



40
PREGUNTAS

Este módulo está constituido por 40 preguntas de opción múltiple con única respuesta, de las cuales, alrededor del 50 % son preguntas asociadas a un caso y 50% preguntas individuales.



La realización de un Diseño de Software involucra conocimientos en:

Áreas conceptuales



- Estructuras de datos
- Paradigmas de programación
- Uso de lenguajes de modelado
- Diseño de interfaces gráficas

¿Qué evalúa el módulo?

El módulo evalúa el diseño de productos tecnológicos (artefactos, procesos, sistemas e infraestructura), como un proceso sistemático que involucra determinar un problema e identificar su causa. Incluye la generación, la evaluación sistemática y la puesta a prueba de especificaciones para la creación de artefactos, sistemas, procesos e infraestructura cuya forma y función permitan lograr unos objetivos establecidos y satisfacer una serie de restricciones especificadas a partir de una necesidad o situación problemática.



Diseño de software



- Conocer la teoría general de bases de datos y teoría general de sistemas; todo esto para solucionar problemas mediante algoritmos.



- Comprender conceptos básicos de estructuras de datos y las primitivas de programación existentes, así como las bases de programación orientada a objetos.
- Usar el lenguaje modelado.
- Diseñar interfaces gráficas.



- Plantear problemas desde el punto de vista sistémico.
- Conocer, entender y saber aplicar la teoría general de sistemas en cada una de las etapas del ciclo de vida de un sistema de información.



- Teoría general de bases de datos
- Teoría general de sistemas
- Sistemas operativos
- Comunicaciones y redes e infraestructura de Hardware.

¿Qué es necesario saber?

Para más información haz clic aquí

