

## CURSO DE MANEJO DE DISEÑOS DE SOFTWARE

### REQUISITOS DE INGRESO

CONOCIMIENTOS EN EL DESARROLLO Y/O DISEÑO DE SOFTWARE  
CONOCIMIENTO DE AMBIENTES WEB Y MANEJO DE INTERNET  
COMPUTADOR PERSONAL.

### OBJETIVOS GENERALES

AL TÉRMINO DEL PROGRAMA DEL CURSO, EL PARTICIPANTE PODRÁ DISEÑAR PRODUCTOS DE SOFTWARE Y UTILIZAR UNA HERRAMIENTA PARA EL DISEÑO.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS - CONTENIDOS

Objetivos Específicos	Contenidos
<p>1. Se espera que el participante logre analizar, conceptualizar y especificar diseños detallados de aplicaciones de software con herramientas de modelamiento unificado UML.</p>	<p>Modulo1: Especificación de diseños de software</p> <p>Unidad1: Arquitecturas básicas para modelos de clases Unidad2: Capas en Diagramas de Clases Unidad3: Implementación de asociaciones Unidad4: Especificaciones funcionales Unidad5: Diagramas de secuencia UML v2.3 Unidad6: Diagramas de Clases UML v2.3</p> <p>Profesor: Carlos Cares</p>
<p>2. Se espera que el participante logre utilizar diagramas UML v2.3 para ver la interacción entre objetos.</p>	<p>Modulo2: Calidad en la definición de diagramas</p> <p>Unidad1: Controles de calidad para diagramas de clases Unidad2: Controles de calidad para diagramas de secuencia Unidad3: Inserción de los controles en CMMI-DEV e ISO12207 Unidad4: Producción de código Java a partir de diseños UML Unidad5: Ingeniería reversa a UML v2.3</p> <p>Profesor: Carlos Cares</p>
	<b>Sub total de horas: 22</b>



```

CPolygon * ppoly1 = &rec
CPolygon * ppoly2 = &?a?
ppoly1->set_values(1,1
ppoly2->set_values(2
cola << rec.area;

```

**NOMBRE RELATOR**

CARLOS FERNANDO CARES GALLARDO

**PROFESIÓN**

INGENIERO CIVIL INFORMÁTICO	
Institución	Grado
Universidad Técnica Federico Santa María. Valparaíso, Chile.	Magíster en Ingeniería,
University of Massachusetts at Lowell, Lowell MA. U.S.A.	Operating Systems summer course,
Universitat Politècnica de Catalunya, Barcelona, España.	Doctorado en Ingeniería de Software.

**MÉTODO O TÉCNICA DE ENSEÑANZA**

METODOLOGÍA EXPOSITIVA, DE ALTA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS PARA GENERAR DINÁMICA Y FACILITAR LA COMPRENSIÓN.

EN UN PRIMER MOMENTO, AL COMENZAR CADA TEMAS DE LOS MÓDULOS, EL RELATOR EXPONDRÁ A LOS PARTICIPANTES LOS CONCEPTOS TEÓRICOS RELATIVOS AL TEMA DE TRABAJO Y DE CADA UNIDAD, A TRAVES DE PRESENTACIONES DIGITALES PROYECTADAS EN LA SALA DE CLASES O LABORATORIO

LOS PARTICIPANTES REALIZARÁN ACTIVIDADES PRÁCTICAS COMO EJERCICIOS DE GRUPO O INDIVIDUALES PARA GENERAR SINTESIS Y LOGRAR COMPRESION DE CONCEPTOS. DE FORMA TAMBIÉN PRÁCTICA, LOS ALUMNOS UTILIZARÁN ALGUNAS HERRAMIENTAS DE SOFTWARE RELACIONADAS CON EL CURSO COMO EL SOFTWARE DE UML 2.3.

LOS PARTICIPANTES REALIZARÁN EN CADA CLASE TALLERES, LECTURAS Y ANALIZARÁN EJERCICIOS RESUELTOS ACERCA DE DISEÑOS DE SOFTWARE, TAMBIÉN UTILIZARÁN HERRAMIENTAS DE SOFTWARE PARA LA ESPECIFICACIÓN DE REQUERIMIENTOS EN EL LABORATORIO O EN SUS COMPUTADORES PERSONALES (UTILIZARÁN MANUALES Y GUÍAS COMO MATERIAL DIDACTICO DE APOYO PRÁCTICO).

EL RELATOR Y PARTICIPANTES DIALOGARÁN PERMANENTEMENTE ACERCA DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS, RELACIONÁNDOLAS CON LOS CONTENIDOS DEL CURSO, SU TRABAJO COTIDIANO Y FORMAS DE INCORPORAR LO APRENDIDO A SU TRABAJO. CADA TRABAJO PRÁCTICO DEL ALUMNO, SERÁ REVISADO POR EL PROFESOR Y ASI ESTE VALIDARÁ QUE LOS ALUMNOS ESTES APREENDIENDO EFECTIVAMENTE LOS CONTENIDOS DEL CURSO.

**EVALUACIÓN**

LA CALIFICACIÓN DEL CURSO ES INDIVIDUAL ESCRITA, DE DESARROLLO Y CUANTITATIVA. SE EVALUARÁ COMO EL PARTICIPANTE LLEGA A UN DETERMINADO RESULTADO Y TAMBIÉN EL RESULTADO.  
LA ESCALA DE EVALUACIÓN SERÁ DE UNO A SIETE (1,0 -7,0) Y LA NOTA MÍNIMA DE APROBACIÓN ES UN CINCO COMA CERO (5,0) QUE CORRESPONDE A 70% DEL GRADO DE DOMINIO

**PORCENTAJE DE ASISTENCIA**

80% TEÓRICO  
80% PRÁCTICO

**HORARIOS**

POR CONFIRMAR

**VALOR**

\$240.000.-