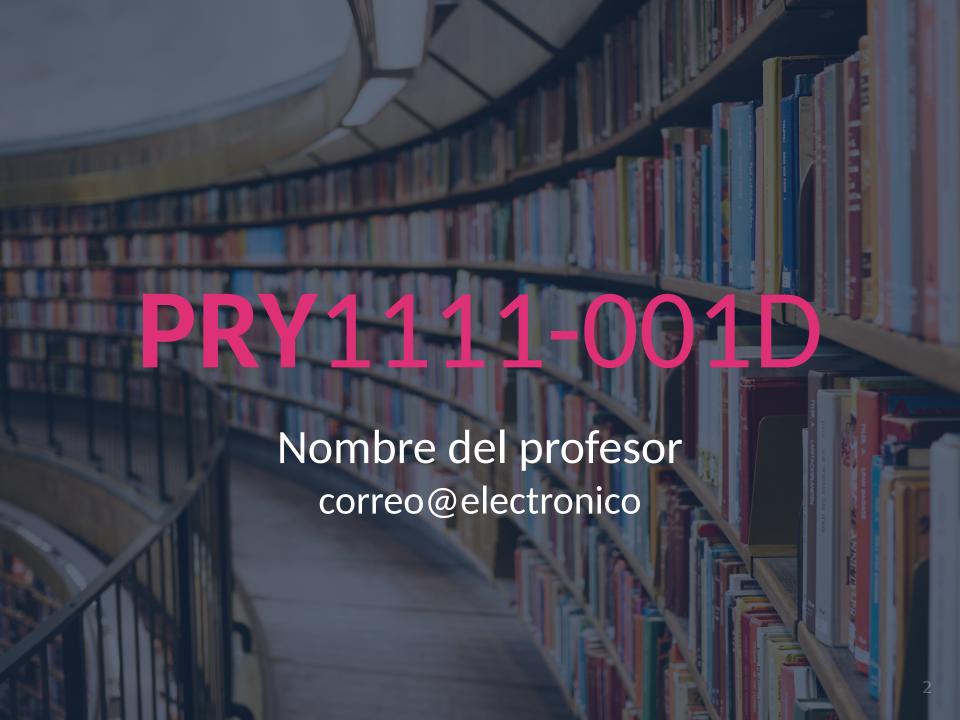




DISEÑO Y GESTIÓN DE REQUISITOS

PRY1111







BIENVENIDA AL CURSO PRY1111

BIENVENIDA



Bienvenido al curso de Diseño y Gestión de Requisitos.

El Experto en Informática debe OFRECER PROPUESTAS DE SOLUCIÓN INFORMÁTICA ANALIZANDO DE FORMA INTEGRAL LOS PROCESOS DE ACUERDO A LOS REQUERIMIENTOS DE LA ORGANIZACIÓN.

Es por esto, que las unidades de competencia desarrollar en ésta asignatura serán:

- Detectar los requerimientos de usuario para abordar las necesidades planteadas en una solución sistémica de acuerdo a las buenas prácticas de la industria.
- » Desarrollar propuestas de solución sistémicas indicando contexto técnico y funcional, de acuerdo a los requerimientos del usuario.



Mes	Semana	Fecha				
Abril	7	06 / 04				
Mayo	10 12	01 / 05 21 /05				

ACUERDOS DEL CURSO







Control de Asistencia



Uso de celulares y otros distractores



Prohibido comer o ingerir líquidos en clase

COMPETENCIAS



Trabajo en equipo N1

Participar y colaborar activamente en las tareas del equipo y fomentar la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta.

UNIDADES Y COMPETENCIAS



Unidad	Nombre	Competencia asociada				
N° 1	Técnicas para la captura de requerimientos	Detecta los requerimientos de usuario				
N° 2	Clasificación de Requerimientos	para abordar las necesidades planteadas en una solución sistémica de acuerdo a las buenas prácticas de la industria.				
N° 3	Casos de uso y Mockups					
N° 4	Herramientas de planificación	Desarrolla propuestas de solución sistémicas indicando contexto técnico y				
N° 5	Documentación de Requisitos	funcional, de acuerdo a los requerimientos del usuario.				

Asignatura 6 créditos:

- 3 horas pedagógicas presenciales a la semana
- 3 horas pedagógicas de dedicación por parte del estudiante

BIBLIOGRAFÍA



- 1. Pressman, Roger. (2010). Ingeniería del software: un enfoque práctico. México, D. F.: Madrid: McGraw-Hill
- 2. Sommerville, Ian. (2011). **Ingeniería de software**. México, D. F. Pearson
- 3. Wiegers Karl, Beatty Joy. (2013). **Software Requirements**. Estados Unidos: Microsoft Press; 3 edition



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Técnicas de captura de requerimientos			Clasifica Requeri	nción de mientos	Casos de usos y Mockups			Herramientas de planificación			Documentación de requisitos				Examen Transvers al		
	Formativa 5% + 15% + 10% 5% + 15% + 15%						Formativa 5% + 15% + 15%										
	Fase 1		Fase 2						Fase 3						Fase	Final	
60%								40)%								

Conocimientos fundamentales Ejecución práctica Encargo con o sin presentación





EQUIPOS SEMESTRALES

Técnica



ROJO FUERTE

Extroversión y

pensamiento.

Disfruta con mucha

con otros, con la

en los hechos.

actividad, trabajando

lógica y centrándose

» ¿Qué color te representa?

AZUL MAR

Introversión v pensamiento orientado a la tarea. Mantiene la calma en situaciones de presión, reflexivo y objetivo.

VERDE TIERRA

Introversión y sentimiento. Enfoque que favorece la reflexión en profundidad, la armonía y el consenso.

HACE LO QUE HAY QUE HACER

Buen día... Mal día... Preciso Rígido Formal Indeciso Objetivo Suspicaz Analítico Frío Prudente Reservado Metódico

Buen día... Mal día... Comprensivo Dócil

Conciliador Soso Constante Pesado Tolerante Sumiso Paciente Obstinado

INTEGRA PERSONAS

Sensible

PONE COSAS EN MARCHA

Buen día... Mal día... Audaz Agresivo Directo Controlador Resuelto Dominante Decidido Autoritario Determinado Intolerante Competitivo

Mal día...

Excitable

Frenético

Indiscreto

Extravagante

Precipitado

Buen día...

Comunicativo

ILUSIONA, ENTUSIASMA

Espontáneo

Entusiasta

Expresivo

Sociable

Efusivo

Extroversión y sentimiento. Sociable v atento con los acción y a disfrutar trabajando.

AMARILLO SOL

demás. Orientado a la

Formar Equipos



- Escribe en un papel tu nombre, el color que mas te representa destacado y luego entre paréntesis el segundo color que mas te representa.
- » El docente armará grupos de 4 a 6 personas para el trabajo semestral.
- Esta técnica permite equilibrar las habilidades entre los miembros del grupo.

Conociéndose



- » Dentro del grupo, juntándose de a 2 personas, deben presentarse uno al otro en 2 minutos cada uno, indicando al menos:
 - Tu nombre
 - Por qué estudias Informática.
 - Cuáles son tus expectativas de esta carrera
 - Cuáles son tus hobbies principales.
- » Presenta a tu colega al resto del equipo, destacando lo que te pareció mas relevante. Total 5 minutos por equipo
- » Presentación breve por equipo a todo el curso.





MATERIAL COMPLEMENTARIO

OFIMATICA



- Para aquellos alumnos con dudas en temas de ofimática, en la sección de material complementario, se encuentran los manuales de consulta para la Suite de Office.
- Se solicita revisar este material, ya que las sesiones son mayoritariamente practicas utilizando estas herramientas.



