



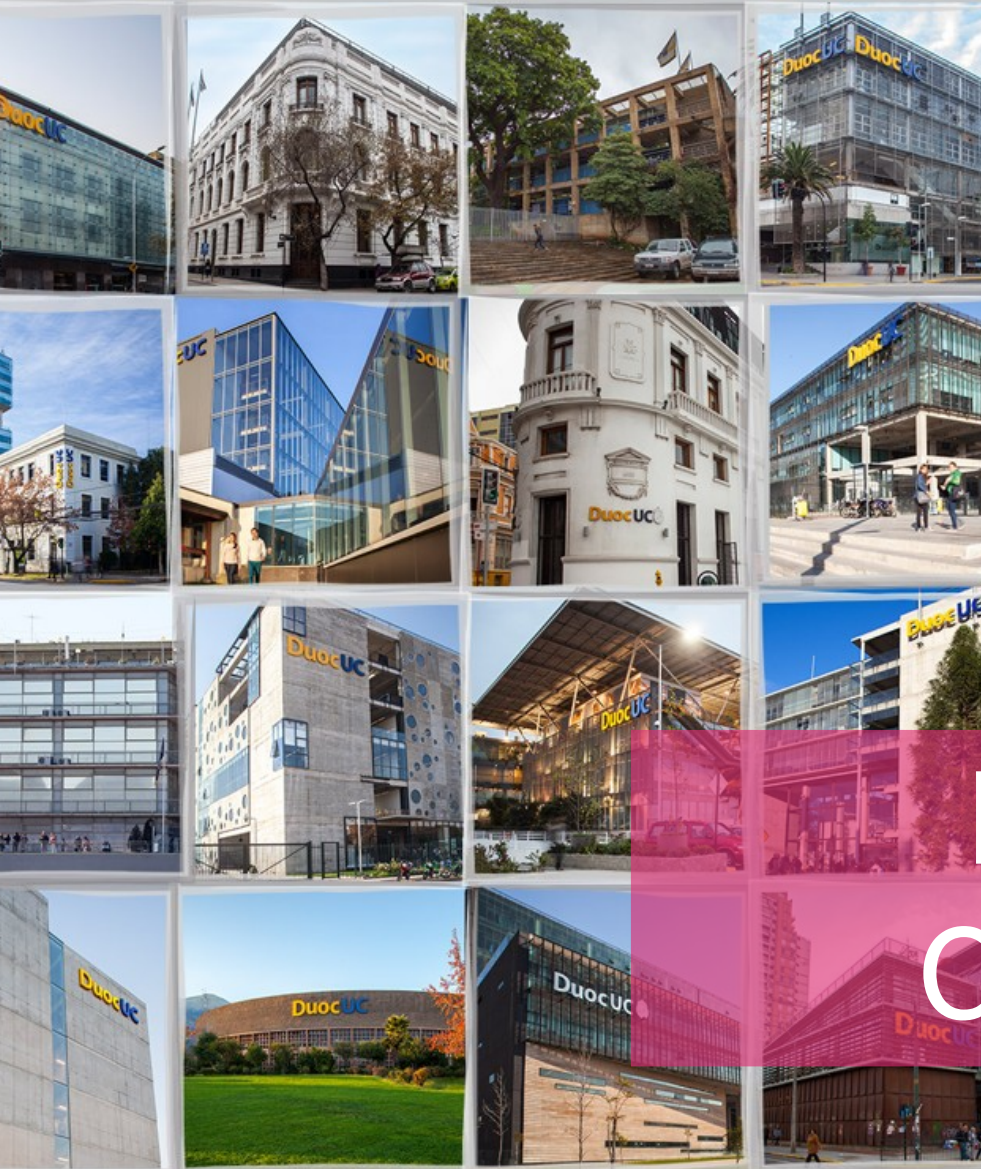
DISEÑO Y GESTIÓN DE REQUISITOS

PRY1111



PRY1111-001D

Nombre del profesor
correo@electronico



DuocUC[®]



ESCUELA DE
INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES

BIENVENIDA AL
CURSO PRY1111

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.

FERIADOS DEL SEMESTRE



ESCUELA DE
INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES

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

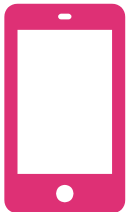
ACUERDOS DEL CURSO



Horarios



Control de Asistencia



Uso de celulares y otros
distractores



Prohibido comer o
ingerir líquidos en clase

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.

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

Asignatura 6 créditos:

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

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			Clasificación de Requerimientos		Casos de usos y Mockups				Herramientas de planificación			Documentación de requisitos			Examen Transversal				
Formativa 5% + 15% + 10%			Formativa 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



» ¿Qué color te representa?



- » 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.

- » 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.



DuocUC[®]



ESCUELA DE
INFORMÁTICA Y
TELECOMUNICACIONES

MATERIAL COMPLEMENTARIO

- » 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.

