1151056	PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE		TIPO	OPT.
H. TEOR.	3.5			
H. PRAC.	1.0	SERIACION	1151048	

OBJETIVO(S):

Objetivos Generales:

Al final de la UEA el alumno será capaz de:

- Explicar qué son los patrones de diseño de software.
- Aplicar patrones de diseño para la asignación de responsabilidades en el desarrollo de software.
- Aplicar patrones de diseño de creación, de comportamiento y estructurales en el desarrollo de software.
- Aplicar patrones de diseño de arquitectura en el desarrollo de software.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Introducción a los patrones de diseño de software.
2. Patrones de software para la asignación de responsabilidades.
3. Patrones de creación.
4. Patrones estructurales.
5. Patrones de comportamiento.
6. Patrones de arquitectura.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

Clase teórica y práctica con apoyos de medios audiovisuales y computacionales. Alternativamente modalidad de SAI.

Como parte de las modalidades de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje será requisito que los alumnos con apoyo del profesor, participen en la revisión y análisis de al menos un texto técnico, científico



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 383

EL SECRETARIO DEL COLEGIO

CLAVE 1151056

PATRONES DE DISEÑO DE SOFTWARE

o de difusión escrito en idioma inglés y que contribuya a alcanzar los objetivos del programa de estudios.

Se procurará que como parte de las modalidades de conducción del proceso de enseñanza-aprendizaje los alumnos participen en la presentación oral de sus trabajos, tareas u otras actividades académicas desarrolladas durante el curso.

MODALIDADES DE EVALUACION:**Evaluación Global:**

Al menos dos evaluaciones periódicas consistentes en preguntas conceptuales, resolución de problemas, tareas y elaboración de programas.

Evaluación de Recuperación:

Admite evaluación de recuperación.
No requiere inscripción previa.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J., "Patrones de Diseño. Elementos de software orientado a objetos reutilizable", Pearson Educación, Madrid, 2003.
2. Larman C., "UML y Patrones. Una introducción al análisis y diseño orientado a objetos y al proceso unificado", Pearson Educación, 2a ed., Madrid, 2003.
3. Gamma E., Helm R., Johnson R., Vlissides J., "Design Patterns: Elements of Reusable Object-Oriented Software", Addison-Wesley, 1994.

Revistas de divulgación, técnicas o científicas en inglés, relacionadas con el contenido de la UEA.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 383

[Handwritten Signature]
EL SECRETARIO DEL COLEGIO