



fidÉlitas
INGENIERÍA EN SISTEMAS DE COMPUTACIÓN

DISPOSICIONES GENERALES

SC-702 DISEÑO Y DESARROLLO DE SISTEMAS

Contenido

1. ASPECTOS GENERALES	3
2. DISEÑO Y DESARROLLO DE SISTEMAS	4
3. OBJETIVO	4
4. CONDICIONES ESPECÍFICAS	4
5. PRODUCTOS ENTREGABLES	5
PL01-Planificación y Preparación de Ambientes	5
Sprint 1	6
Sprint 2	7
Sprint 3	8
Sprint 4	9
Exposición final del proyecto	10

1. ASPECTOS GENERALES

En los apartados siguientes se procede a establecer todos los aspectos correspondientes al desarrollo del proyecto final.

Para efectos de la evaluación del curso, los participantes deben evitar conductas deshonestas tales como el fraude académico o plagio:

- Hacer fraude académico incluye, dentro de otras acciones, falsificar la bibliografía, utilizar datos inventados, presentar como propios proyectos elaborados por otras personas, obtener ayuda no autorizada en tareas calificadas o que otra persona desarrolle el trabajo que le corresponde al estudiante.
- Plagiar incluye copiar textualmente frases, oraciones, párrafos y trozos enteros de material impreso, Internet y otras fuentes, sin realizar la correspondiente cita; incluso parafrasear sin citar las fuentes.
- Los casos de fraude académico o plagio implicarán la pérdida automática del curso, y de repetirse la falta, se sancionarán con la expulsión definitiva.

Es responsabilidad de cada estudiante dar lectura completa tanto al programa del curso como al presente documento durante la semana 1, para lo cual cada persona matriculada debe firmar en la semana 1 el documento de recepción de las disposiciones del curso en cuanto a la evaluación contenidas a continuación:

2. DISEÑO Y DESARROLLO DE SISTEMAS

Este curso ubica al estudiante dentro del espectro profesional del diseño y desarrollo de un sistema de información. Al final del curso el estudiante estará en la facultad de conocer todas las técnicas y elementos a considerar durante el desarrollo de un proyecto en un entorno ágil.

Para el desarrollo de los contenidos, se utiliza una metodología variada durante el ciclo lectivo, de manera tal que se facilite el proceso de enseñanza y aprendizaje; con ello se busca la participación proactiva por parte del estudiante, en constante interacción con su medio y los recursos disponibles en él.

3. OBJETIVO

Al finalizar el curso, cada grupo deberá contar con la aplicación propuesta en el curso anterior desarrollada en su totalidad en la infraestructura de pruebas aprobada y solicitada por el cliente, más todos los artefactos documentales elaborados en los cursos de Análisis y Modelado de Requerimientos actualizados al 100%.

La aplicación debe estar 100% funcional alineada a todos los requerimientos indicados en las Historias de Usuario y la retroalimentación brindada por el profesor a lo largo de los sprints.

4. CONDICIONES ESPECÍFICAS

Es responsabilidad del grupo cumplir con las actividades y entregables en el tiempo que se establezca durante el curso y organizarse con los entregables en las fechas definidas.

Todos los estudiantes del grupo son responsables por los entregables solicitados por el docente, la división de tareas que utilicen no los exime de conocer a profundidad todo el funcionamiento.

En caso de presentarse algún inconveniente con el grupo de trabajo, y decidan excluir a uno o varios miembros del equipo de trabajo, el estudiante contacto deberá enviar un correo al docente con la siguiente información:

- ✓ Nombre completo del estudiante o estudiantes excluidos
- ✓ Quién se quedará con el proyecto y los entregables que se hallan desarrollado hasta el momento
- ✓ Todos los miembros del grupo original deben estar copiados un dicho correcto, y esto debe ser previamente conocido por todos. El docente del curso no resolverá problemas de trabajo entre los grupos.

- ✓ El estudiante o los estudiantes excluidos del curso deberá elaborar cada uno de los entregables de su nuevo proyecto y seguir cumpliendo con las fechas establecidas de los entregables, no se harán excepciones.

5. PRODUCTOS ENTREGABLES

Entregable	PL01-Planificación y Preparación de Ambientes	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
5% de 80%	Grupal	Semana 02

Instrucciones

Para este entregable debe incluir los siguientes elementos sin excepción:

- Organización de todas las Historias de Usuario en Azure DevOps.
- Planificación del primer sprint.
- Base de datos optimizada y funcional.
- Ambiente de desarrollo listo en la computadora de cada miembro del equipo.
- Proyecto clonado y en funcionamiento en la computadora de cada miembro del equipo.

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.

Cada **persona** del subgrupo deberá mostrarle al profesor/a que posee cada uno de los elementos indicados en las instrucciones, sino perderá la totalidad del puntaje de este entregable.

Entregable	Sprint 1	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
15% de 80%	Grupal	Semana 04

Instrucciones

- Se realizará el desarrollo de las Historias de Usuario indicadas en la planificación del Sprint 1.
- Todo el código deberá manipularse utilizando buenas prácticas de control de cambios y versionamiento.
- El profesor podrá brindar retroalimentación al proyecto que deberá incluirse de forma diluida en los sprints restantes.
- Si un sprint no se completa en su totalidad, las Historias de Usuario pendientes se heredarán para el siguiente sprint y se tendrá un rebajo respectivo de acuerdo con la rúbrica de evaluación.
- Deberá subir al campus virtual un único documento con la retrospectiva del sprint con la siguiente nomenclatura:

GX_SC702_K_Retropectiva1



 N de subgrupo Día del curso

Ejemplo G7_SC702_K_Retropectiva1

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.

Entregable	Sprint 2	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
15% de 80%	Grupal	Semana 07

Instrucciones

- Se realizará el desarrollo de las Historias de Usuario indicadas en la planificación del Sprint 2.
- Todo el código deberá manipularse utilizando buenas prácticas de control de cambios y versionamiento.
- El profesor podrá brindar retroalimentación al proyecto que deberá incluirse de forma diluida en los sprints restantes.
- Si un sprint no se completa en su totalidad, las Historias de Usuario pendientes se heredarán para el siguiente sprint y se tendrá un rebajo respectivo de acuerdo con la rúbrica de evaluación.
- Deberá subir al campus virtual un único documento con la retrospectiva del sprint con la siguiente nomenclatura:

GX_SC702_K_Retropectiva2



 N de subgrupo Día del curso

Ejemplo G7_SC702_K_Retropectiva2

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.

Entregable	Sprint 3	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
20% de 80%	Grupal	Semana 10

Instrucciones

- Se realizará el desarrollo de las Historias de Usuario indicadas en la planificación del Sprint 3.
- Todo el código deberá manipularse utilizando buenas prácticas de control de cambios y versionamiento.
- La revisión de este sprint se hará únicamente en el espacio de pruebas aprovisionado de forma similar al espacio a utilizar en producción.
- El profesor podrá brindar retroalimentación al proyecto que deberá incluirse de forma diluida en los sprints restantes.
- Si un sprint no se completa en su totalidad, las Historias de Usuario pendientes se heredarán para el siguiente sprint y se tendrá un rebajo respectivo de acuerdo con la rúbrica de evaluación.
- Deberá subir al campus virtual un único documento con la retrospectiva del sprint con la siguiente nomenclatura:

GX_SC702_K_Retrospectiva3



 N de subgrupo Día del curso

Ejemplo G7_SC702_K_Retrospectiva3

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.

Entregable	Sprint 4	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
20% de 80%	Grupal	Semana 13

Instrucciones

- Se realizará el desarrollo de las Historias de Usuario indicadas en la planificación del Sprint 4.
- Todo el código deberá manipularse utilizando buenas prácticas de control de cambios y versionamiento.
- La revisión de este sprint se hará únicamente en el espacio de pruebas aprovisionado de forma similar al espacio a utilizar en producción.
- Toda la retroalimentación brindada por el profesor en los sprints anteriores deberá estar lista en este sprint.
- Este sprint deberá contener el 100% del producto digital listo, si hay retroalimentación del profesor en este sprint, el grupo de trabajo deberá tenerlo implementado para la defensa final.
- Deberá subir al campus virtual un único documento con la retrospectiva del sprint con la siguiente nomenclatura:

GX_SC702_K_Retrospectiva4



 N de subgrupo Día del curso

Ejemplo G7_SC702_K_Retrospectiva4

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.

Entregable	Exposición final del proyecto	
Valor porcentual	Categoría	Fecha de entrega
5% de 80%	Grupal	Semana 14/15

Instrucciones Generales

Corresponde a una presentación ejecutiva de no más de 20 minutos, donde se presenten todas las etapas del proyecto a través de los 4 sprints, con sus respectivas lecciones aprendidas, retos encontrados y la presentación en vivo de los procesos core del sistema.

Deberá subir al campus virtual un archivo TXT con los accesos al sistema para cada uno de los roles establecidos y el enlace al espacio de pruebas.

Aspectos por evaluar

La evaluación es de acuerdo con la desglosada en el programa del curso.