

## 1. CURSO

CS393. Sistemas de Información (Obligatorio)

## 2. INFORMACIÓN GENERAL

2.1 Créditos	:	4
2.2 Horas de teoría	:	2 (Semanal)
2.3 Horas de práctica	:	2 (Semanal)
2.4 Duración del periodo	:	16 semanas
2.5 Condición	:	Obligatorio
2.6 Modalidad	:	Presencial
2.7 Prerrequisitos	:	CS291. Ingeniería de Software I. (5 <sup>to</sup> Sem)

## 3. PROFESORES

Atención previa coordinación con el profesor

## 4. INTRODUCCIÓN AL CURSO

Analizar técnicas para la correcta implementación de Sistemas de Información escalables, robustos, confiables y eficientes en las organizaciones.

## 5. OBJETIVOS

- Implementar de forma correcta (escalables, robustos, confiables y eficientes) Sistemas de Información en las organizaciones.

## 6. COMPETENCIAS

- c) Diseñar, implementar y evaluar un sistema, proceso, componente o programa computacional para alcanzar las necesidades deseadas. (**Usar**)
- i) Utilizar técnicas y herramientas actuales necesarias para la práctica de la computación. (**Usar**)
- k) Aplicar los principios de desarrollo y diseño en la construcción de sistemas de software de complejidad variable. (**Evaluar**)

## 7. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

- c2) Diseñar y desarrollar sistemas de información que implementen las reglas de negocio. ( )
- i1) Desarrollar componentes que haciendo uso de técnicas modernas de computación que implementen funcionalidad y sean de utilidad para diversos sistemas de información. ( )
- k1) Desempeñarse adecuadamente como parte de un proyecto de implementación de sistemas de información. ( )

## 8. TEMAS

<b>Unidad 1: Introducción (15)</b>	
<b>Competencias esperadas: c,i</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introducción a la gestión de la información</li> <li>• Software para gestión de información.</li> <li>• Tecnología para gestión de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar correctamente la tecnología para la gestión de la información [Evaluar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Som17], [PM15], [LL17]	

<b>Unidad 2: Estrategia (15)</b>	
<b>Competencias esperadas: i,k</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrategia para gestión de información</li> <li>• Estrategia para gestión conocimiento</li> <li>• Estrategia para sistema de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar y evaluar correctamente estrategias de gestión [Evaluar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Som17], [PM15]	

<b>Unidad 3: Implementación (15)</b>	
<b>Competencias esperadas: c,i,k</b>	
<b>Temas</b>	<b>Objetivos de Aprendizaje</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gestión de desarrollo de sistemas de información.</li> <li>• Gestión del cambio</li> <li>• Arquitectura de Información</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar y evaluar correctamente estrategias de implementación [Evaluar]</li> </ul>
<b>Lecturas :</b> [Som17], [PM15]	

## 9. PLAN DE TRABAJO

### 9.1 Metodología

Se fomenta la participación individual y en equipo para exponer sus ideas, motivándolos con puntos adicionales en las diferentes etapas de la evaluación del curso.

### 9.2 Sesiones Teóricas

Las sesiones de teoría se llevan a cabo en clases magistrales donde se realizarán actividades que propicien un aprendizaje activo, con dinámicas que permitan a los estudiantes interiorizar los conceptos.

### 9.3 Sesiones Prácticas

Las sesiones prácticas se llevan en clase donde se desarrollan una serie de ejercicios y/o conceptos prácticos mediante planteamiento de problemas, la resolución de problemas, ejercicios puntuales y/o en contextos aplicativos.

## 10. SISTEMA DE EVALUACIÓN

\*\*\*\*\* EVALUATION MISSING \*\*\*\*\*

## 11. BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- [LL17] Kenneth C. Laudon and Jane P. Laudon. *Management Information Systems: Managing the Digital Firm*. 15th. Pearson, Mar. 2017.
- [PM15] Roger S. Pressman and Bruce Maxim. *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. 8th. McGraw-Hill, Jan. 2015.
- [Som17] Ian Sommerville. *Software Engineering*. 10th. Pearson, Mar. 2017.