

CARRERA: Técnico Superior en Desarrollo De Software

CÁTEDRA: INGENIERÍA DE SOFTWARE I

AÑO ACADÉMICO: 2025

PROFESORA: Ileana Ulagnero

CAMPO DE FORMACIÓN	UBICACIÓN EN EL DISEÑO	RÉGIMEN DE CURSADO	HS. CÁTEDRAS SEMANALES	HS. CÁTEDRAS ANUALES	FORMATO PROPUESTO
Ingeniería de Software I	Primer Año	Anual	4 horas	128 horas	Asignatura

PROGRAMA DE EXAMEN

- ✓ Presentación y defensa oral mediante recurso digital del proyecto inicial de Ingeniería de software compuesto por:
 - Nombre del sistema, propósitos, características generales y requerimientos
 - Casos de uso utilizados: análisis gráficos y ficha.
 - Boceto de interface con diseño y vinculaciones

TEMAS Y CONTENIDOS

- Análisis de requisitos para un proyecto de Software
- UML como lenguaje de modelado. Concepto. Importancia. Diagramas.
- Casos de uso. Concepto. Naturaleza. Identificación de las necesidades del usuario y del cliente.
- Análisis de los casos de uso mediante herramientas gráficas y no gráficas.
- Casos de uso. Componentes. Identificación de actores y funciones. Identificación de objetivos de las tareas implementadas.
- Descripción de la secuencia de interacciones entre el actor y el sistema para lograr los objetivos.
- UX – UI - Experiencia de usuario e interface de usuario: conceptualización, componentes, relaciones y diferencias. Importancia. Vinculación con los casos de uso. Principios de usabilidad.
- FIGMA como herramienta de diseño para la construcción de interfaces