

**Universidad del Rosario**

**Escuela de Ingeniería, Ciencia y Tecnología - MACC**

**Desarrollo Móvil**

### **Presentaciones Temáticas**

Como antecedente para las presentaciones deben haber creado los grupos para el proyecto final. Recuerden que los grupos deben estar conformados por 5 integrantes con las siguientes funciones:

1. **Gerente de proyectos:** Encargado de coordinar todos los procesos de desarrollo del proyecto: contacto con el cliente, cumplimiento de cronograma, entrega, etc. y la definición de requerimientos.
2. **Director de diseño:** Líder del proceso de diseño de la aplicación: estructura de la aplicación, selección tecnológica, componentes, etc.
3. **Director de documentación:** Líder del proceso de documentación de la solución (documentación interna de la aplicación, manuales de usuario y sistema, cumplimiento del estándar en documentos de diseño)
4. **Director de pruebas:** Líder del proceso de Quality Assurance (QA) de la aplicación. Responsable por el diseño, aplicación y documentación de los planes de pruebas.
5. **Director de UI/UX:** Líder del proceso de diseño de la interfaz y la interacción del usuario con la aplicación. (Diseño de la interfaz, mapa de navegación, evaluación de la usabilidad de la aplicación).

Cada grupo de los estudiantes en estos roles, deben realizar una presentación de temas relacionados con la ejecución de proyectos en el área de desarrollo de software:

#### **Gerente de Proyectos**

- Historia de los paradigmas de programación
- El Manifiesto ágil
- Método Kanban
- Paradigmas de Desarrollo Ágil (SCRUM)
- Paradigmas de Desarrollo Ágil (XP)
- Herramientas de software para apoyar el desarrollo (seguimiento, asignación de tareas, etc.)
- Definición y documentación de requerimientos de software

#### **Director de Diseño**

- Historia de Patrones de Diseño
- Patrones de creación (descripción, diseño y ejemplo aplicado del patrón) (Min. 2)
- Patrones de comportamiento (descripción, diseño y ejemplo aplicado del patrón) (Min. 2)
- Patrones estructurales (descripción, diseño y ejemplo aplicado del patrón) (Min. 2)

- Patrón MVC (descripción, diseño y ejemplo aplicado del patrón)
- Herramientas de apoyo para el diseño

#### **Director de Documentación**

- Documentación Interna (Ejemplo Javadoc). Se debe realizar un demo
- Control de versiones (Git, Subversion, etc.) y herramientas para control (GitHub, GitLab). Ejemplo de interacción con GitHub.
- Documentación externa – Diagramas UML
  - Diagrama de casos de uso (diagramas y formatos)
  - Diagrama de componentes
  - Diagrama de secuencia

#### **Director de Pruebas**

- Plan de pruebas
- Tipos de pruebas
- Pruebas unitarias (Ejemplo: JUnit). Hacer un demo
- Pruebas de integración
- Documentación de pruebas

#### **Director de Experiencia e Interfaz de Usuario (UI/UX) (solo para grupos con 5 miembros)**

- Definición de UI y UX
- Elementos para el diseño de interfaz gráfica
- Elementos para el diseño de experiencia de usuario
- Herramientas para el prototipado de diseño e interacción
- Pruebas de usabilidad

#### **Requisitos**

Contenido mínimo: Introducción. Historia (incluyendo investigadores o creadores iniciales). Explicación del tópico. Demo (en el caso que se requiera). En el caso de los patrones de diseño, se deben presentar ejemplos concretos del uso de los patrones. Referencias. Por favor colocar todas las referencias usadas y referencias las imágenes que no sean suyas.

La evaluación es individual, y se tendrán en cuenta la profundidad de la presentación (completitud, pertinencia, nivel de investigación), la expresión oral (lenguaje, soltura) y el diseño del material de apoyo (estética, ortografía, uso de imágenes y texto).

Duración y formato: 30 minutos por presentación de subgrupo