

Universidad Tecnológica de la Mixteca
Instituto de Computación
Maestría en Tecnologías de Cómputo Aplicado
Ingeniería de Software

Contenido

Ricardo Ruiz Rodríguez

- 1 Introducción
 - 1.1 Origen y definición
 - 1.2 Panorama general de la Ingeniería de Software
- 2 El Producto y el Proceso
 - 2.1 Conocer las características del producto a ser creado.
 - 2.2 El ciclo de vida
- 3 Administración de Proyectos de Software
 - 3.1 Conceptos de Administración de Proyectos
 - 3.2 Proceso de Software y Métricas de Proyectos
- 4 Planificación de Proyectos de Software
 - 4.1 Análisis y Administración de Riesgos
 - 4.2 Programación y Seguimiento de Proyectos
 - 4.3 Aseguramiento de Calidad
 - 4.4 Administración de la Configuración
- 5 Métodos Convencionales de Ingeniería de Software
 - 5.1 Ingeniería de Sistemas
 - 5.2 Conceptos y Principios de Análisis
 - 5.3 Modelado de Análisis
 - 5.4 Conceptos y Principios de Diseño
 - 5.5 Diseño Arquitectónico
 - 5.6 Diseño de Interfaz de Usuario
- 6 Estado actual de la Ingeniería de Software
 - 6.1 Modelos y procesos
 - 6.2 Técnicas de desarrollo de software
 - 6.3 Tendencias en el desarrollo de software
- 7 Patterns
 - 7.1 Creational Patterns
 - 7.1.1 Abstract Factory
 - 7.1.2 Builder
 - 7.1.3 Factory Method

- 7.1.4 Prototype
- 7.1.5 Singleton
- 7.2 Behavioral Patterns
 - 7.2.1 Chain of Responsibility
 - 7.2.2 Command
 - 7.2.3 Interpreter
 - 7.2.4 Mediator
 - 7.2.5 Memento
 - 7.2.6 Observer
 - 7.2.7 State
 - 7.2.8 Strategy
 - 7.2.9 Visitor
 - 7.2.10 Template Method
- 7.3 Structural Patterns
 - 7.3.1 Adapter
 - 7.3.2 Bridge
 - 7.3.3 Composite
 - 7.3.4 Decorator
 - 7.3.5 Facade
 - 7.3.6 Flyweight
 - 7.3.7 Half Object Plus Protocol
 - 7.3.8 Proxy
- 7.4 System Patterns
 - 7.4.1 Model-View-Controller (MVC)
 - 7.4.2 Session
 - 7.4.3 Worker Thread
 - 7.4.4 Callback
 - 7.4.5 Sucessive Update
 - 7.4.6 Router
 - 7.4.7 Transaction