



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**



# **MODALIDAD PRESENCIAL SÍLABO POR COMPETENCIAS**

**CURSO: INGENIERIA DE SOFTWARE**

**DOCENTE: JUAN CARLOS MEYHUAY FIDEL**



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

## FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

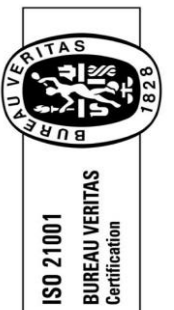
### SÍLABO DE INGENIERIA DE SOFTWARE

#### I. DATOS GENERALES

Línea de Carrera	Desarrollo de Software
Semestre Académico	2025-2
Código del Curso	3305401
Créditos	5
Horas Semanales	Hrs. Totales: 7      Teóricas: 3      Practica: 4
Ciclo	VII
Sección	A
Apellidos y Nombres del Docente	Meyhuay Fidel, Juan Carlos
Correo Institucional	<a href="mailto:jmeyhuay@unifsc.edu.pe">jmeyhuay@unifsc.edu.pe</a>
N° de Celular	995728253

#### II. SUMILLA Y DESCRIPCIÓN DEL CURSO

La asignatura de Ingeniería de software pertenece al área de Cursos especializados; es de naturaleza Teórico – Práctico, forma parte del Plan de Estudios de la Escuela Profesional de Ingeniería Informática. Su propósito es que los alumnos matriculados en la asignatura desarrollen aprendizajes sobre las actividades de gestión de proyectos de software, análisis de requisitos, diseño de la arquitectura, construcción e implementación de software.





UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN

FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

PROCESO: PLANIFICACION

Desarrolla las siguientes unidades:

- I. Ingeniería de software.
- II. Gestión de proyecto de software.
- III. Proceso de desarrollo.
- IV. Implementación de software





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

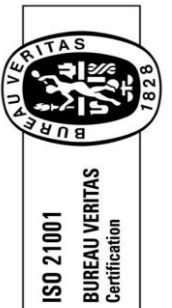
Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**III. CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

	<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDACTICA</b>	<b>NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA</b>	<b>SEMANAS</b>
<b>UNIDAD I</b>	HISTORIA Y EVOLUCION, TENDENCIAS, CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE LOS MÉTODOS, METODOLOGÍAS, PROCEDIMIENTOS EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS SOFTWARE DE CALIDAD	DESCRIBIR LA INGENIERIA DE SOFTWARE	<b>1-4</b>
<b>UNIDAD II</b>	REALIZA LA PLANEACIÓN Y CALENDARIZACIÓN DEL PROYECTO, MÉTRICAS E INDICADORES, REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE, ENFOQUES DE DESARROLLO DE SOFTWARE	MANEJAR LA GESTION DE PROYECTOS DE SOFTWARE	<b>5-8</b>
<b>UNIDAD III</b>	UTILIZA MODELOS DE PROCESO DE DESARROLLO DEL SOFTWARE, METODOLOGÍAS INHERENTES AL DESARROLLO DE SOFTWARE	DISEÑAR EL PROCESO DE DESARROLLO DE SOFTWARE	<b>9-12</b>
<b>UNIDAD IV</b>	UTILIZAR TECNICAS DE PRUEBA DEL SOFTWARE, ESTRATEGIAS DE PRUEBA DEL SOFTWARE, MANTENIMIENTO DEL SOFTWARE Y GESTIÓN DE CONFIGURACIONES, FORMULAR EL DESPLIEGUE	IMPLEMENTAR EL DESARROLLO DEL SOFTWARE	<b>13-16</b>





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**IV. INDICADORES DE CAPACIDADES AL FINALIZAR EL CURSO**

NÚMERO	INDICADORES DE CAPACIDAD AL FINALIZAR EL CURSO
1	Conoce los conceptos relacionado con el Software y la Ingeniería de Software para identificar sus características técnicas para el desarrollo con responsabilidad.
2	Utiliza los distintos modelos en la construcción de Software para realizar el desarrollo con ética.
3	Utiliza la normatividad vigente para alcanzar la calidad de un producto de Software.
4	<b>Resultados de las Capacidades de la Primera Unidad.</b>
5	Utiliza los conocimientos para desarrollar la de Gestión de Proyectos de Software.
6	Conoce y aplica las Métricas de Calidad para incrementar el grado de calidad del software.
7	Aplica los enfoques Estructurado y Orientado a Objetos para comparar sus bondades en desarrollo de software.
8	<b>Resultados de las Capacidades de la Segunda Unidad.</b>
9	Aplica los Métodos y metodologías de Desarrollo de Software para alcanzar un producto de calidad.
10	Utiliza los Diagramas de UML en el diseño de Software para visualizar los componentes a utilizarse.
11	Realiza el modelado del negocio usando RUP y UML para visualizar los procesos del negocio.
12	<b>Resultados de las Capacidades de la Tercera Unidad.</b>
13	Realiza el Diseño de Software basado en UML y RUP para visualizar sus procesos.
14	Aplicaciones la implementación de un software referido a una organización para automatizar sus procesos.
15	Conocimiento de los conceptos señalados para aplicar con precisión la metodología SCRUM en el desarrollo de Software.
16	<b>Resultados de las Capacidades de la Cuarta Unidad.</b>





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**V.- DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDACTICAS:**

<b>CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA I: HISTORIA Y EVOLUCION, TENDENCIAS, CICLO DE VIDA DEL SOFTWARE LOS MÉTODOS, METODOLOGÍAS, PROCEDIMIENTOS EN EL DESARROLLO DE PRODUCTOS SOFTWARE DE CALIDAD</b>					
Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
1	Definiciones: El Software Ingeniería de Software	Conoce acerca de los conceptos del Software y la Ingeniería de software.	Toma con interés los conceptos definidos.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento de los conceptos señalados.
2	Ciclo de Vida del Software: Modelos: Lineal, secuencial, prototipos, basado en componentes y evolutivos.	Averigua los modelos de construcción de software.	Aplica con ética los distintos modelos.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos de los distintos modelos para la construcción de Software.
3	Norma ISO 9000 SQA	Averigua las normas de calidad para el desarrollo de Software.	Aplica con ética la norma que conduce a la calidad de un producto de software.	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos normativo para alcanzar la calidad de un producto de Software.
4	Primera Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 1ra Unidad.
<b>Unidad Didáctica I:</b>	<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>				
	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>

DESCRIBIR LA INGENIERIA DE SOFTWARE





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA II: REALIZA LA PLANEACIÓN Y CALENDARIZACIÓN DEL PROYECTO, MÉTRICAS E INDICADORES, REQUERIMIENTOS DEL SOFTWARE, ENFOQUES DE DESARROLLO DE SOFTWARE.**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
5	Define: Proyecto, Planificación de Proyecto, Análisis de Requerimientos Administración Proyectos, Estudio de Factibilidad	Conoce acerca de los conceptos de Gestión de Proyectos.	Aplica con ética la los conceptos Gestión de Proyectos.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	
6	Métricas en el Software: Factores de Calidad. Métricas de Calidad.	Identifica los factores y métricas de calidad para un software.	Aplica con ética las métricas de calidad.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	
7	Enfoques de Desarrollo de Software: Estructurado Orientado a Objetos	Evalúa sobre los enfoques e Estructurado y Orientado a Objetos.	Aplica con ética los enfoques para el desarrollo de Software.	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	
8	Segunda Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>	

**Unidad  
Didáctica II: MANEJAR LA GESTION DE PROYECTOS DE SOFTWARE.**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA III: UTILIZA MODELOS DE PROCESO DE DESARROLLO DEL SOFTWARE, METODOLOGÍAS INHERENTES AL DESARROLLO DE SOFTWARE.**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
9	Metodologías de Desarrollo de Software: Tradicionales y Ágiles. UML.	Conoce modelos de diferentes metodologías de desarrollo de software	Aplica con ética los modelos y metodología en el desarrollo de software.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos de los Métodos y metodologías de Desarrollo de Software
10	Diagramas UML: Clases, Secuencia, Colaboración, Actividades, Paquetes, Componentes; con RUP	Conoce previamente los diagramas de UML para la construcción de un software.	Aplica con ética los diagramas para el diseño para el Desarrollo de Software.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos y Aplicaciones de los Diagramas con el uso de UML en el Diseño para el Desarrollo de Software.
11	Modelado del Negocio RUP: Evaluación, arquitectura, reglas, Glosario. Requerimientos de negocio.	Realiza el modelado de negocio con UML y RUP en el Desarrollo de software.	Aplica con ética el modelado del negocio usando UML y RUP.	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimientos y Aplicaciones del modelado del negocio usando RUP y UML.
12	Tercera Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 3ra Unidad.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>Unidad Didáctica III:</b>	<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>

**DISEÑAR EL PROCESO DE  
DESARROLLO DE SOFTWARE.**





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01


**PROCESO: PLANIFICACION**

**CAPACIDAD DE LA UNIDAD DIDÁCTICA IV: UTILIZA TECNICAS DE PRUEBA DEL SOFTWARE, ESTRATEGIAS DE PRUEBA DEL SOFTWARE, MANTENIMIENTO DEL SOFTWARE Y GESTIÓN DE CONFIGURACIONES, FORMULAR EL DESPLIEGUE.**

Semana	Contenidos			Estrategia didáctica	Indicadores de logro de la capacidad
	Cognitivos	Procedimental	Actitudinal		
13	RUP: Modelado del Análisis, Modelado del Diseño; con UML.	Realiza el modelado del diseño usando UML basado en la metodología RUP en el Desarrollo de un software.	Realiza el diseño usando UML y RUP en el desarrollo de Software, en virtud a su requerimiento.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones en el Diseño de Software basado en UML y RUP.
14	RUP: Modelado de la implementación; con UML.	Realiza el modelado de la implementación utilizando UML y RUP para la Desarrollo de un software.	Aplica con ética el modelado para la implantación de un Software.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento y Aplicaciones para la implementación de un software referido a una organización.
15	SCRUM: Product Backlog y Sprint Backlog Daily Scrum, Sprint planning y Sprint review, Gráfico Burn down	Conoce acerca de la metodología SCRUM	Toma con interés los conceptos definidos.	Expositiva (Docente/Alumno) Lecturas Debate dirigido Lluvia de ideas	Nivel de Conocimiento de los conceptos señalados.
16	Cuarta Evaluación Parcial.	Evaluación de Habilidades y Destrezas.	Evaluación de la parte afectiva y valores.	Expositiva (Docente/Alumno) Debate dirigido Lluvia de ideas	Resultados de las Capacidades de los Contenidos de la 4ta Unidad.
<b>EVALUACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA</b>					
<b>EVIDENCIA DE CONOCIMIENTOS</b>		<b>EVIDENCIA DE PRODUCTO</b>		<b>EVIDENCIA DE DESEMPEÑO</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Estudios de Casos</li> <li>Cuestionarios</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Trabajos individuales y/o grupales</li> <li>Soluciones a Ejercicios propuestos</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Comportamiento en clase</li> </ul>	

**Unidad Didáctica IV: IMPLEMENTAR EL DESARROLLO DEL SOFTWARE.**



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16	Versión: 01	
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

## VI. MATERIALES EDUCATIVOS Y OTROS RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales educativos y recursos didácticos que se utilizarán en el desarrollo del presente curso:

### 1. MEDIOS ESCRITOS

- Materiales convencionales como separatas, guías de prácticas y pizarra
- Material de apoyo del curso.

### 2. MEDIOS VISUALES Y ELECTRÓNICOS

- Materiales audiovisuales como videos
- Presentaciones multimedia, animaciones y simulaciones interactivas.
- Servicios telemáticos: sitios web, correo electrónico, chats, foros.

### 3. MEDIOS INFORMÁTICOS

- Laptop con conexión a internet
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos
- Uso de plataformas virtual con fines educativos

## VII. EVALUACIÓN

- La evaluación es inherente al proceso de enseñanza aprendizaje y será continua y permanente. Los criterios de evaluación son de conocimiento, de desempeño y de producto.

### 1. Evidencias de Conocimiento.

En esta evaluación se tendrá en cuenta las pruebas escritas y la participación del estudiante durante el desarrollo de las clases. Las pruebas escritas servirán para conocer el grado de conocimiento alcanzado por el estudiante de acuerdo a las competencias planteadas. Teniendo en cuenta que el curso es teórico práctico es decir es demostrativo, donde el resultado es un producto de software que se plantea a través de un proyecto.

La participación permanente del estudiante es tomada en cuenta, esta parte genera el dinamismo en el desarrollo del curso debido que el estudiante se logra comunicar de forma técnica haciendo uso de conceptos y términos que se utilizan en el desarrollo de una aplicación de software.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

1. EVIDENCIA DE CONOCIMIENTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
UNIDAD I Evaluación escrita de 20 preguntas, utilizando plataforma virtual para el manejo de saberes de los fundamentos básicos de la Ingeniería de Software.	5%	0.05	Cuestionario
UNIDAD II Evaluación escrita de 20 preguntas, utilizando plataforma virtual para el manejo de saberes más complejos de la Ingeniería de Software.	7%	0.07	Cuestionario
UNIDAD III Evaluación expositiva de temas de investigación acerca de la Ingeniería de Software, con debates y opiniones que se plantean a los participantes y evidenciar el nivel de aprendizaje del curso.	8%	0.08	Lista de cotejo
UNIDAD IV Evaluación final donde se demuestra un producto de software de un perfil determinado aplicado a un área específica, que desarrolla a través de un proyecto.	10%	0.1	Lista de cotejo
<b>Total Evidencia de Conocimiento</b>	<b>30%</b>	<b>0.3</b>	

**2. Evidencia de Producto.**

Están implicadas en las finalidades de la competencia, por tanto, no es simplemente la entrega del producto, sino que tiene que ver con el campo de acción y los requerimientos del contexto de aplicación.

La evaluación de la evidencia del producto consiste en la entrega periódica del avance de un proyecto de software bajo una metodología aplicado a un negocio o empresa.

El trabajo final viene hacer un producto de software hecho a la medida donde cada componente de su diseño se contrasta con la construcción de cada componente del software.

Para lograr este producto los integrantes forman equipos de trabajo donde van rotando perfiles y responsabilidades como lo harían en una empresa.





**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

2. EVIDENCIA DEL PRODUCTO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación del primer avance del proyecto formativo.	5%	0.05	Trabajo impreso de acuerdo con el formato establecido
2. Contenido de forma y fondo	15%	0.15	
3. Entrega de la documentación y el producto final de software	15%	0.15	Trabajo impreso de acuerdo con el formato establecido y producto de software
<b>Total, Evidencia del Producto</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

**3. Evidencia de Desempeño.**


Esta evidencia pone en acción recursos cognitivos, recursos procedimentales y recursos afectivos; todo ello en una integración que evidencia un saber hacer reflexivo; esto se plasman a través de documentos, registros, proyectos o informe progresivos presentados por los estudiantes que sirve para conocer su grado de desempeño. Esto servirá identificar sus fortalezas y debilidades de esta forma podemos conocer sus competencias y habilidades de los estudiantes.

3. EVIDENCIA DEL DESEMPEÑO	PORCENTAJE	PONDERACION	INSTRUMENTOS
1. Presentación oportuna del trabajo	5%	0.05	Responsabilidad en la entrega de avances del producto de software
2. Formular un procedimiento para hacer el mejor planteamiento de la solución posible.	15%	0.15	
3. Proponer las soluciones posibles que permita resolver el problema.	15%	0.15	
<b>Total Evidencia del Desempeño</b>	<b>35%</b>	<b>0.35</b>	

VARIABLES	PONDERACIONES	UNIDADES DIDÁCTICAS DENOMINADAS MÓDULOS
Evaluación de Conocimiento	30 %	El ciclo académico comprende 4
Evaluación de Producto	35%	
Evaluación de Desempeño	35 %	

Siendo el promedio final (PF), el promedio simple de los promedios ponderados de cada módulo (PM1, PM2, PM3, PM4)



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>	
		Código: FIISI-SI-16	Versión: 01
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>			

$$PF = \frac{PM1 + PM2 + PM3 + PM4}{4}$$

### CRONOGRAMA ACADEMICO

EVALUACIONES DEL SEMESTRE ACADÉMICO		
	DEL	AL
Módulo I	28/04/2025	02/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por Objetivos)	26/05/2025	30/05/2025
Módulo III	23/06/2025	27/06/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	21/07/2025	25/07/2025
Examen Sustitutorio (Plan por Objetivos)	25/07/2025	
INGRESO DE NOTAS AL SISTEMA		
	DEL	AL
Módulo I	05/05/2025	11/05/2025
Módulo II - I PARCIAL (Plan por objetivos)	02/06/2025	08/06/2025
Módulo III	30/06/2025	06/07/2025
Módulo IV - II PARCIAL (Plan por objetivos)	28/07/2025	03/08/2025
<b>FINALIZAR Y GENERAR ACTA POR EL DOCENTE RESPONSABLE DEL CURSO A CARGO</b>	<b>28/07/2025</b>	<b>03/08/2025</b>
<b>IMPRESIÓN Y FIRMA DE ACTAS POR PARTE DE: ORAA Y DOCENTE DE CURSO</b>	<b>30/07/2025</b>	<b>04/08/2025</b>
Al finalizar cada Módulo y/o Parcial el Director de Escuela Profesional Informa al Decano el incumplimiento de los docentes sobre el ingreso de notas al sistema, en sus dos modalidades.		
<b>Inicio y término de clases</b>	<b>07/04/2025</b>	<b>25/07/2025</b>

### VIII. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS WEB

#### UNIDAD DIDACTICA I:

- Pressman, R. (2009). Ingeniería de Software. 7ma edición. México: Ed. Mc Graw Hill.
- Sommerville, I (2010). Ingeniería del software. 9na edición. Madrid: Pearson educación. S.A
- Quatrani,T.; Palistrant, J. (2006) Visual Modeling with IBM Rational Software Architect and UML. Estados Unidos de Norteamérica. IBM Press.
- Instituto Nacional de Defensa de la Competencia y de la Protección de la Propiedad Intelectual (INDECOPI)  
<http://bvirtual.indecopi.gob.pe/normas/29110-5-1-2.pdf>
- Software Engineering Body of Knowledge (SWEBOK)  
<http://www.computer.org/portal/web/swebok>



**UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
JOSÉ FAUSTINO  
SÁNCHEZ  
CARRIÓN**

**FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL,  
SISTEMAS E INFORMÁTICA**

Código: FIISI-SI-16

Versión: 01

**PROCESO: PLANIFICACION**

**UNIDAD DIDACTICA II:**

- Pressman, R. (2009). Ingeniería de Software. 7ma edición. México: Ed. Mc Graw Hill.
- Sommerville, I (2010). Ingeniería del software. 9na edición. Madrid: Pearson educación. S.A
- Quatrani,T.; Palistrant, J. (2006) Visual Modeling with IBM Rational Software Architect and
- UML. Estados Unidos de Norteamérica. IBM Press.
- UML, ejemplo sencillo sobre Modelado de un Proyecto (Microsoft)
- <https://msdn.microsoft.com/es/library/bb972214.aspx#XSLTsection130121120120>


**UNIDAD DIDACTICA III:**

- Bruegge, B; Dutoit, A (2009). Object-Oriented Software Engineering con UML, Patrones y Java. 3ra edición. New York. Pearson education SA.
- Goma, H (2011), Modelado y Diseño de Software: UML, casos de uso, patrones y Arquitecturas Software. New York. Cambridge University Press.
- IEEE (2014). Guide to the Software Engineering Body of Knowledge Version
- SWEBOK. 3.0 edition. Washington: Copyright © 2014 IEEE
- Kim, R.; (2006) Learning UML 2.0. First Edition, California USA: Ed. O'Reilly Media.

**UNIDAD DIDACTICA IV:**

- Bruegge, B; Dutoit, A (2009). Object-Oriented Software Engineering con UML, Patrones y Java. 3ra edición. New York. Pearson education SA.
- Goma, H (2011), Modelado y Diseño de Software: UML, casos de uso, patrones y Arquitecturas Software. New York. Cambridge University Press.
- IEEE (2014). Guide to the Software Engineering Body of Knowledge Version
- SWEBOK. 3.0 edition. Washington: Copyright © 2014 IEEE
- UML, ejemplo sencillo sobre Modelado de un Proyecto (Microsoft)



	<b>UNIVERSIDAD NACIONAL JOSÉ FAUSTINO SÁNCHEZ CARRIÓN</b>	<b>FACULTAD DE INGENIERÍA INDUSTRIAL, SISTEMAS E INFORMÁTICA</b>
Código: FIISI-SI-16		Versión: 01
<b>PROCESO: PLANIFICACION</b>		

<https://msdn.microsoft.com/es/library/bb972214.aspx#XSLTsection13012112120>

- Diagramas de casos de uso de UML: Instrucciones  
<https://msdn.microsoft.com/es-es/library/dd409432.aspx>
- CRUD Pattern in Use Cases (Software Engineering)  
<http://www.se.cs.put.poznan.pl/knowledge-base/software-engineering-blog/crud-pattern-in-use-cases>.
- Kim, R.; (2006) Learning UML 2.0. First Edition, California USA: Ed. O'Reilly Media.  
Diagramas de casos de uso de UML: Instrucciones  
<https://msdn.microsoft.com/es-es/library/dd409432.aspx>

Huacho, agosto del 2025




---

**Ing. Juan Carlos Meyhuay Fidel**  
**Docente Asociado**