

# **Planeamiento de cátedra**

**Ingeniería de Software II – T/Q  
Ingeniería en Informática**

## Identificación

---

**Asignatura:** Ingeniería de Software II

**Turno/Sección:** T/Q

**Horas cátedras semanales:**

Clases teórica: 2

Clases práctica: 5

Laboratorio: 0

## Docente/ Docentes

---



**Prof. Lic. Guillermo Jacobo González Rodas Mst. PMP**

Paraguayo, Profesional, egresado de la carrera de Licenciatura en Análisis de Sistemas Informáticos de la Facultad Politécnica de la Universidad Nacional de Asunción. Ha realizado un Máster en Ingeniería del Software por la Universidad Politécnica de Catalunya, Barcelona - España. Tiene la certificación de PMP (Project Management Professional) del PMI (Project Management Institute). Es Consultor de TICs, especializado en Gestión de Proyectos e Implementación de sistemas de información empresariales (ERP). Es docente universitario en el Departamento de Informática de la Facultad Politécnica de la Universidad Nacional de Asunción.

Su correo electrónico es [ggonzalez@pol.una.py](mailto:ggonzalez@pol.una.py)

## Metodología

---

Modalidad presencial con soporte de herramientas digitales

- Asistiremos periódicamente a clase, según calendario
- Se estará utilizando la plataforma Educa de la FPUNA como soporte al proceso de enseñanza aprendizaje basado en proyecto.
- Las comunicaciones oficiales relacionadas al curso serán realizadas mediante la plataforma o en clase presencial.

- Para comunicaciones ágiles del proceso de software se podrá utilizar otra plataforma a definir por el profesor.
- Las evaluaciones de la asignatura serán presenciales. En caso de necesidad se podrán utilizar herramientas digitales según indicación del profesor.

#### Estrategias Metodológicas

- Aprendizaje basado en proyectos
- Clase magistral
- Foros (presentaciones, consultas y de sugerencias para la realización de las tareas)
- Cuestionarios donde se pretende que el estudiante responda con la opción más correcta
- Visualización de los recursos didácticos en el aula
- Trabajo colaborativo en equipo para desarrollar el proyecto de software de la asignatura.
- Técnicas grupales para aclarar la definición y alcance del trabajo práctico.
- Realización de reuniones presenciales o virtuales según indicación del profesor.
- Elaboración de resúmenes
  - Sobre problemas planteados en el curso
- Recursos y materiales
  - Mayormente utilizando TICs

## Aula Virtual

---

Nombre corto del aula virtual: IngSoft2\_gg\_24\_2

Link de acceso al aula virtual: <https://grado.pol.una.py/course/view.php?id=8241>

## Planeamiento de cátedra

FECHA	OBJETIVOS	CONTENIDOS	ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS	MEDIOS AUXILIARES	EVALUACIÓN	TIPO DE CLASE	
Semana 1 Lunes 5/08/2024	Reconocer el proceso de software a desarrollar Recuperar los requerimientos funcionales del sistema de Ingeniería de Software I Formar equipos de trabajo que serán responsables del desarrollo del proyecto hasta el final de la asignatura Presentar la documentación formal de la asignatura a los estudiantes.	Unidad 1: Presentación de la asignatura Desarrollo de proyecto software 1. Adecuación de requerimientos funcionales y diseño inicial 4	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 1 Viernes 9/08/2024	Reconocer el proceso de software a desarrollar Recuperar los requerimientos funcionales del sistema de Ingeniería de Software I	Unidad 1: Presentación de la asignatura Desarrollo de proyecto software 2. Proceso de software basado en iteraciones Formación de equipos de trabajo	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	

	Formar equipos de trabajo que serán responsables del desarrollo del proyecto hasta el final de la asignatura Presentar la documentación formal de la asignatura a los estudiantes.					Horas	4
Semana 2 Lunes 12/08/2024	Repasar los requerimientos del proyecto de Ingeniería de software I Se inician los cambios en los requerimientos especificados de manera a implementarlos (se pueden agregar requerimientos, quitar requerimientos o modificarlos. Esto depende del equipo docente de la asignatura) Entregar el ERS y la lista de Casos de uso en base a los nuevos requerimientos.	Unidad 2: Requerimientos de software y plataforma de desarrollo Revisión de requerimientos de software del proyecto a desarrollar Elección de plataforma de desarrollo a utilizar Gestión de la configuración del software (SCM) 1. Gestión del Proceso de SCM	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 2 Viernes	Repasar los requerimientos del proyecto de Ingeniería de software I	Unidad 2: Requerimientos de software y plataforma de desarrollo 2. Identificación de la Configuración del Software	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	

16/08/2024	Se inician los cambios en los requerimientos especificados de manera a implementarlos (se pueden agregar requerimientos, quitar requerimientos o modificarlos. Esto depende del equipo docente de la asignatura) Entregar el ERS y la lista de Casos de uso en base a los nuevos requerimientos.	3. Control de la Configuración del Software 4. Gestión de versiones y entregas del Software			desarrollo de proyecto software	Taller	
						Horas	4
Semana 3 Lunes 19/08/2024	Repasar los diagramas UML estructurales mas orientados a la plataforma de software Entregar el Diseño UML del proyecto de software	Unidad 3: Diseño Revisión de diseño de software y adecuación según plataforma de desarrollo Diseño de software 1. Estructura y arquitectura del software	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoria de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 3 Viernes 23/08/2024	Repasar los diagramas UML estructurales mas orientados a la plataforma de software Entregar el Diseño UML del proyecto de	Unidad 3: Diseño 1.1. Estructuras arquitectónicas y Viewpoints 1.2. Patrones de diseño (patrones de microarquitectura) 1.3. Familias de programas	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoria de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	

	software	y frameworks				Horas	4
Semana 4 Lunes 26/08/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 1 del proyecto de software	Unidad 4: Pruebas unitarias de software y Revisión de avance de proyectos Revisión de avance de desarrollo de software Pruebas de software 1. Fundamentos de las pruebas del software 2. Los niveles de pruebas 2.1. El objetivo de las pruebas 2.2. Pruebas unitarias	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 4 Viernes 30/08/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 1 del proyecto de software	Unidad 4: Pruebas unitarias de software y Revisión de avance de proyectos Revisión de avance de desarrollo de software Pruebas de software 1. Fundamentos de las pruebas del software 2. Los niveles de pruebas 2.1. El objetivo de las pruebas 2.2. Pruebas unitarias	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 5 Lunes 2/09/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 2 del proyecto de software	Unidad 5: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 1	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	X

		Desarrollo de proyecto software 6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación					
						Horas	3
Semana 5 Viernes 6/09/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 2 del proyecto de software	Unidad 5: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de proyecto software 6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
Semana 6 Viernes 13/09/2024	--	Primer examen parcial	--	--	--	Horas	4
						Teoría	
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	



						Horas	
Semana 8 Lunes 23/09/2024	Reconocer la gestión de la ingeniería de software que hemos aplicado en el proyecto de software. Entregar el avance de proyecto esperado para la iteración 3.	Unidad 6: Gestión de la Ingeniería de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 3 Gestión de la Ingeniería de software 1. Iniciación y Definición del Alcance 2. Planificación del proyecto Software 3. Revisión y Evaluación 4. Cierre Revisión de Examen.	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 8 Viernes 27/09/2024	Reconocer la gestión de la ingeniería de software que hemos aplicado en el proyecto de software. Entregar el avance de proyecto esperado para la iteración 3.	Unidad 6: Gestión de la Ingeniería de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 3 Gestión de la Ingeniería de software 1. Iniciación y Definición del Alcance 2. Planificación del proyecto Software 3. Revisión y Evaluación 4. Cierre	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 9 Lunes 30/09/2024	Reconocer el proceso de la ingeniería de software que venimos aplicando en el proyecto de software. Controlar el avance	Unidad 7: Proceso de la Ingeniería de Software Revisión de avance de desarrollo de software Proceso de la Ingeniería de Software	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	

	de proyecto esperado según planificación.	1. Implementación y cambios del proceso 1.1. Consideraciones prácticas 2. Definición del proceso 2.1. Adaptación del proceso.					
						Horas	3
Semana 9 Viernes 04/10/2024	Reconocer el proceso de la ingeniería de software que venimos aplicando en el proyecto de software. Controlar el avance de proyecto esperado según planificación.	Unidad 7: Proceso de la Ingeniería de Software Revisión de avance de desarrollo de software Proceso de la Ingeniería de Software 1. Implementación y cambios del proceso 1.1. Consideraciones prácticas 2. Definición del proceso 2.1. Adaptación del proceso.	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 10 Lunes 7/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 4 del proyecto de software	Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 4 Desarrollo de proyecto software	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	

		6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación				Horas	3
Semana 10 Viernes 11/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 4 del proyecto de software	Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 4 Desarrollo de proyecto software 6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 11 Miércoles 14/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 4 del proyecto de software	Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 4 Desarrollo de proyecto software	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	

		6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación				Horas	3
Semana 11 Viernes 18/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 4 del proyecto de software	Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Entrega de iteración 4 Desarrollo de proyecto software 6.2. Proceso de software basado en iteraciones 6.2.1. Planificación 6.2.2. Desarrollo 6.2.3. Pruebas 6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 12 Lunes 21/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 5 del proyecto de software	Unidad 9: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	

		evaluación parcial Entrega de iteración 5					
						Horas	3
Semana 12 Viernes 25/10/2024	Controlar el avance de proyecto esperado según planificación. Entregar la iteración 5 del proyecto de software	Unidad 9: Revisión de avance de proyecto de software Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para evaluación parcial Entrega de iteración 5	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
Semana 13 Lunes 28/10/2024	Entregar la iteración 6 del proyecto de software con 100% de alcance completado	Unidad 10: Entrega final de proyecto software Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para evaluación final Entrega de iteración 6	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	3
Semana 13 Viernes 1/11/2024	Entregar la iteración 6 del proyecto de software con 100% de alcance completado	Unidad 10: Entrega final de proyecto software Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para evaluación final Entrega de iteración 6	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa - Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en el aula como Brain storming, debates, Preguntas y respuestas, tutoría de desarrollo de proyecto software	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	4
	--		--	--	--	Teoría	

Semana 14 Viernes 8/11/2024		2do Examen Parcial				Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	
Semana 14 Viernes 1/11/2024	Redactar el informe ejecutivo final de decisión sobre el sistema ERP y CRM elegido.	Unidad 10: Implantación de un CRM. (cont.) 4 Informe ejecutivo final sobre selección de ERP y CRM 5 Conclusión Unidad 10	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en la plataforma como cuestionarios. Entrega de TP2	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	2
Semana 16 Miércoles 18/11/2024	Afianzar conocimientos adquiridos en el semestre	Revisión de examen. Repaso final de contenidos de la Unidad 1 a la 5	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en la plataforma como cuestionarios.	Teoría	X
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	2
Semana 16 Viernes 22/11/2024	Afianzar conocimientos adquiridos en el semestre	Repaso final de contenidos de la unidad 6 a la 10	Ciclo de aprendizaje vivencial.	- Plataforma Educa Equipos - Multimedia - Pizarra	Actividades en la plataforma como cuestionarios.	Teoría	X
						Práctica	X
						Laboratorio	
						Taller	

						Horas	2
Semana 18 Viernes 6/12/2024	--	3er Examen Parcial 1er Examen Final	--	--	--	Teoría	
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	
Semana 20 Viernes 20/12/2024	--	2do Examen Final	--	--	--	Teoría	
						Práctica	
						Laboratorio	
						Taller	
						Horas	

# **Planilla de cátedra**

**Ingeniería de Software II – T/Q  
Ingeniería en Informática**





## Planilla de cátedra

		Desde	Hasta
Periodo de clases	Semestre	05/08/2024	23/11/2024
Periodo de exámenes parciales	Primer parcial	07/09/2024	20/09/2024
	Segundo parcial	04/11/2024	16/11/2024
	Tercer parcial	25/11/2024	10/12/2024
Periodo de exámenes finales	Primer final	25/11/2024	10/12/2024
	Segundo final	11/12/2024	27/12/2024

### Descripción del contenido para primer examen parcial

#### Unidad 1: Presentación de la asignatura

Desarrollo de proyecto software

1. Adecuación de requerimientos funcionales y diseño inicial
2. Proceso de software basado en iteraciones

Formación de equipos de trabajo

#### Unidad 2: Requerimientos de software y plataforma de desarrollo

Revisión de requerimientos de software del proyecto a desarrollar

Elección de plataforma de desarrollo a utilizar

Gestión de la configuración del software (SCM)

1. Gestión del Proceso de SCM

1.1. Contexto Organizacional de SCM

1.2. Limitaciones y orientación para el proceso del SCM

1.3. La planificación de SCM

1.3.1. Organización y responsabilidades en el SCM

1.3.2. Recursos y programación del SCM

1.3.3. Selección de herramientas e implementaciones

1.4. Plan del SCM

1.5. Supervisión de la Gestión de Configuración de Software

1.5.1. Auditorías internas al proceso del SCM

2. Identificación de la Configuración del Software

2.1. identificación de elementos que hay que controlar

	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1. Configuración del software</li> <li>2.1.2. Elemento de Configuración de software</li> <li>2.1.3. Relaciones entre los elementos de Configuración de software</li> <li>2.1.4. Versión de software</li> <li>2.1.5. Línea Base</li> <li>2.2. Librería software</li> <li>3. Control de la Configuración del Software</li> <li>3.1. Solicitar, evaluar y aprobar los cambios de software</li> <li>3.1.1. Cuadro de Control de la Configuración del software</li> <li>3.1.2. Proceso de solicitud de Cambio de software</li> <li>4. Gestión de versiones y entregas del Software</li> <li>4.1. La construcción de software</li> <li>4.2. Gestión de la versión del Software</li> </ul> <p><b>Unidad 3: Diseño</b></p> <p>Revisión de diseño de software y adecuación según plataforma de desarrollo</p> <p>Diseño de software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Estructura y arquitectura del software</li> <li>1.1. Estructuras arquitectónicas y Viewpoints</li> <li>1.2. Patrones de diseño (patrones de microarquitectura)</li> <li>1.3. Familias de programas y frameworks</li> </ul> <p><b>Unidad 4: Pruebas unitarias de software y Revisión de avance de proyectos</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 1</p> <p>Pruebas de software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos de las pruebas del software</li> <li>2. Los niveles de pruebas</li> <li>2.1. El objetivo de las pruebas</li> <li>2.2. Pruebas unitarias</li> </ul> <p><b>Unidad 5: Revisión de avance de proyecto de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 2</p> <p>Desarrollo de proyecto software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>6.2. Proceso de software basado en iteraciones</li> <li>6.2.1. Planificación</li> <li>6.2.2. Desarrollo</li> <li>6.2.3. Pruebas</li> </ul>
--	--

	<p>6.2.4. Entregable</p> <p>6.3. Revisión de los entregables</p> <p>6.4. Re planificación</p> <p>Puntaje 1er parcial = 30% Exámen teórico presencial + 70% Evaluación proyecto software</p>
<b>Descripción del contenido para segundo examen parcial</b>	<p><b>Unidad 6: Gestión de la Ingeniería de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 3</p> <p>Gestión de la Ingeniería de software</p> <p>1. Iniciación y Definición del Alcance</p> <p>1.1. La determinación y la negociación de los requisitos</p> <p>1.2. análisis de factibilidad (técnica, operativo, financiera, social / política)</p> <p>1.3. Proceso para el examen y revisión de los requisitos</p> <p>2. Planificación del proyecto Software</p> <p>2.1. Proceso de Planificación</p> <p>2.2. Determinar Entregables</p> <p>2.3. Asignación de recursos</p> <p>2.4. Gestión del plan</p> <p>3. Revisión y Evaluación</p> <p>3.1. Determinar la satisfacción de los requisitos</p> <p>3.2. Revisión y Evaluación del Desempeño</p> <p>4. Cierre</p> <p>4.1. La determinación de Cierre</p> <p>4.2. Actividades de Cierre</p> <p><b>Unidad 7: Proceso de la Ingeniería de Software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Proceso de la Ingeniería de Software</p> <p>1. Implementación y cambios del proceso</p> <p>1.1. Consideraciones prácticas</p> <p>2. Definición del proceso</p> <p>2.1. Adaptación del proceso.</p> <p><b>Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 4</p> <p>Desarrollo de proyecto software</p> <p>6.2. Proceso de software basado en iteraciones</p>

	<p>6.2.1. Planificación</p> <p>6.2.2. Desarrollo</p> <p>6.2.3. Pruebas</p> <p>6.2.4. Entregable</p> <p>6.3. Revisión de los entregables</p> <p>6.4. Re planificación</p> <p><b>Unidad 9: Revisión de avance de proyecto de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Preparación para evaluación parcial</p> <p>Entrega de iteración 5</p> <p><b>Unidad 10: Entrega final de proyecto software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Preparación para evaluación final</p> <p>Entrega de iteración 6</p> <p>Puntaje 2do parcial = 30 Exámen teórico presencial + 70% Evaluación proyecto de software</p>
Descripción del contenido para tercer examen parcial	<p><b>Unidad 1: Presentación de la asignatura</b></p> <p>Desarrollo de proyecto software</p> <p>1. Adecuación de requerimientos funcionales y diseño inicial</p> <p>2. Proceso de software basado en iteraciones</p> <p>Formación de equipos de trabajo</p> <p><b>Unidad 2: Requerimientos de software y plataforma de desarrollo</b></p> <p>Revisión de requerimientos de software del proyecto a desarrollar</p> <p>Elección de plataforma de desarrollo a utilizar</p> <p>Gestión de la configuración del software (SCM)</p> <p>1. Gestión del Proceso de SCM</p> <p>1.1. Contexto Organizacional de SCM</p> <p>1.2. Limitaciones y orientación para el proceso del SCM</p> <p>1.3. La planificación de SCM</p> <p>1.3.1. Organización y responsabilidades en el SCM</p> <p>1.3.2. Recursos y programación del SCM</p> <p>1.3.3. Selección de herramientas e implementaciones</p> <p>1.4. Plan del SCM</p> <p>1.5. Supervisión de la Gestión de Configuración de Software</p> <p>1.5.1. Auditorías internas al proceso del SCM</p> <p>2. Identificación de la Configuración del Software</p> <p>2.1. identificación de elementos que hay que controlar</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>2.1.1. Configuración del software</li> <li>2.1.2. Elemento de Configuración de software</li> <li>2.1.3. Relaciones entre los elementos de Configuración de software</li> <li>2.1.4. Versión de software</li> <li>2.1.5. Línea Base</li> <li>2.2. Librería software</li> <li>3. Control de la Configuración del Software</li> <li>3.1. Solicitar, evaluar y aprobar los cambios de software</li> <li>3.1.1. Cuadro de Control de la Configuración del software</li> <li>3.1.2. Proceso de solicitud de Cambio de software</li> <li>4. Gestión de versiones y entregas del Software</li> <li>4.1. La construcción de software</li> <li>4.2. Gestión de la versión del Software</li> </ul> <p><b>Unidad 3: Diseño</b></p> <p>Revisión de diseño de software y adecuación según plataforma de desarrollo</p> <p>Diseño de software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Estructura y arquitectura del software</li> <li>1.1. Estructuras arquitectónicas y Viewpoints</li> <li>1.2. Patrones de diseño (patrones de microarquitectura)</li> <li>1.3. Familias de programas y frameworks</li> </ul> <p><b>Unidad 4: Pruebas unitarias de software y Revisión de avance de proyectos</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 1</p> <p>Pruebas de software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Fundamentos de las pruebas del software</li> <li>2. Los niveles de pruebas</li> <li>2.1. El objetivo de las pruebas</li> <li>2.2. Pruebas unitarias</li> </ul> <p><b>Unidad 5: Revisión de avance de proyecto de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 2</p> <p>Desarrollo de proyecto software</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>6.2. Proceso de software basado en iteraciones</li> <li>6.2.1. Planificación</li> <li>6.2.2. Desarrollo</li> <li>6.2.3. Pruebas</li> </ul>
--	--

	<p>6.2.4. Entregable</p> <p>6.3. Revisión de los entregables</p> <p>6.4. Re planificación</p> <p><b>Unidad 6: Gestión de la Ingeniería de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 3</p> <p>Gestión de la Ingeniería de software</p> <p>1. Iniciación y Definición del Alcance</p> <p>1.1. La determinación y la negociación de los requisitos</p> <p>1.2. análisis de factibilidad (técnica, operativo, financiera, social / política)</p> <p>1.3. Proceso para el examen y revisión de los requisitos</p> <p>2. Planificación del proyecto Software</p> <p>2.1. Proceso de Planificación</p> <p>2.2. Determinar Entregables</p> <p>2.3. Asignación de recursos</p> <p>2.4. Gestión del plan</p> <p>3. Revisión y Evaluación</p> <p>3.1. Determinar la satisfacción de los requisitos</p> <p>3.2. Revisión y Evaluación del Desempeño</p> <p>4. Cierre</p> <p>4.1. La determinación de Cierre</p> <p>4.2. Actividades de Cierre</p> <p><b>Unidad 7: Proceso de la Ingeniería de Software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Proceso de la Ingeniería de Software</p> <p>1. Implementación y cambios del proceso</p> <p>1.1. Consideraciones prácticas</p> <p>2. Definición del proceso</p> <p>2.1. Adaptación del proceso.</p> <p><b>Unidad 8: Revisión de avance de proyecto de software</b></p> <p>Revisión de avance de desarrollo de software</p> <p>Entrega de iteración 4</p> <p>Desarrollo de proyecto software</p> <p>6.2. Proceso de software basado en iteraciones</p> <p>6.2.1. Planificación</p> <p>6.2.2. Desarrollo</p> <p>6.2.3. Pruebas</p>
--	--

	6.2.4. Entregable 6.3. Revisión de los entregables 6.4. Re planificación <b>Unidad 9: Revisión de avance de proyecto de software</b> Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para evaluación parcial Entrega de iteración 5 <b>Unidad 10: Entrega final de proyecto software</b> Revisión de avance de desarrollo de software Preparación para evaluación final Entrega de iteración 6  Puntaje 3er parcial = 30 Exámen teórico presencial + 70% Evaluación proyecto de software
--	---

<b>Porcentaje asignado al Promedio de los Parciales</b>	100%
---	------

<b>Cantidad de Trabajos Prácticos</b>	0
---------------------------------------	---

<b>Descripción de los trabajos prácticos</b>	
--	--

<b>Porcentaje asignado a los Trabajos Prácticos</b>	0%
---	----

<b>Cantidad de Prácticas de Laboratorio</b>	0
---	---

<b>Descripción de las prácticas de laboratorio</b>	
--	--

<b>Porcentaje asignado a las Prácticas de Laboratorio</b>	0%
---	----

<b>Cantidad de Clases Taller</b>	0
----------------------------------	---

<b>Descripción de las clases taller</b>	
---	--

<b>Porcentaje asignado a las Clases Taller</b>	0%
--	----

<b>Porcentaje mínimo de asistencia a clases</b>	Ninguno
---	---------

<b>Visitas técnicas planificadas</b>	No
--------------------------------------	----

Para la asignación de porcentajes ajustarse a lo estipulado en el Art. 36 del Reglamento General del Catedra.

<b>Requisitos para habilitar al estudiante al examen final</b>	Para obtener derecho a examen final, el equipo del estudiante debe haber presentado la iteración 5 del proyecto y haber logrado un 95% del alcance definido y evaluado por los profesores en el proyecto software, además de cumplir con los requisitos especificados en el reglamento de cátedra de la facultad.
<b>Descripción del contenido para examen final</b>	Para el examen final la teoría abarca todo lo desarrollado en el semestre y se deberá presentar la última iteración del proyecto de software con el alcance del 100% logrado. La evaluación de la teoría equivale a un 30% del examen final. Respecto a las actividades realizadas para el proyecto software, éstas forman el 70% del examen final (Promedio (Hitos 1 al 7) x 0,4 + Hito 8 x 0,6).
<b>Porcentaje asignado al Examen Final</b>	<b>100 %</b>

### Resumen de las puntuaciones asignadas

Descripción	Porcentajes	Fórmula para la puntuación final (PF)
Promedio de exámenes parciales (PdP)	100%	
Trabajos Prácticos (TP)	0%	
Prácticas de Laboratorio (PL)	0%	



Clases Taller (CT)	0%	PF = 0,6 x EF + 0,4 x PP
Promedio Ponderado (PP)	100 %	
Examen Final (EF)	100 %	