



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA
FACULTAD DE INGENIERÍA MOCHIS
LICENCIATURA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE

ASIGNATURA:

Ingeniería de software II

CONTENIDOS:

Unidad	Temas
I	1. Proceso Software Personal. 1.1. El trabajo del ingeniero de software. 1.2. ¿En qué consiste el Proceso Software Personal? 1.3. El control del tiempo. 1.4. Planificación de períodos y productos. 1.5. Tamaño del producto.
II	2. Desarrollo de una aplicación. 2.1. Introducción. 2.2. El lenguaje de programación. 2.3. Diseño de interfaces. 2.4. Base de datos.
III	3. Estimaciones de Ingeniería de Software. 3.1. Métricas de software. 3.2. Puntos función.
IV	4. Evolución del Software (mantenimiento) 4.1. Dinámica de la evolución de los programas. 4.2. Mantenimiento del software. 4.3. Procesos de evolución. 4.4. Evolución de sistemas heredados.
V	5. Reutilización del Software. 5.1. Campo de la reutilización. 5.2. Reutilización basada en generadores. 5.3. Marcos de trabajo de aplicaciones. 5.4. Reutilización de productos COTS. 5.5. Líneas de productos de software. 5.6. Ingeniería basada en componentes. 5.7. Patrones de diseño.
Bibliografía Ing. De Software, un enfoque práctico. Roger Pressman. McGraw Hill. 5ta. Edición. 2002 Introducción al proceso Software Personal. Watts Humphrey. Ed. Pearson. 1ra. Edición. 2001 Ingeniería de Software, Ian SommerVille, Prentice Hall 7ma edición	