

## **MODALIDAD ACADÉMICA**

Asignatura	INGENIERIA DE SOFTWARE			
Ciclo Lectivo	2020			
Vigencia del programa	Ciclo lectivo 2021 – Primer Cuatrimest	re		
Plan	2008			
Nivel	☐ 1er. Nivel ☐ 2do. Nivel ☐ 3er. Nivel ☑ 4to. Nivel ☐ 5to. Nivel			
Coordinador/ Director de la Cátedra	Ing. Judith Meles			
Área	<ul> <li>□ Programación</li> <li>□ Computación</li> <li>☑ Sistemas de Información</li> <li>□ Gestión Ingenieril</li> <li>□ Modelos</li> <li>□ Complementaria</li> </ul>			
Carga horaria semanal	6 horas			
Anual/ cuatrimestral	Cuatrimestral			
Contenidos Mínimos (según Diseño Curricular- Ordenanza 1150)	<ul> <li>⇒ Componentes de un proyecto de Sistemas de Información.</li> <li>⇒ Gestión de Configuración de Software.</li> <li>⇒ Modelos de Calidad de Software. Aseguramiento de la Calidad.</li> <li>⇒ Métricas de Software.</li> <li>⇒ Auditoría y Peritaje</li> </ul>			
Correlativas para	Regulares	Aprobadas		
Cursarla (según Diseño Curricular- Ordenanza 1150)	<ul> <li>Probabilidad y Estadística</li> <li>Diseño</li> <li>Gestión de Datos</li> </ul>	<ul> <li>Análisis de Sistemas</li> <li>Sintaxis y Semántica del Lenguaje</li> <li>Paradigma de Programación</li> </ul>		
Correlativas para	Regulares	Aprobadas		
Rendirla (según Diseño Curricular- Ordenanza 1150)		<ul> <li>Probabilidad y</li></ul>		
Objetivos Generales de	⇒ Reconocer la importancia de los	conceptos relacionados con la		
la Asignatura	Ingeniería de Software y sus técnica	s y herramientas relacionadas.		
	⇒ Identificar los procesos de desarroll adecuados para el desarrollo de sofi	•		
	⇒ Introducir el uso de métodos ágiles proyectos de software.	para el desarrollo y la gestión de		
	⇒ Conocer los componentes de un pr	royecto de ingeniería de software.		
	⇒ Conocer los estándares asociado desarrollo de software y de los prod	•		
	⇒ Conocer los componentes de los calidad y de los planes de prueba.	planes de aseguramiento de la		



		⇔	Presentar la disciplina de Gestión de Configuración y su importancia para el desarrollo de software.
		$\Rightarrow$	Emplear métricas que se aplican al desarrollo de software.
		$\Rightarrow$	Aplicar los elementos de un proceso de prueba ("testing") como parte integral del Aseguramiento de Calidad del producto.
		₽	Integrar por medio de casos prácticos concretos los conocimientos adquiridos en la parte teórica, empleando así las técnicas y herramientas de aplicación de la ingeniería de software.
		⇨	Introducir conceptos relacionados a la gestión de productos de software con frameworks Lean-Ágiles
			Programa Analítico
Unida	d Nro. 1: Ingeniería c	de S	Software en Contexto
Result	tados de Aprendizaje	e:	
Al final	lizar esta unidad se es	spe	ra que el estudiante sea capaz de:
ge:  Ex  vis  Dis  de:  De	estión de proyectos ba eplicar las razones que sta conceptuales, apo stinguir entre los dife esventajas en el marce emostrar comprensión contexto del desarrol	asa le o orta ere co d n de	ntes ciclos de vida para el desarrollo de software, sus ventajas y e la Administración de Proyectos de Software. e la relación existente entre el Proceso, el Proyecto y el Producto en
		ierí:	a del Software. ¿Qué es?
□ Es □ Dis □ Eje □ Cid □ So □ Pro □ Cid □ Ve fur □ Co	stado Actual y Anteces sciplinas que conform emplos de grandes pi clos de vida (Modelo oftware. ocesos de Desarrollo clos de vida (Modelos entajas y desventajas nción de las necesida omponentes de un Pro	edernan oroyo os En s de s de ades	ntes. La Crisis del Software.  la Ingeniería de Software.  ectos de software fallidos y exitosos.  de Proceso) y su influencia en la Administración de Proyectos de mpíricos vs. Definidos.  e Proceso) y Procesos de Desarrollo de Software  e c/u de los ciclos de vida. Criterios para elección de ciclos de vida en se del proyecto y las características del producto.  ecto de Sistemas de Información.  producto en la gestión de un proyecto de desarrollo de software.



Bil	oliografía:
	<b>Sommerville, lan</b> - INGENIERÍA DE SOFTWARE - Novena Edición (Editorial Addison-Wesley Año 2011). <b>Capítulo 1, 22, 23.</b>
	<b>Pressman, Roger -</b> INGENIERÍA DE SOFTWARE, UN ENFOQUE PRÁCTICO. Séptima Edición - Editorial McGraw Hill – Año 2010. <b>Capítulo 1, 24.</b>
	Steve Mc Connell., DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS (Editorial McGraw Hill – Año 1996). Capítulo 7.
*	SEBOK V 1.9.1 (Software Engineering Body of Knowledge)- IEEE 2018 -
	https://www.sebokwiki.org/wiki/Download SEBoK PDF Brooks, Frederick -THE MYTHICAL MAN-MONTH (ANNIVERSARY ED.), 1995 Addison-
	Wesley Longman Publishing Co., Inc. Boston, MA, USA ©1995 Capítulos 1 al 3
Pa	pers:
	Orphans Preferred ( <a href="http://www.stevemcconnell.com/psd/07-orphanspreferred.htm">http://www.stevemcconnell.com/psd/07-orphanspreferred.htm</a> )
u	No Silver Bullet (http://www.virtualschool.edu/mon/SoftwareEngineering/BrooksNoSilverBullet.html)
	Software's Ten Essentials
	( <u>http://www.stevemcconnell.com/ieeesoftware/10Essentials.pdf)</u> <a href="http://martinfowler.com/articles/newMethodology.html">http://martinfowler.com/articles/newMethodology.html</a> Fowler, Martin – The new
	methodology
Ev	aluación:
	aidaoioii.
La	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.
Un	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.
Un Re	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software
Un Re	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:
Un Re	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de
Un Re Alt	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de aplicarlas en proyectos.  Aplicar un framework de gestión ágil de proyectos con la finalidad de incorporar las prácticas en
Ree Alif	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de aplicarlas en proyectos.  Aplicar un framework de gestión ágil de proyectos con la finalidad de incorporar las prácticas en la gestión de proyectos de software.  Calcular métricas para obtener visibilidad en el contexto de proyectos de desarrollo de software.
Ree Alif	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de aplicarlas en proyectos.  Aplicar un framework de gestión ágil de proyectos con la finalidad de incorporar las prácticas en la gestión de proyectos de software.  Calcular métricas para obtener visibilidad en el contexto de proyectos de desarrollo de software.  Analizar comparativamente los enfoques de gestión tradicionales basados en procesos definidos con los enfoques de gestión basados en procesos empíricos con la meta de elegir el más
Un Re	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de aplicarlas en proyectos.  Aplicar un framework de gestión ágil de proyectos con la finalidad de incorporar las prácticas en la gestión de proyectos de software.  Calcular métricas para obtener visibilidad en el contexto de proyectos de desarrollo de software.  Analizar comparativamente los enfoques de gestión tradicionales basados en procesos definidos con los enfoques de gestión basados en procesos empíricos con la meta de elegir el más adecuado a un contexto particular.  Utilizar frameworks Lean-Ágiles para gestionar productos de software acordes a las expectativas
Un Re Ali	evaluación de contenidos se hará en el primer parcial.  idad Nro. 2: Gestión Lean-Ágil de Productos de Software  sultados de Aprendizaje:  inalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Interpretar la filosofía lean y la filosofía ágil para poder determinar que enfoque es mejor en cada contexto particular de desarrollo de software.  Descubrir herramientas para la gestión lean ágil de productos de software con la finalidad de aplicarlas en proyectos.  Aplicar un framework de gestión ágil de proyectos con la finalidad de incorporar las prácticas en la gestión de proyectos de software.  Calcular métricas para obtener visibilidad en el contexto de proyectos de desarrollo de software.  Analizar comparativamente los enfoques de gestión tradicionales basados en procesos definidos con los enfoques de gestión basados en procesos empíricos con la meta de elegir el más adecuado a un contexto particular.



Contenidos
<ul> <li>□ Manifiesto Ágil/Filosofía Lean</li> <li>□ Requerimientos en ambientes lean ágil</li> <li>□ Introducción al Desarrollo Ágil.</li> <li>□ Requerimientos en ambientes ágiles - User Stories</li> <li>□ Estimaciones en ambientes ágiles</li> <li>□ Frameworks de SCRUM a nivel equipo y escala</li> <li>□ Métricas Ágiles</li> <li>□ Herramientas para Gestión de Productos</li> <li>■ Lean UX</li> <li>■ Desing Thinking</li> </ul>
Bibliografía:
□ Cohn, Mike – Agile Estimation and Planning – Editorial Prentice Hall 2006 – Capítulo 16 □ Gothelf, Jeff – Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience – Editorial
O'Reilly, 2013  Schneider Jonny – Understanding Design Thinking, Lean and Agile – Editorial O'Reilly, 2017  http://www.scrumguides.org/download.html
□ Dean Leffingwell and Pete Behrens – A user story primer (2009)
□ Manifiesto Ágil <a href="http://agilemanifesto.org/iso/es/">http://agilemanifesto.org/iso/es/</a>
http://people10.com/blog/software-sizing-for-agile-transformation
Evaluación:  La evaluación de contenidos se hará en el primer parcial, en los ejercicios prácticos de resolució en el aula, algunos de ellos deberán presentarse para su evaluación en forma grupal y en uno do los trabajos conceptuales.
Unidad Nro. 3: Gestión del Software como producto
Resultados de Aprendizaje:
Al finalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:  Reconocer la importancia de la disciplina de Gestión de Configuración de Software para constru
productos de software de calidad.  Describir las actividades principales de la disciplina Gestión de Configuración de Softwar
considerando como contexto a los proyectos de desarrollo de software.  Comparar diferentes herramientas utilizadas para la Gestión de Configuración de Software par
discutir su uso para el desarrollo de software
discutir su uso para el desarrollo de software.  Citar conceptos relacionados con continuous integration, continuous delivery & continuou deployment tomando en cuenta su utilidad para obtener software de calidad.
☐ Citar conceptos relacionados con continuous integration, continuous delivery & continuou deployment tomando en cuenta su utilidad para obtener software de calidad.
<ul> <li>Citar conceptos relacionados con continuous integration, continuous delivery &amp; continuou deployment tomando en cuenta su utilidad para obtener software de calidad.</li> <li>Contenidos.</li> </ul>
☐ Citar conceptos relacionados con continuous integration, continuous delivery & continuou deployment tomando en cuenta su utilidad para obtener software de calidad.



	Actividades relacionadas con la Gestión de Configuración.
	El rol de las líneas base y su administración.
	Elementos de configuración del Software.
	Identificación de Objetos en la Configuración de Software.
	Gestión de Configuración en ambientes ágiles
	Continuous Integration
	Continuous Delivery
	Continuous deployment - Estrategias de deployments - Canary Deployments- Blue/Green
	Deployment 25 and grade as deployments 25 and 25 an
	2 op. loymon.
Bil	oliografía:
	Bersoff, Edgard – Elements of Software Configuration Management
	Software Program Manager Network - The Little Book of Software Configuration
	Management, (AirLie Software Council, 1998)
	Rossel Sander, Continuous Integration, Delivery and Deployment, Editorial Packt, 2017
	http://www.scmpatterns.com/pubs/hass_sidebar.html - Agile SCM
	http://www.scmpatterns.com/pubs/crossroads-mirror/agileoct03.pdf
	https://www.cmcrossroads.com/article/defining-agile-scm-past-present-future-
	2008?page=0%2C1
	M. Shahin, M. Ali Babar, and L. Zhu, Continuous Integration, Delivery and Deployment: A
	Systematic Review on Approaches, Tools, Challenges and Practices", IEEE Access, 2017.
	https://www.atlassian.com/continuous-delivery/ci-vs-ci-vs-cd
Εv	aluación:
Los	s conceptos relacionados con esta unidad se evaluarán en el primer parcial.
	s contenidos prácticos de gestión de configuración de software, se evaluará en ejercicios prácticos
de	resolución en el aula algunos de los cuales deberán presentarse en forma grupal para su
	aluación.
	s contenidos relacionados a Continuous Integration, Delivery & Deployment, se evaluarán con
tra	bajos conceptuales de investigación y exposición grupales.
Un	idad Nro. 4: Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto
Re	sultados de Aprendizaje:
Al 1	finalizar esta unidad se espera que el estudiante sea capaz de:
	Descubrir las principales tendencias respecto a la calidad para incorporarlas al proceso de creación
_	de software.
	Analizar los principales modelos de calidad de software existentes en el mercado para poder evaluar
_	cuál es el más adecuado para aplicar en un contexto particular.
	Identificar técnicas y herramientas para hacer aseguramiento de calidad de software en los
_	proyectos de desarrollo de software.
	Descubrir la importancia de la prueba del software para controlar la calidad del producto construido.



	Utilizar técnicas (auditorías, revisión e inspecciones de software) relacionadas con el aseguramiento de la calidad del proceso y del producto con la finalidad de entregar un producto de software de calidad.  Plantear actividades relacionadas al aseguramiento de calidad de software e insertarlas en el contexto de un proyecto de desarrollo.			
Со	ontenidos			
	Actividades relacionad Principales Modelos de Lineamientos para la in Diferentes tipos de Aud Proceso de Auditorías: Calidad de Producto: F el software. Técnicas	r para y con Calidad. Ventajas y Desventajas. as con el Aseguramiento de la Calidad del Software. c Calidad existentes (CMMI – SPICE – ISO) y sus métodos de evaluación. mplementación de modelos de calidad en las organizaciones. ditorias: Auditorías de Proyecto y Auditorías al Grupo de Calidad. c Responsabilidades. Preparación y ejecución. Reporte y seguimiento. Planificación de pruebas para el software- Niveles y tipos de pruebas para y herramientas para probar software. Técnicas y Herramientas para la es técnicas del software. Ágiles.		
	oliografía:			
	Sommerville, lan - INGENIERÍA DE SOFTWARE - Novena Edición (Editorial Addison-Wesley Año 2011. Capítulo 24 y 26			
	Myers, Glenford- El a Crispin, Lisa & Grego IEEE STD 1028-1997 S	art of software testing- 3 <sup>rd</sup> Edition (Editorial Wiley, 2011 rte de Probar el Software. (Editorial El Ateneo, 1983) - <b>Capítulos 2 al 6 ory Janet -</b> Agile Testing – A Practical Guide for Testing and Agile Teams STANDARD FOR SOFTWARE REVIEWS REVISION OF IEEE STD 1012-1986) IEEE STANDARD FOR SOFTWARE DATION		
	HTTP://TESTOBSESSED.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2011/04/AGILETESTINGOVERVIEW.PDF			
		COM/ESSAYS/AGILETESTING.HTML		
		- Kanban – Blue Hole Press – 2011 from the trenches – Un example of Kanban for large software project ler, 2011)		
Alg aul		aluarán en el segundo parcial y en ejercicios prácticos de resolución en el le la unidad se evaluarán con exposiciones orales y/o presentación de		
en	etodología de señanza y rendizaje	Destacando el hecho que el currículo no solo se manifiesta en la especificación de una serie de contenidos en un programa, sino por el contrario, abarca cuestiones mucho más profundas tales como: bibliografía, priorización de algunos contenidos, sobre otros, proceso de enseñanza —		



aprendizaje, formas de evaluación, entre otras; es que se considera importante poner de manifiesto algunos de estos aspectos con el propósito de mejorar el nivel académico y fomentar la integración de la cátedra, sin interferir, por supuesto, en la libertad de cada uno de los docentes que la integren.

La selección de los contenidos incluidos en el programa se realizó considerando la integración de esta nueva asignatura al resto de las asignaturas de la carrera, lo que fundamenta en gran medida la priorización y el nivel de profundidad elegido para cada tema.

Dentro de las cuestiones que se expondrán para el desarrollo de la Metodología se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

**Dictado de la materia**: el contenido temático está organizado lógicamente y situado coherentemente según su grado de dificultad de manera que permita al estudiante ir asimilando los contenidos propios de la materia en forma gradual y a la vez integrar los contenidos de otras asignaturas.

Para el desarrollo del programa se considerará un sistema de clases que combine: clases explicativas, con clases prácticas tipo taller, clases invertidas, gamification y el uso del herramientas aplicadas para el desarrollo de software.

- ⇒ A través de estas diferentes formas organizativas de la enseñanza se proponen los siguientes objetivos educativos: Transmitir los conocimientos a través de un proceso de enseñanza-aprendizaje que permita la apropiación de los contenidos.
- ⇒ Desarrollar el hábito de la lectura, el análisis y la interpretación de textos, invitando a los alumnos a trabajar con las fuentes bibliográficas originales, posibilitando que elaboren sus propias interpretaciones y realicen sus propias conclusiones.
- ⇒ Promover el espíritu investigativo para buscar siempre la verdad auténtica y la rigurosidad de la ciencia en la búsqueda de las soluciones a las situaciones de aprendizaje que se propongan.
- ⇒ Valorar el uso de bibliografía como fuente original de los conceptos desarrollados en la asignatura.
- ⇒ Fomentar la habilidad para aplicar los conocimientos adquiridos a situaciones concretas.

Dada la necesidad de trabajar de forma virtual la cátedra definió lo siguiente:

- Un espacio en la UV para toda la cátedra, allí se compartirá todo el material necesario, se plantearán tareas para trabajos prácticos y para parciales teóricos y prácticos. Cada Estudiante se matricula en el curso que está inscripto.
- Las clases sincrónicas se darán por zoom respetando días y horarios de la materia en cada comisión.
- Luego todas las clases grabadas se subirán al canal de YouTube de la cátedra, y se informarán los links en el aula virtual y autogestión.

Respecto a las estrategias de enseñanza se utilizarán tanto clases expositivas, como clases invertidas, así como también actividades con



Sistema de evaluación	gamification. Trabajos grupales con Aprendizaje Basado en Problemas, Estudio de Casos, y técnicas de exposición de los trabajos realizados. También se utilizarán recursos como mapas mentales y mapas conceptuales, cuadros sinópticos y comparativos para afianzar los conceptos abordados en las clases y para las evaluaciones.  Para obtener la aprobación de la asignatura se proponen diferentes actividades, que promuevan la evaluación continua; algunas para desarrollar individualmente y otras para desarrollar en forma grupal.
	Condiciones de Regularidad Nivel Grupal:
	Ejercicios Prácticos: en cada una de las unidades se planteará a los estudiantes la realización de uno o más ejercicios de este tipo, cuyo objetivo es lograr la apropiación de los contenidos abordados en cada unidad. Debe presentar la totalidad de los trabajos prácticos propuestos y aprobar el 70 % de los mismos como mínimo. En caso de no alcanzar el porcentaje mínimo de aprobación, cada uno de los integrantes del grupo quedará en condición de libre.  Trabajos Conceptuales: se propondrá a los estudiantes la realización de tres (3) trabajos grupales de este tipo. Debe presentar y aprobar la totalidad de los trabajos prácticos propuestos con opción a
	recuperar 1 de ellos, por cualquier motivo que se lo requiera. En caso de no lograr el criterio de aprobación establecido, cada uno de los integrantes del grupo quedará en condición de <i>libre</i> .
	Nivel Individual:  Parciales: los estudiantes deberán rendir dos parciales teóricos y dos parciales prácticos, teniendo opción a recuperar uno de cada tipo.
Criterios de Evaluación (los cuales serán tenidos en cuenta en las correcciones)	<ol> <li>Sobre los parciales teóricos se evaluarán los siguientes aspectos:         <ol> <li>Que responda la pregunta que se les formula.</li> <li>Que respete las consignas propuestas.</li> <li>Que puede desarrollar de forma correcta, coherente y consiste los conceptos que se le preguntan.</li> </ol> </li> <li>Prolijidad y claridad en las respuestas formuladas, de forma tal que sea factible su corrección.</li> </ol>
	<ul> <li>Sobre los parciales de aplicación práctica se evaluarán los siguientes aspectos:</li> <li>1. Que resuelva correctamente el problema y cumpla con las consignas que permiten el logro de los objetivos definidos.</li> <li>2. Consistencia entre cada uno de los modelos que se van desarrollando.</li> <li>3. Aplicación de los conceptos que se evalúen de acuerdo al parcial que se trate.</li> <li>4. Prolijidad y claridad en el planteo de los modelos propuestos de forma tal que sea factible su corrección.</li> </ul>
	Sobre los prácticos que la cátedra utilizará se evaluarán los siguientes aspectos, vinculados al cumplimiento de los objetivos de la asignatura:



Regularidad:	2. Que preser 3. Consis desarr 4. Cump 5. Integr	o acorde a las cons resuelva correctar nta y cumpla los ob stencia de cada collando limiento de la fecha cación del grupo en	nent jetivo uno acc la re	te el proble os definidos p o de los n ordada ealización de	ma que el para éste nodelos que	
Condiciones	<ul> <li>Rendi prácti</li> <li>Puede parcia tomar</li> <li>En ca estud</li> <li>Cump</li> </ul>	ir y aprobar 2 (dos cos. e acceder a 1 (un) ales, pero sólo uno rán a fin del cuatrim aso de recuperar se	rec de e nestr con	arciales teóri uperatorio de llos. Los parc e. sidera la mej explicadas e	e cada uno de siales recupera or nota obteni	e los dos itorios se da por el
		na de aprobación e				
		notas para aprobac			es la siguiente	
		Nota		orcentaje	Situació	
		1		5.55	No aprue	
		2			No aprue	
		3			No aprue	
		4	55	5 % - 57 %	Aprueba	
		5		3% - 59 %	Aprueba	
		6		0 % - 68 %	Aprueba	
		7		9 % - 77%	Aprueba	
		8		8% - 86%	Aprueba	
		9		7% - 95 %	Aprueba	
		10		% - 100 %	Aprueba	
		1.9		,, ,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,		
	Forma de reg	gistrar las notas e	n la	Autogestión	Académica:	
		aluación			Autogestión	
	Prir	mer Parcial Teórico	)	1er. Teórico	)	
	Prir	mer Parcial Práctico	)	1er. Práctic	0	
	Seg	gundo Parcial Teóri	co	2do. Teório	0	
	Seg	gundo Parcial Práct	tico	2do. Práctio	o	
		medio de los TP's		1er. Integra	dor	
		medio de los		2do.Integra	dor	
		bajos Conceptuale				
		cuperatorio Teórico		1er. Recupe		
		cuperatorio Práctico	)	2do. Recup	eratorio	
		ta de Aprobación		Nota Final		
Promoción		ecta	ıro			
Condiciones	no nay promo	oción en la asignatu	ıra.			
Aprobación Directa: condiciones.	Obtie instar	es podrán obtener l nen notas mayore ncias de evalua eptuales y parciales	s o aciór	iguales a 8	3 (ocho) en t	



- Puede optar por recuperar parciales para obtener 8 o más, con el mismo criterio que los recuperatorios para obtener la regularidad y en las mismas fechas. La nota que se considera es la mayor obtenida.
- El estudiante, en esta condición, puede registrar su nota en examen en el plazo de un ciclo lectivo, sin control de correlativas aprobadas, y después de ello se le exigirán correlativas aprobadas
- Cumplir con las condiciones explicadas en el apartado Sistemas de Evaluación con respecto de los trabajos grupales; con Notas mayores o iguales a 8 en al menos el 70 % de los trabajos prácticos evaluables.

## Modalidad de examen final

## Para estudiantes regulares:

De no obtener aprobación directa, el estudiante deberá aprobar el examen final.

Al momento de la inscripción al examen final, el sistema de inscripción la asigna aleatoriamente un tema, basado en los contenidos de las unidades temáticas de la materia. Este tema será el primer tema que el estudiante exponga en su coloquio, de no alcanzar nivel satisfactorio en su exposición, el examen dará por finalizado con la no aprobación del estudiante. En caso contrario los docentes le asignarán dos temas más para que el estudiante desarrolle. Finalizado el coloquio se le informará la nota.

En esta instancia se evaluarán todos los contenidos del *último programa vigente* para la asignatura.

Se evaluarán aspectos conceptuales de la materia.

## Para estudiantes que no pudieron regularizar:

Para estos estudiantes que cumplieron con lo definido por la Secretaría Académica de la Facultad y figuren en el acta de examen, podrán rendir la asignatura durante los ciclos lectivos 2020 y 2021.

El examen final para estos estudiantes constará de tres partes:

- Primera parte práctica: los estudiantes deben informar una vez que están inscritos que quieren rendir enviando un mail a la siguiente dirección: <u>imeles@gmail.com</u>.
  - Una semana antes del examen, se le enviará por mail la consigna del trabajo práctico a realizar.
  - El estudiante presentará el trabajo práctico resuelto el día del examen, los docentes lo corregirán en ese momento, informando la nota derivada de la evaluación.
- Primera parte teórica: Si el estudiante aprueba el trabajo práctico, se le dará acceso en la UV para rendir un examen de tipo múltiple opciones con temas de la materia contenidos en el



	respue  Segun caracte en la s  La not debier  El examen correspondie	estas correctas, pa da parte teórica: erísticas que se d ección anterior. la del examen fin ndo tener el mínir final se apruel endo al 60 % de lo nará los exámenes sto permitirá la niv	esta parte del exa escriben para lo lal se basará en mo en cada una ba con nota os contenidos e es finales en forma	amen tendrá las mismas s estudiantes regulares las 3 notas obtenidas de ellas. 6 (seis) o superior,
	Escala de No	tas:		
	[	Nota	Porcentaje	Situación
		1	,	Insuficiente
		2		Insuficiente
		3		Insuficiente
		4		Insuficiente
		5		Insuficiente
		6	60 % - 68 %	Aprobado
		7	69 % - 77%	Bueno
		8	78% - 86%	Muy Bueno
		9	87% - 95 %	Distinguido
		10	96% - 100 %	Sobresaliente
Actividades en	Práctica dese	eable:	•	
laboratorio	Utilización de	un software para 🤉	gestión de config	uración, para métricas y
	testing.		S C	, ,
Cantidad de horas		ria afectada a la fo	ormación práctica	se corresponde con el
prácticas totales		oras totales de la a		
(en el aula)				
Cantidad de horas	48 horas			
teóricas totales (en el				
aula)				
Cantidad de horas	20 horas			
totales de trabajo				
(extra-áulicas)	00 h a ra a			
Horas/año totales de la	96 horas			
asignatura (en el aula) Tipo de formación	□ Formacić	n ovnorimental		
práctica (marque la que		n experimental	a ingeniería	
corresponde y si es	<ul><li>☑ Resolución de problemas de ingeniería</li><li>□ Actividades de proyecto y diseño</li></ul>			
asignatura curricular -no	☐ Prácticas supervisadas en los sectores productivos y /o de			
electiva-)	servicios			
Cantidad de horas		ria afectada a la fo	ormación práctica	a se corresponde con el
afectadas a la				e 50 % de carga horaria
formación práctica			•	te en la Resolución de



los docentes Introducción a la Ingeniería de Software  Outemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  11/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones y MVP  18/08 Práctico de User Stories con Estimaciones y MVP  25/08 Administración de Configuración de Software  01/09 Dinámicas de SCRUM-Explicación del práctico de implementación de user stories  08/09 Práctico de Scrum  18/09 Priedico de	indicada en el punto anterior		s de Ingeniería. Este 15 % o 5 clases de 3 módulos cad	de tiempo se traduce en términos de la una.
Cada uno de los Ejercicios Prácticos de Aplicación estará descri considerando los siguientes aspectos:  1. Tema que cubre el Ejercicio Práctico 2. Objetivo del Ejercicio 3. Propósito del Ejercicio 4. Entradas requeridas para su ejecución 5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1 er. Cuatrimestre y para cada unidad.  Semma Clase 1  Semma Clase 1  Semma Clase 1  Semma Clase 1  28/07 Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingenieria de Software  11/08 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de Software  25/08 Administración de Configuración de Software  11/09 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de Software  11/09 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de User Storie		prácticos ejercicios se desarro Adicionalr resueltos,	de resolución de proble prácticos se trabajará cada ollan en la materia. nente se entregará a l	emas de ingeniería. Sobre estos uno de los contenidos prácticos que los alumnos Ejercicios Prácticos
1. Tema que cubre el Ejercicio Práctico 2. Objetivo del Ejercicio 3. Propósito del Ejercicio 4. Entradas requeridas para su ejecución 5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.    Sema		Cada uno		
2. Objetivo del Ejercicio. 3. Propósito del Ejercicio. 4. Entradas requeridas para su ejecución 5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  Semana Clase 1 Componentes de un proyecto de software  11/08 Práctico de Iser Stories 04/08 Térico Práctico de Filosofía Requerimientos en Ambientes Ágiles Software  18/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software  18/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software (la Kadi)  11/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software (la Kadi)  18/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software (Clase invertida con lo básico de SCRUM que está en la guía)  18/09 Práctico de Sorum Clase de Consulta  13/09 Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09 Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  13/09 Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca de Usa inplementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de Caja Blanca de Us a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  17/10 Revisiones técnicas (clase de Consulta Instagram con herramientas de DIT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicion invarida)		consider	ando los siguientes asped	ctos:
3. Propósito del Ejercicio 4. Entradas requeridas para su ejecución 5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  Semana Clase 1 28/07 Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingeniería de Software  11/08 Práctico de Viser Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software  11/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones y MVP video del 44A)  25/08 Administración de Configuración de Software (Clase invertida basada en evideo del Servicio de Software (Clase invertida con lo básico de SCRUM-Explicación del práctico de implementación de user stories  08/09 Práctico de Scrum Clase de Consulta  15/09 Practico de Scrum Clase de Consulta  15/09 Practico de O Scrum Clase de Consulta  15/09 Practico de Viser Stories Gestión de Practico de Invertida con video de testing)  22/09 Testing Gaja Blanca (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing)  29/09 Priesting Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Testing Caja Blanca de Us a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase invertida)		1. Te	ema que cubre el Ejercicio F	Práctico
4. Entradas requeridas para su ejecución 5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Semana Clase 1 Clase 2 28/07 Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingeniería de Software Cuatrimestre y para cada unidad.  11/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software  18/08 Práctico de User Stories Gestión de Productos y Estimaciones de Software  18/08 Práctico de User Stories Configuración de Software (Clase invertida basada en exideo del 4K4)  25/08 Administración de Software  18/09 Práctico de Práctico de SCRUM-Explicación de la práctico de SCRUM (Que está en la guía)  11/09 Práctico de Scrum Clase de Consulta Scrum  18/09 Práctico de Scrum Clase de Consulta  18/09 Práctico de Iser Stories Consulta Scrum Stories Stories Stories Scrum Clase de Consulta Scrum Stories Stories Stories Stories Scrum Clase de Consulta Scrum Stories St		2. Ob	ojetivo del Ejercicio.	
5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  Práctico de User Stories  Práctico de User Stories de Software  11/08  Práctico de User Stories con Estimaciones de Software (Clase invertida basada en evideo del 4K4)  25/08  Administración de Configuración de Software (Scrum (Clase invertida basada en evideo del 4K4)  25/08  Administración de Configuración de Software  11/09  Dinámicas de SCRUM-Explicación del práctico de implementación de user stories  08/09  Práctico de Scrum  Clase de Consulta  13/09  Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09  Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  22/09  Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09  Corrección de las implementacion de las user siories  06/10  Práctico de ejecución de las implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing de caja negra con la us implementada.  13/10  Testing con video de testing)  Aseguramiento de Calidad de Proceso de Caja Blanca de Les us con con de las user situres de caja Blanca de Les consulta de Calidad en les con		3. Pr	opósito del Ejercicio	
5. Salidas esperadas 6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  8		4. Er	ntradas requeridas para su	ejecución
6. Consigna asociada Ejercicio Práctico 7. Instrucciones, si correspondiera.  Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  11/08 Práctico de User Stories  11/08 Práctico de User Stories  11/08 Práctico de User Stories  11/09 Práctico de User Stories on Estimaciones y MVP on Estimaciones y M		5. Sa	alidas esperadas	
Cronograma de actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.  Semana Clase 1 Componentes de un proyecto de Software (1/10) Sevendo Práctico de Filosofía (1/10) Segundo Parcial Teórico y Pracial Clase invertida de Software (1/10) Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico (1/10) Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico (1/10) Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico (1/10) Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Teórico (1/10) Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico (1/10) Práctico de Lista Blagram con herramientas de DT (1/10) Revisiones (1/10) Práctico de Lista Blagram con herramientas de DT (1/10) Revisiones (1/10) Práctico de Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico (1/10) Práctico de Caja Blagram			•	Práctico
Semana   28/07   Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingeniería de Software   04/08   Foricro Práctico de Filosofía Agil/ Manifiesto Ágil   11/08   Práctico de User Stories   18/08   18/08   Práctico de User Stories   18/08   Práctico de User Stories   18/08   18/08   Práctico de User Stories   18/08   18/08   18/08   Práctico de User Stories   18/08			•	
actividades de la asignatura, contemplando las fechas del calendario 2020, 1 er. Cuatrimestre y para cada unidad.  28/07 Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingeniería de Software  04/08 Teórico Práctico de Filosofía Requerimientos en Ambientes Ágiles User Stories User Stories User Stories de Software  18/08 Práctico de User Stories Con Estimaciones y MVP Software (Clase invertida basada en exideo del 4K4)  25/08 Administración de Software  01/09 Dinámicas de SCRUM-Explicación del práctico de implementación del oscrum Practico de Practico de Practico de Software (Clase invertida basada en exideo del 4K4)  18/09 Práctico de Scrum Configuración del SCRUM (clase invertida basada en exideo del 4K4)  18/09 Práctico de Scrum Configuración del SCRUM (clase invertida basada en exideo del Esting)  18/09 Práctico de Scrum Configuración del Scrum Configuración del Software (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico de Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionales, lean y agile in contexto invertida)	Cronograma de			
del calendario 2020, 1er. Cuatrimestre y para cada unidad.    11/08	actividades de la asignatura,		Presentación de la materia, de los docentes Introducción a la Ingeniería de	Componentes de un proyecto de
Unidad.  18/08	del calendario 2020, 1er.	04/08	Teórico Práctico de Filosofía	Requerimientos en Ambientes Ágiles - User Stories
Estimaciones y MVP  25/08 Administración de Configuración de SCRUM (clase invertida con lo básico de SCRUM (clase invertida con con de SCRUM (clase invertida con con control de SCRUM (clase invertida con clase invertida in			Práctico de User Stories	Gestión de Productos y Estimaciones
Configuración de Software  Dinámicas de SCRUM- Explicación del práctico de implementación de user stories  O8/09 Práctico de Scrum  Clase de Consulta  13/09 Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09 Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase implementaciones de las user stories  O6/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  Ocurrección de las user stories  Clase de Consulta  Testing ágil en contexto  Testing ágil en contexto  Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto y de Producto y de Producto Scrum  Clase de Consulta  Filosofía Lean y Kanban  Clase de Consulta  Filosofía Lean y Kanban  Clase de Consulta  Métricas tradicionales, lean y agile  Métricas tradicionales, lean y agile  Teórico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionales invertida)		18/08		Software (Clase invertida basada en el video del 4K4)
Explicación del práctico de implementación de user stories  08/09 Práctico de Scrum Clase de Consulta  13/09 Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09 Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase invertida)  Scrum  Clase de Consulta  Aseguramiento de Calidad de Proceso y de Producto  Clase de Consulta  Clase de Consulta  Clase de Consulta  Métricas tradicionales, lean y agile			Configuración de Software	de SCRUM que está en la guía)
13/09 Primer Parcial Teórico y Primer Parcial Práctico  15/09 Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase invertida)  Coverview de Testing  Overview de Testing  Overview de Testing  Overview de Testing  Testing ágil en contexto  Filosofía Lean y Kanban  Clase de Consulta  Clase de Consulta  Métricas tradicionales, lean y agile		01/09	Explicación del práctico de implementación de user	
15/09 Testing de Caja Negra (Clase invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionales invertida)				
invertida con video de testing)  22/09 Testing Caja Blanca (Clase invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico 20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionales invertida)  Testing ágil en contexto				
invertida con video de testing)  29/09 Corrección de las implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionalionales) lean y agile			invertida con video de testing)	
implementaciones de las user stories  06/10 Práctico de ejecución de testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico  20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicional lean y agile			invertida con video de testing)	
testing de caja negra con la us implementada.  13/10 TP13 - No Entregable. Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico 20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicional lean y agile			implementaciones de las user stories	
Práctico de Caja Blanca de US a probar de otro grupo.  17/10 Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico 20/10 Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradicionalism invertida)  Comparación de enfoques tradicionalism para lean y agile		06/10	testing de caja negra con la	Filosofía Lean y Kanban
17/10Segundo Parcial Teórico y Segundo Parcial Práctico20/10Práctico de Publicidad en Instagram con herramientas de DTMétricas tradicionales, lean y agile27/10Revisiones técnicas (clase invertida)Comparación de enfoques tradicionales		13/10	Práctico de Caja Blanca de	Clase de Consulta
Instagram con herramientas de DT  27/10 Revisiones técnicas (clase Comparación de enfoques tradiciona invertida) lean y agile			Segundo Parcial Teórico y Se	
invertida) lean y agile			Instagram con herramientas de DT	
II 03/11   TBD   Teórico de Retrospectivas			invertida)	
10/11 TBD Teolico de Retrospectivas  TC3: Pecha Kucha (Testing Ágile)		03/11	TBD	Teórico de Retrospectivas



	14/11 Recuperatorios Teóricos y Prácticos			
Propuesta para la	La cátedra tiene planificada una clase de consulta la clase previa a cada			
atención de consultas	uno de los parciales, inclusive los recuperatorios.			
y mail de contacto	Los horarios de consulta deberán convenirlos en cada curso con sus			
	docentes.			
	A todo efecto la cátedra dispone de la siguiente dirección de correo para			
	que los alumnos se puedan comunicar directamente con el Coordinador			
	de Cátedra: jmeles@gmail.com.			
Plan de integración con	Esta materia utilizará en gran medida lo aprendido en ASI (Análisis de			
otras asignaturas	Sistemas) en el segundo nivel, en DSI (Diseño de Sistemas), directa			
	continuadora de los contenidos de la materia ASI, en Gestión de Datos y			
	las materias del área de programación, dado que se asume que el			
	alumno ya maneja las herramientas y técnicas necesarias para construir			
	un software. En este sentido, el foco principal de la Asignatura Ingeniería			
	de Software es fortalecer las disciplinas denominadas "protectoras", que			
	transversalmente van apoyando el desarrollo del producto desde el inicio			
	hasta el final, me refiero a las disciplinas de Gestión de Configuración,			
	Aseguramiento de Calidad, Verificación y Validación y Administración de			
	Proyectos.			
	Además, se prevé la integración con (ARE) Administración de Recursos,			
	que complementará a Ingeniería de Software con el dictado de			
	contenidos vinculados a Auditoría Informática y Peritaje.			
Diblio anotic Obligatorio	Common illo Ion INCENTEDÍA DE COETIMADE Novema Edición			
Bibliografía Obligatoria	Sommerville, Ian - INGENIERÍA DE SOFTWARE - Novena Edición			
	(Editorial Addison-Wesley Año 2011).			
	❖ Steve Mc Connell., DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS			
	INFORMÁTICOS (Editorial McGraw Hill – Año 1996).			
	❖ Pressman Roger: INGENIERÍA DE SOFTWARE 7ma. Edición -			
	(Editorial Mc Graw Hill Año 2010).			
	❖ Myers, Glenford- The art of software testing- 3 <sup>rd</sup> Edition (Editorial			
	Wiley, 2011). / El arte de Probar el Software. (Editorial El Ateneo,			
	1983).			
	❖ Anderson, David J. – Kanban (Blue Hole Press – 2011)			
	Otras fuentes:			
	❖ No Silver Bullet			
	(http://www.virtualschool.edu/mon/SoftwareEngineering/Brooks			
	NoSilverBullet.html)			
	❖ Dean Leffingwell and Pete Behrens – A user story primer (2009)			
	❖ Manifiesto Ágil <a href="http://agilemanifesto.org/iso/es/">http://agilemanifesto.org/iso/es/</a>			
	http://pgpubu.blogspot.com.ar/2007/01/tcnica-de-estimacin-			
	wideband-delphi.html			
	♦ http://people10.com/blog/software-sizing-for-agile-transformation			
	❖ Bersoff, Edgard – Elements of Software Configuration			
	Management - Sitio: http://portal.acm.org			



	*	Software Program Manager Network - The Little Book of Software
		Configuration Management, (AirLie Software Council, 1998)- Sitio:
		http://www.spmn.com
	**	M. Shahin, M. Ali Babar, and L. Zhu, Continuous Integration,
		Delivery and Deployment: A Systematic Review on Approaches,
		Tools, Challenges and Practices", IEEE Access, 2017.
9	*	<b>Cohn, Mike</b> – Agile Estimation and Planning – Editorial Prentice Hall
Complementaria		2006.
	*	<b>McConnell, Steve</b> , Software Estimation: Demystifying the Black Art
		(Editorial Microsoft Press – Año 2006).
	<b>*</b>	Rossel Sander, Continuous Integration, Delivery and Deployment,
		Editorial Packt, 2017
	*	Gothelf, Jeff – Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User
		Experience – Editorial O'Reilly, 2013
	<b>*</b>	Schneider Jonny – Understanding Design Thinking, Lean and Agile – Editorial O'Reilly, 2017
	*	Brooks, Frederick The mythical man-month (anniversary ed.), 1995
		Addison-Wesley Longman Publishing Co., Inc. Boston, MA,
		USA ©1995
	*	Crispin, Lisa & Gregory Janet - Agile Testing – A Practical Guide
		for Testing and Agile Teams – Editorial O' Really Media, 2008)
	*	CMMI para Desarrollo en Español:
		http://cmmiinstitute.com/assets/Spanish%20Technical%20Report%2
		0CMMI%20V%201%203.pdf
	*	Kniber Henric - Lean from the trenches – Un example of Kanban
		for large software project (Editado por Key Keppler, 2011)
	*	SPICE PROJECT, CONSOLIDATED PRODUCT. SOFTWARE PROCESS
		ASSESSMENT – PART 1: CONCEPTS AND INTRODUCTORY GUIDE.
		VERSION 1.00. Site de SPICE: <a href="https://www.esi.es/Projects/SPICE">www.esi.es/Projects/SPICE</a>
	*	McFeeley, Bob - IDEAL: A USER GUIDE FOR SOFTWARE PROCESS
		IMPROVEMENT – CMU/SEI-96-HB-001. <u>WWW.SEI.CMU.EDU</u>
	<b>*</b>	Sitio de la IEEE: http://www.ieee.org
	<b>*</b>	IEEE STD 730 STANDARD FOR SOFTWARE QUALITY ASSURANCE PLANS
		IEEE STD 1028-1997 STANDARD FOR SOFTWARE REVIEWS
	<b>*</b>	IEEE STD 1012-1998 (REVISION OF IEEE STD 1012-1986) IEEE
		STANDARD FOR SOFTWARE VERIFICATION AND VALIDATION
	<b>*</b>	<b>Cohn, Mike -</b> User Stories Applied – Editorial Addison Wesley 2004
	<b>*</b>	http://www.infoq.com/articles/roadmap-agile-documentation
	*	http://www.romanpichler.com/blog/grooming-the-product-
		backlog/
	*	http://guide.agilealliance.org/guide/backlog-grooming.html
	*	Royce, Winston Managing the development of large systems -
		IEEE Wescon, Agosto 1970.
	<b>*</b>	http://martinfowler.com/articles/newMethodology.html Fowler,
		Martin – The new methodology
	<b>*</b>	SEBOK V 1.9.1 (Software Engineering Body of Knowledge)- IEEE
		2018 - https://www.sebokwiki.org/wiki/Download_SEBoK_PDF



Distribución de docentes por curso	Curso	Día y Horas	Turno	Profesor	J.T.P.	Ayudantes
	4K1	Mar 3-4-5-6 Jue 4-5	М	Meles, Judith	Robles, Joaquín	Mickaela Crespo
	4K2	Mar 1-2-3-4 Vie 3-4	T	Meles, Judith	Massano, María Cecilia	Robles, Joaquín
	4K3	Mie 3-4-5-6 Vie 5-6	N	Covaro, Laura	Massano, María Cecilia	Robles, Joaquín
	4K4	Mar 3-4-5-6 Vie 1-2	N	Covaro, Laura	Robles, Joaquín	Mickaela Crespo

_	
	ıu.

Aclaración: