

**PROGRAMA DEL CURSO**

**NOMBRE DEL CURSO:** SOFTWARE AVANZADO

<b>CÓDIGO:</b>	0780	<b>CRÉDITOS:</b>	6
<b>ESCUELA:</b>	CIENCIAS Y SISTEMAS	<b>ÁREA A LA QUE PERTENECE:</b>	DESARROLLO DE SOFTWARE
<b>PRE REQUISITO:</b>	785	<b>POST REQUISITO:</b>	Ninguno
<b>CATEGORÍA:</b>	OBLIGATORIO	<b>VIGENCIA:</b>	SEGUNDO SEMESTRE 2024
<b>CATEDRÁTICO (A):</b>	Marco Tulio Aldana Prillwitz	<b>AUXILIAR:</b>	Mike Molina
<b>EDIFICIO:</b>		<b>SECCIÓN:</b>	B
<b>SALÓN DEL CURSO:</b>	CURSO A DISTANCIA	<b>SALON DEL LABORATORIO:</b>	CURSO A DISTANCIA
<b>HORAS POR SEMANA DEL CURSO:</b>	4	<b>HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:</b>	2
<b>DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:</b>	Jueves y Viernes	<b>DÍAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:</b>	Viernes
<b>HORARIO DEL CURSO:</b>	07:10 - 08:50	<b>HORARIO DEL LABORATORIO:</b>	18:10 - 19:50

**DESCRIPCIÓN DEL CURSO:**

Software Avanzado es un curso profesional que pertenece al área de software de la carrera de ingeniería en Ciencias y Sistemas, el cual trata sobre fundamentos de arquitectura: Explica qué es la arquitectura de software, el rol del arquitecto, metáforas arquitectónicas y principios de diseño.

Atributos de calidad: Describe atributos clave como performance, escalabilidad, disponibilidad, seguridad, modificabilidad, entre otros. Enfoques arquitectónicos: Detalla enfoques orientados a objetos, eventos, capas, microservicios, espacios de datos. Vistas arquitectónicas: Presenta vistas lógica, de procesos, física, de desarrollo y de escenarios. Patrones arquitectónicos: Explica en detalle los patrones más usados como MVC, flujo de datos, proxy, broker, entre otros. Estilos arquitectónicos: Cubre clientes-servidor, servicios, mensajería, por capas, híbridos y de integración. Decisiones de diseño: Discute principios SOLID, separación de intereses, acoplamiento, cohesión, composición.

También se desarrolla la administración de programas de Tecnología de la información y gerencia de proyectos de software, con base en mejores prácticas presentadas a través de marcos de trabajo. Durante el desarrollo del curso se hace énfasis en la importancia que tienen los modelos de referencia a manera de guía técnica de gestión de los recursos de TI de una empresa, que tiene como fin la elaboración de una adecuada planificación y seguimiento para lograr el éxito de un proyecto de software, que se traduzca en valor para la empresa

**OBJETIVOS:**

**General**

- Lograr que el estudiante comprenda los fundamentos de la arquitectura de software y adquiera los conocimientos para la gestión de tecnología de la información de cualquier institución, por medio de marcos de trabajo para gestión por procesos (COBIT e ITIL).

### Específico

1. Analizar y aplicar eficazmente los conceptos de arquitectura de software como abstracción, descomposición, acoplamiento y cohesión.
2. Identificar los atributos de calidad críticos en un sistema y seleccionar las técnicas apropiadas para analizarlos y medirlos en una arquitectura.
3. Reconocer la diferencia entre estilos y patrones arquitectónicos comunes y seleccionar el más adecuado para un contexto de diseño específico.
4. Definir e implementar procesos efectivos para gestionar el ciclo de vida y la evolución de la arquitectura de acuerdo a las necesidades del negocio.
5. Desarrollar habilidades para producir representaciones y documentos arquitectónicos completos y consistentes utilizando estándares y herramientas establecidas.
6. Planificación general y específica en proyectos de software.
7. Gestión de proyectos de Software e IT para la aplicación al ámbito profesional.
8. Gestión y análisis de riesgos
9. Reconocimiento y aplicación de metodologías de CD/CI o DevOps según las necesidades del proyecto.
10. Reconocimiento de amenazas y vulnerabilidades de ítems de configuración y evaluación de riesgos para el tratamiento de estos.
11. Introducción a los procesos de soporte de la ingeniería de software.
12. Aplicación de técnicas, modelos y herramientas para la gestión de recursos de TI

### METODOLOGÍA:

- Clases diarias.
- Elaboración de investigaciones y tareas.
- Práctica de exámenes cortos x clase y parciales.
- Laboratorio taller.
- Elaboración de proyectos de programación.

### EVALUACION DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO:

Clase teórica (75 puntos)		Laboratorio	
Descripción	Pts.	Descripción	Pts.
Cortos y Asistencia	10	Diez Prácticas	10
Primer parcial	12	Fase 1 Proyecto	10
Segundo parcial	12	Fase 2 Proyecto	10
Tercer parcial	10	Fase 3 Proyecto	20
Laboratorio (Prácticas y Proyecto)	31	Entrega Final Proyecto	40
Tarea de clase		Exámenes cortos	10
Zona total	75		
Examen Final	25		
Total	100	Total	100

El curso se gana con 61 pts. de 100. Y el laboratorio gana con 61 pts. de 100.

Es necesario tener un 80%, como mínimo, de asistencia a clase o laboratorio para aprobar el curso.

## CONTENIDO:

### 1. Arquitectura de Software

- 1.1. Fundamentos de Arquitectura
  - 1.1.1. Qué es arquitectura de software
  - 1.1.2. Rol del Arquitecto
  - 1.1.3. Qué son Características de Arquitectura
  - 1.1.4. Qué son Decisiones de Arquitectura
  - 1.1.5. Qué son Estilos de Arquitectura
  - 1.1.6. Qué son principios de diseño
- 1.2. Atributos de Calidad
  - 1.2.1. Definición de Calidad
  - 1.2.2. Performance
  - 1.2.3. Escalabilidad
  - 1.2.4. Disponibilidad
  - 1.2.5. Seguridad
  - 1.2.6. Modificabilidad
  - 1.2.7. Disponibilidad
  - 1.2.8. Tolerante a Fallas
  - 1.2.9. Agilidad
- 1.3. Enfoques Arquitectónicos
  - 1.3.1. Orientado a objetos
  - 1.3.2. Eventos
  - 1.3.3. Capas
  - 1.3.4. Orientado a Servicios
  - 1.3.5. Microservicios
  - 1.3.6. Basado en Tuberías y Filtros
  - 1.3.7. De integración
- 1.4. Vistas Arquitectónicas
  - 1.4.1. Vista Lógica
  - 1.4.2. Vista de Procesos
  - 1.4.3. Vista Física
  - 1.4.4. Vista de Desarrollo
  - 1.4.5. Vistas de Escenarios
- 1.5. Patrones Arquitectónicos
  - 1.5.1. Model View Controller
  - 1.5.2. Flujo de Datos
  - 1.5.3. Proxy
  - 1.5.4. Broker
  - 1.5.5. Publish And Subscribe
- 1.6. Decisiones de Diseño
  - 1.6.1. Características de Diseño
  - 1.6.2. Principios de Diseño
  - 1.6.3. Paradigmas de Diseño
  - 1.6.4. Patrones de Diseño
  - 1.6.5. Lenguaje de patrones de Diseño
  - 1.6.6. Estándar de Diseño
  - 1.6.7. Mejores prácticas
  - 1.6.8. Marco de referencia de Diseño
- 1.7. Principios de Diseño
  - 1.7.1. Contrato de Servicios
  - 1.7.2. Acoplamiento de Servicios
  - 1.7.3. Abstracción de Servicios
  - 1.7.4. Reusabilidad de Servicios
  - 1.7.5. Autonomía de Servicios
  - 1.7.6. Manejo de Estado de Servicios
  - 1.7.7. Descubrimiento de Servicios
  - 1.7.8. Composición de Servicios

## **2. ITIL 4**

- 2.1. Fundamentos de ITIL 4
- 2.2. Conceptos de Gestión de Servicios
  - 2.2.1. Definición de Valor y co-creación de Valor
  - 2.2.2. Definición de Organización
  - 2.2.3. Proveedores de Servicio
  - 2.2.4. Consumidores de Servicios
  - 2.2.5. Interesados
  - 2.2.6. Productos y Servicios
  - 2.2.7. Oferta de Servicios
  - 2.2.8. Relaciones en Servicios
  - 2.2.9. Garantía y Utilidad
- 2.3. Sistema de Valor de Servicio de ITIL
  - 2.3.1. Las entradas al sistema
  - 2.3.2. Los elementos del Sistema
  - 2.3.3. Las Salidas del Sistema
  - 2.3.4. Cadena de Valor de Servicio de ITIL
    - 2.3.4.1. Definición de las actividades del SVC
      - 2.3.4.1.1. Planeación
      - 2.3.4.1.2. Mejora
      - 2.3.4.1.3. Compromiso
      - 2.3.4.1.4. Diseño y Transición
      - 2.3.4.1.5. Obtención o Compra
      - 2.3.4.1.6. Entrega y soporte
  - 2.3.5. Prácticas de ITIL
  - 2.3.6. Principios Guías de ITIL
  - 2.3.7. Conceptos de Gobernanza
    - 2.3.7.1. Gobernanza de la organización
    - 2.3.7.2. Cuerpo de Gobernanza
  - 2.3.8. Conceptos de Mejora Continua
    - 2.3.8.1. Modelo de Mejora Continua
      - 2.3.8.1.1. Visión
      - 2.3.8.1.2. Situación Actual
      - 2.3.8.1.3. ¿A dónde queremos llegar?
      - 2.3.8.1.4. ¿Cómo llegar ahí?
      - 2.3.8.1.5. Acciones
      - 2.3.8.1.6. Revisión de resultados
      - 2.3.8.1.7. Mantener el momentum
- 2.4. Modelo de cuatro dimensiones
  - 2.4.1. Personas y Organización
  - 2.4.2. Información y Tecnología
  - 2.4.3. Proveedores y aliados
  - 2.4.4. Flujo de Valor y Procesos
- 2.5. Prácticas de Gestión de ITIL
  - 2.5.1. Prácticas de Gestión Generales
  - 2.5.2. Prácticas de Gestión de Servicio
  - 2.5.3. Prácticas de Gestión Técnicas

## **3. COBIT 2019**

- 3.1. Concepto de Objetivos de Gobierno y Gestión
- 3.2. COBIT como marco de Gobierno de la información y la tecnología
- 3.3. Visión General
- 3.4. Terminología y conceptos clave del marco de referencia COBIT 2019
  - 3.4.1. Objetivos de Gobierno y Gestión
  - 3.4.2. Componentes del Sistema de Gobierno
  - 3.4.3. Áreas prioritarias
- 3.5. Cascada de metas
- 3.6. Componentes de Objetivos de Gobierno y Gestión
  - 3.6.1. Definición de proceso

- 3.6.2. Estructuras organizativas
- 3.6.3. Flujos y elementos de información
- 3.6.4. Personas, habilidades y competencias
- 3.6.5. Políticas y procedimientos
- 3.6.6. Cultura, ética y comportamiento
- 3.6.7. Servicios, infraestructura y aplicaciones
- 3.7. Modelo fundamental de COBIT
  - 3.7.1. Evaluar, Dirigir y Monitorizar
  - 3.7.2. Alinear, Planificar y Organizar
  - 3.7.3. Construir, Adquirir e Implementar
  - 3.7.4. Entregar, Dar Servicio y Soporte
  - 3.7.5. Monitorizar, Evaluar y Valorar

#### **4. Arquitectura empresarial con TOGAF**

- 4.1. Introducción y conceptos básicos
  - 4.1.1. Fundamentos y arquitectura empresarial
  - 4.1.2. Objetivos y alcance de la metodología
  - 4.1.3. Glosario de términos de TOGAF
- 4.2. Arquitectura de empresa
  - 4.2.1. Arquitectura empresarial y la importancia de su estudio
  - 4.2.2. Principios de la arquitectura empresarial según TOGAF
  - 4.2.3. Alineamiento de objetivos empresariales con TOGAF
- 4.3. Proceso de desarrollo de la arquitectura
  - 4.3.1. Ciclo de vida del desarrollo de la arquitectura ADM
  - 4.3.2. Fases del ADM
- 4.4. Guía de arquitectura y técnicas de desarrollo
  - 4.4.1. Guías de implementación de las fases ADM
  - 4.4.2. Técnicas y mejores prácticas para el desarrollo de la arquitectura empresarial

#### **5. TAREAS DE CLASE**

- 5.1. Code Review
  - 5.1.1. Calidad
  - 5.1.2. Código Limpio
- 5.2. Risk Management
  - 5.2.1. Vulnerabilidades/Amenazas
  - 5.2.2. Matriz de Riesgo
  - 5.2.3. Gestión del Riesgo

#### **CLÁUSULAS RESTRICTIVAS:**

El perfil del estudiante de la facultad de Ingeniería de la Universidad de San Carlos de Guatemala exige una alta calidad en la excelencia académica y ética profesional. Se establecen en este curso los siguientes lineamientos que regulan el comportamiento del estudiante:

- Copias en exámenes, cortos, proyectos, tareas e investigaciones tienen cero de nota.
- No se permite entregar como práctica o proyecto el código fuente disponible en cualquiera de los repositorios de código fuente (GitLab, GitHub).
- Exámenes parciales y examen final NO tienen reposición.
- No hay prórrogas.
- No hay reposición de proyectos.
- Cualquier proyecto, tarea o investigación que se entregue después de la fecha calendarizada tiene 30 puntos menos, cada día de atraso.
- Los exámenes resueltos a lápiz no tienen derecho a revisión.
- Es obligatorio ganar el laboratorio para tener derecho a evaluación total del curso.
- Para poder optar a la revisión de la zona final es obligatorio haber asistido a los exámenes parciales y al examen final.
- El catedrático podrá remitir cualquier regla si el estudiante demuestra atenuantes.

- Los videos de las prácticas deben mostrar y narrar claramente los pasos realizados para realizar la prácticas y para ser tomado en cuenta como entrega válida, debe cumplirse al menos el 50% de la práctica.

#### **BIBLIOGRAFÍA:**

- Software Architecture in Practice. Len Bass, Paul Clements y Rick Kazman.
- Software Systems Architecture. Nick Rozanski y Eoin Woods.
- Fundamentals of Software Architecture. Mark Richards y Neal Ford.
- Building Evolutionary Architectures. Neal Ford, Rebecca Parsons y Patrick Kua.
- Kubernetes Microservices With Docker. Deepak Vohra. Apress. 2015.
- Building Microservices. Sam Newman. O'Reilly. 2015.
- Kontonya, Gerald. Sommerville Ian. Requirements Engineering. Process and Techniques. John Wiley And Sons. 1998.
- Erl, Thomas. SOA Principles of Service Design. Prentice Hall Service-Oriented Computing Series. 2008.
- Jensen, Claus T. SOA Design principles for Dummies. IBM Limited Edition. John Wiley And Sons. 2013.
- Varios Autores. ITIL Foundation 4 Edition Axelos Limited. 2019.
- DevOps. Derek Rangel. 2015
- Cualquier otro material (escrito o digital) entregado en clase.