



PLAN DE ESTUDIOS (PE): Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación
Y Licenciatura en Ciencias de la Computación

ÁREA: Integración Disciplinaria

ASIGNATURA: Ingeniería de Software

CÓDIGO: ISCO - 200

CRÉDITOS: 6

FECHA: 25 de noviembre de 2022

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Nivel Educativo:	Licenciatura.
Nombre del Plan de Estudios:	Licenciatura en Ciencias de la Computación e Ingeniería en Ciencias de la Computación
Modalidad Académica:	Presencial.
Nombre de la Asignatura:	Ingeniería de Software
Ubicación:	Nivel Formativo.
Correlación:	
Asignaturas Precedentes:	Programación II, Bases de Datos
Asignaturas Consecuentes:	Ingeniería de Software Avanzada

2. CARGA HORARIA DEL ESTUDIANTE

Concepto	Horas por semana		Total de horas por periodo	Total de créditos por periodo
	Teoría	Práctica		
Horas teoría y práctica (16 horas = 1 crédito)	3	2	90	6

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Autores:	Archundia Sierra Etelvina Boone Rojas María del Rocío Carrillo Ruiz Maya González Calleros Juan Manuel Guerrero García Josefina Molina García María del Consuelo Sánchez López Abraham Ambrosio Vázquez Alma Delia Somodevilla García María Josefa Pérez de Celis Herrero María de la Concepción
Fecha de diseño:	12 de marzo de 2013
Fecha de la última actualización:	11 de noviembre de 2022
Fecha de aprobación por parte de la academia de área, departamento u otro.	25 de noviembre de 2022
Revisores:	Etelvina Archundia Sierra Maya Carrillo Ruíz Rafael de la Rosa Flores Guillermo Marín Dorado Mario Rossainz López
Sinopsis de la revisión y/o actualización:	Se realizó una revisión y actualización de las referencias bibliográficas en cada una de las unidades de aprendizaje incluyendo bibliografía en español e ingles

4. PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR (A) PARA IMPARTIR LA ASIGNATURA:

Ingeniería de Software

PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Disciplina profesional:	Licenciado o Ingeniero en electrónica, o Ingeniero en computación.
Nivel académico:	Maestría o superior.
Experiencia docente:	1 año.
Experiencia profesional:	3 años.

5. PROPÓSITO:

Formar de manera integral profesionales en Ingeniería en Ciencias de la Computación que realicen prácticas interdisciplinarias para la producción y el desarrollo de bienes y servicios que requieran el uso de sistemas complejos en las áreas de: sistemas de hardware / software, automatización y control, y redes de computadoras; con el fin de dar soluciones innovadoras a problemas del entorno, aplicando los conocimientos y las competencias de la disciplina en los ámbitos local, estatal, nacional e internacional con sentido ético y responsabilidad social, tomando como fundamento los lineamientos planteados en el modelo educativo.

6. COMPETENCIAS PROFESIONALES:

Competencias específicas de LCC:

- Formaliza y representa el conocimiento, de manera computable a través del análisis, diseño y modelado de algoritmos para la resolución de problemas en los ámbitos social, científico y profesional, de manera particular en entornos inteligentes.
- Desarrolla proyectos de investigación para la solución de problemas computacionales con el objetivo de contribuir al bienestar de la sociedad.
- Modela y diseña soluciones computacionales con base en los fundamentos matemáticos, principios algorítmicos y teorías de la Ciencia de la Computación para resolver diversas problemáticas sociales y laborales.
- Resuelve problemas complejos de computación mediante algoritmos y programas con la finalidad de eficientar cualquier sistema computacional.

Competencias específicas de ICC:

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





- Diseñar soluciones creativas e innovadoras por medio del análisis, síntesis e implementación en sistemas de cómputo que cumplan con los estándares de calidad.
- Interactuar con el usuario entendiendo y atendiendo sus necesidades con el fin de darle soluciones en su competencia.
- Aplicar los avances tecnológicos más recientes en las áreas de desarrollo de aplicaciones de software, tratamiento de datos, redes de computadoras, sistemas empujados, control digital y robótica con el fin de dar soluciones innovadoras a problemas en el desarrollo científico- tecnológico del país.

Justificación:

El desarrollo de software es un proceso que requiere del seguimiento de metodologías que les permita producir software de calidad. Esto debido a que pasa por varias etapas que involucran el diseño, análisis, y modelado de una abstracción de la realidad apoyados por el pensamiento crítico. Los enfoques son tradicionalmente multidisciplinarios ya que las soluciones propuestas atienden a problemáticas de otras áreas de conocimiento.

7. CONTENIDOS TEMÁTICOS

Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
1. Introducción a la Ingeniería de Software	1.1. Conceptos Básicos de ingeniería de Software. 1.1.1. Definición de Software 1.1.2. Dominios de Aplicación de Software 1.1.3. Software Heredado Web/apps 1.2. Clasificación de Sistemas de Software 1.3. Historia de la Ingeniería de Software, mitos y crisis del software 1.4. Ética en la Ingeniería de Software 1.5. Ciclo de Vida de desarrollo de Software 1.6. Administración de proyectos de Software 1.6.1. Seguimiento y control del Proyecto de software	Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Stephens, R. (2022). Beginning Software Engineering (2nd ed.). Wiley. Loubser, N. (2021). Software Engineering for Absolute Beginners: Your Guide to Creating Software Products. Apress.

Ingeniería de Software

PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
Licenciatura en Ciencias de la Computación



"El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior".





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
	1.6.2. Administración del Riesgo 1.6.3. Aseguramiento de Calidad 1.6.4. Revisiones Técnicas 1.6.5. Medición proceso y producto 1.6.6. Administración de la configuración del software 1.6.7. Administración de la reutilización del software 1.6.8. Preparación y producción del producto de trabajo. 1.7. Gestión de la configuración del software (GCS/SCM)	Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson Farley, D. (2022). Modern Software Engineering: Doing What Works to Build Better Software Faster (1st ed.) USA: Addison-Wesley. Jacobson I., Lawson H., Ng P. (2019). The Essentials of Modern Software Engineering: Free the Practices from the Method Prisons (1st ed.) USA: ACM Kumar, R. (2020). Fundamentals of Software Engineering Designed to Provide an Insight into the Software Engineering Concepts (1st ed.) USA: BPB Publications Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY PMI (2021) A Guide to the Project Management Body of Knowledge

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		(PMBOK® Guide) The Standard for Project Management (7a ed. Spanish Edition), USA: Project Management Institute, Inc. Nicholas, J. M. (2020) Project Management for Engineering, Business and Technology.(6a ed.) New York: Routledge.
2. Modelos de Procesos de Software	2.1. Cascada 2.2. Modelo V 2.3. Prototipado 2.4. Especificación de Operaciones 2.5. Transformacional 2.6. Incremental e Iterativo 2.7. Espiral 2.8. Ágil	Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Stephens, R. (2022). Beginning Software Engineering (2nd ed.). Wiley. Loubser, N. (2021). Software Engineering for Absolute Beginners: Your Guide to Creating Software Products. Apress. Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		Farley, D. (2022). Modern Software Engineering: Doing What Works to Build Better Software Faster (1st ed.) USA: Addison-Wesley. Jacobson I., Lawson H., Ng P. (2019). The Essentials of Modern Software Engineering: Free the Practices from the Method Prisons (1st ed.) USA: ACM Kumar, R. (2020). Fundamentals of Software Engineering Designed to Provide an Insight into the Software Engineering Concepts (1st ed.) USA: BPB Publications Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
3. Ingeniería de Requerimientos	3.1. Procesos de ingeniería de requerimientos 3.1.1. Identificación y manejo de requerimientos 3.1.2. Elicitación de Requisitos 3.1.2.1. Lluvia de ideas 3.1.2.2. Análisis de Documentos 3.1.2.3. Grupos de Enfoque 3.1.2.4. Análisis de la Interfaz 3.1.2.5. Entrevistas 3.1.2.6. Observación 3.1.2.7. Prototipos 3.1.2.8. Talleres/cuestionario 3.1.2.9. Validación de Requerimientos 3.1.2.10. Administración de Requerimientos 3.2. Especificación de requerimientos 3.3. Técnicas y herramientas de especificación de requerimientos 3.3.1. Modelos del contexto 3.3.2. Modelado de datos 3.3.3. Modelado funcional y flujo de información 3.3.4. Modelos de interacción 3.3.5. Modelos de comportamiento (casos de uso) 3.3.6. Patrones de asignación de responsabilidades (GRASP)	Cox, Karl, (2022). Business Analysis, Requirements, and Project Management: A Guide for Computing Students. (First Edition). CRC Press Durham, D., & Michel, C. (2021). Lean software systems engineering for developers: Managing requirements, complexity, teams, and change like a champ (1st ed.). APress. Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Ciceri, C. Farley, D. Ford. N, (2022). Software Architecture Metrics: Case Studies to Improve the Quality of Your Architecture. (First Edition). O'Reilly Media. Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson Farley, D. (2022). Modern Software Engineering: Doing

Ingeniería de Software

PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		What Works to Build Better Software Faster (1st ed.) USA: Addison-Wesley. Jacobson I., Lawson H., Ng P. (2019). The Essentials of Modern Software Engineering: Free the Practices from the Method Prisons (1st ed.) USA: ACM Kumar, R. (2020). Fundamentals of Software Engineering Designed to Provide an Insight into the Software Engineering Concepts (1st ed.) USA: BPB Publications Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY



Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
4. Diseño e Implementación del Software	4.1. Principios del diseño 4.2. Diseño arquitectónico 4.3. Diseño orientado a objetos 4.4. Patrones Arquitectónicos 4.5. Implementación del sistema	Ingeno, J. (2018). Software Architect's Handbook: Become a successful software architect by implementing effective architecture concepts. Packt Publishing. Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Eyskens, S. (2021). Software Architecture for Busy Developers: Talk and act like a software architect in one weekend. Packt Publishing. Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson Ousterhout, J. (2021). A Philosophy of Software Design (2a ed.) USA: Yaknyam Press Richards M., Ford N. (2021). Fundamentals of Software Architecture: An Engineeringinf





Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		Approach (4a ed.) USA: O'Reilly Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY
5. Pruebas del Software y Mantenimiento	5.1. Calidad en software 5.2. Verificación y validación 5.3. Técnicas de verificación y validación 5.4. Pruebas orientadas a objetos 5.5. Liberación del Software 5.6. Mantenimiento del Software	Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Ciceri, C. Farley, D. Ford. N, (2022). Software Architecture Metrics: Case Studies to Improve the Quality of Your Architecture. (First Edition). O'Reilly Media. Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



"El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior".



Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY
6. Herramientas CASE	6.1 Introducción a las herramientas CASE 6.2 Análisis comparativo del uso de Herramientas Case 6.3 Tipos de Herramientas Case 6.4 Estructura General de una herramienta Case	Pressman, R., & Maxim, B. (2021). Software Engineering: A Practitioner's Approach (9th ed.). McGraw-Hill Education. Stephens, R. (2022). Beginning Software Engineering (2nd ed.). Wiley. Loubser, N. (2021). Software Engineering for Absolute Beginners: Your Guide to Creating Software Products. Apress Sommerville, I. (2017). Software Engineering, Global Edition. (10nd ed.) Pearson

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



"El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior".



Unidad de Aprendizaje	Contenido Temático	Referencias
		Winters T., Wright, H. (2020) Software Engineering at Google: Lessons Learned from Programming Over Time (1st ed.). USA: O'REILLY





8. ESTRATEGIAS, TÉCNICAS Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Estrategias y técnicas didácticas	Recursos didácticos
Estrategias de aprendizaje: • Lectura y comprensión • Reflexión • Comparación • Resumen Estrategias de enseñanza: • ABP • Aprendizaje activo • Aprendizaje cooperativo • Aprendizaje colaborativo • Basado en el descubrimiento Ambientes de aprendizaje: • Aula • Laboratorio • Simuladores • Lenguajes de especificación y modelado. Técnicas • grupales • de debate • del diálogo • de problemas • de estudio de casos • cuadros sinópticos • mapas conceptuales • para el análisis • comparación • síntesis • mapas mentales • lluvia de ideas • analogías Exposición.	Libro del área de Ingeniería de Software Pizarrón Materiales audiovisuales: extractos de películas Servicios telemáticos: páginas Web, Weblog, tours virtuales, webquest, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line TV y vídeo interactivos

Ingeniería de Software

PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.



Eje (s) transversales	Contribución con la asignatura
Formación Humana y Social	Promover una actitud de trabajo en equipo, la utilización de foros en temas asociados de Ingeniería de software y sus aplicaciones.
Desarrollo de Habilidades en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación	Utilización de aplicaciones gráficas para los procesos de análisis, diseño de los proyectos. Utilización de sistemas de gestión de contenido para el alojamiento de la información y uso de e-mail, chat, foros y blogs para la comunicación entre el profesor y estudiantes. Búsqueda de información en fuentes confiables electrónicas de temas relacionados a la materia y a su proyecto.
Desarrollo de Habilidades del Pensamiento Complejo	Desarrollo de competencias del alumno para analizar las problemáticas sociales, ambientales y/o tecnológicas, proponiendo soluciones factibles, aplicando procesos cognitivos, como: comprensión, análisis y síntesis, clasificación, diseño, creación, evaluación y toma de decisiones. Desarrollo de pensamiento creativo para plantear la soluciones del problema y el pensamiento crítico para identificar la mejor propuesta.
Lengua Extranjera	Comprensión de los documentos, libros, artículos y espacios Web en inglés respecto de la asignatura y especializados en el área.
Innovación y Talento Universitario	Aplicación de sus talentos para innovar en el diseño de proyectos con calidad que resuelvan problemas de la vida real utilizando Ingeniería de Software.

Ingeniería de Software

*PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación*



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Educación para la Investigación	Se fomenta el hábito de investigar e implementar procesos de análisis y diseño de sistemas, así como los cambios continuos de la tecnología invita al alumno a estar en una constante investigación de los avances tecnológicos y desarrollo del software en la solución de problemas.
---------------------------------	--

10. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Criterios	Porcentaje
▪ Actividades Objetivo	30%
▪ Participación en clase	10%
▪ Tareas	10%
▪ Trabajos de investigación u/o intervención	10%
▪ Proyecto final	40%
Total	100%

11. REQUISITOS DE ACREDITACIÓN

Estar inscrito como alumno en la Unidad Académica en la BUAP
Asistir como mínimo al 80% de las sesiones para tener derecho a exentar por evaluación continua y/o presentar el examen final en ordinario o extraordinario
Asistir como mínimo al 70% de las sesiones para tener derecho al examen extraordinario
Cumplir con las actividades académicas y cargas de estudio asignadas que señale el PE

Ingeniería de Software

PE: Licenciatura en Ingeniería en Ciencias de la Computación,
 Licenciatura en Ciencias de la Computación



“El presente documento es Propiedad Intelectual de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, conforme a lo previsto en el artículo 8 de su Ley y 137 del Estatuto Orgánico Universitario. La utilización del mismo, es para uso exclusivo de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla y los integrantes de la comunidad universitaria, en cumplimiento de los fines de docencia, investigación y extensión de la cultura. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de su contenido o cualquier uso, distintos a los señalados en el párrafo anterior”.





Notas:

- a) La entrega del programa de asignatura con sus respectivas actas de aprobación, deberá realizarse en formato electrónico, vía oficio emitido por la Dirección o Secretaría Académica a la Dirección General de Educación Superior.
- b) La planeación didáctica deberá ser entregada a la coordinación de la licenciatura en los tiempos y formas acordados por la Unidad Académica.

