



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD AZCAPOTZALCO		DIVISION CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO		1/ 2	
NOMBRE DEL PLAN POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION					
CLAVE	UNIDAD DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE			CREDITOS	5
1407222	PROCESO DE DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS			TIPO	OPT.
H.TEOR. 2.0				TRIM.	III
H.PRAC. 1.0	SERIACION AUTORIZACION			NIVEL	MAESTRIA

OBJETIVO (S) :

Objetivo General:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

Aplicar un proceso de desarrollo de sistemas interactivos y modelar soluciones con UML.

Objetivos parciales:

Al final de la UEA el alumnado será capaz de:

- Distinguir entre un proceso de desarrollo de software y los métodos ágiles.
- Analizar y diseñar un sistema interactivo con UML, aplicando un proceso de desarrollo o un método ágil.

CONTENIDO SINTETICO:

1. Proceso de desarrollo de software.
2. Métodos ágiles.
3. Planificación.
4. Requerimientos funcionales y no funcionales.
5. Análisis empleando UML.
6. Diseño empleando UML.
7. Prueba de casos e implementación.



Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

ADECUACION

PRESENTADA AL COLEGIO ACADEMICO
EN SU SESION NUM. 509

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO

NOMBRE DEL PLAN	POSGRADO EN DISEÑO Y VISUALIZACION DE LA INFORMACION	2/ 2
CLAVE	1407222	PROCESO DE DESARROLLO DE SISTEMAS INTERACTIVOS

8. Mantenimiento y documentación.

MODALIDADES DE CONDUCCION DEL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE:

- Exposiciones temáticas por parte de un miembro del profesorado y del alumnado.
- Asesoría por parte del miembro del profesorado a cargo de la UEA para la realización de actividades de carácter teórico-práctico.
- Asistencia de un software idóneo durante las sesiones.
- Emplear frameworks para agilizar la programación.
- Las sesiones se podrán llevar a cabo en forma presencial, semi-presencial, o virtual (a distancia).

MODALIDADES DE EVALUACION:

- El miembro del profesorado presentará los criterios de evaluación al inicio de la UEA.
- Al menos dos evaluaciones periódicas de resolución de problemas, ejercicios o preguntas conceptuales o casos de estudio.
- Elaboración y presentación de proyectos y tareas.

BIBLIOGRAFIA NECESARIA O RECOMENDABLE:

1. MARTIN, R. C. (2003). Agile software development: Principles, patterns, and practices. Prentice Hall.
2. LARMAN, C., & VODDE, B. (2010). Practices for scaling lean & agile development: Large, multisite, and offshore product development with large-scale Scrum. Addison-Wesley.
3. LARMAN, C. (2004). Applying UML and Patterns: An Introduction to Object-Oriented Analysis and Design and Iterative Development (3 edition). Prentice Hall.
4. SOMMERVILLE, I. (2018). Software Engineering, 10th Edition (10th edition). Pearson India.



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

ADECUACION
PRESENTADA AL COLEGIO ACADÉMICO
EN SU SESION NUM. 509

Norma Tondero López
LA SECRETARIA DEL COLEGIO