

1.	Departamento	rtamento DECANATO DE ESTUDIOS PROFESIONALES				
2.	Asignatura	MINI PROYECTO DE DESARROLLO DE SOFTWARE				
3.	Código de la asignatura		EP4793			
	No. de unidades-crédito		8			
	No. de horas semanales		Teoría 3 Práctica 0 Laboratorio 12			
4.	Fecha de entrada en vigencia de este programa				Abril/Julio	
					2017	
	Aprobado por el Decanato de Estudios Profesionales Consejo Plenario			Consejo Plenario	06-02-2017	

5. OBJETIVO GENERAL: Esta asignatura tiene como propósito desarrollar competencias en los estudiantes para desarrollar un proyecto de software, con una dedicación de medio tiempo, durante un trimestre. En el desarrollo del mini proyecto de desarrollo de software, el estudiante tendrá la oportunidad de realizar actividades propias de las variadas fases del ciclo de desarrollo de software, de acuerdo con un plan de trabajo propuesto por un profesor de la USB. El estudiante cubrirá algunas de las fases del desarrollo, no necesariamente todas.

6. | OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- 1. Establecer una planificación estratégica de los procesos vinculantes al desarrollo de un proyecto de software.
- 2. Demostrar en la práctica profesional del mini proyecto de desarrollo de software los aspectos fundamentales en torno a las competencias conceptuales, procedimentales y actitudinales que un estudiante debe poseer en el nivel de formación que contempla el proceso de desarrollo de software.
- 3. Sistematizar de forma metódica la experiencia profesional que constituye el proceso de desarrollo de software con los lineamientos fundamentales que establece la Coordinación Docente de la carrera.

7. | CONTENIDOS:

El Director del Mini Proyecto de Desarrollo de Sotfware será un profesor de la USB quien deberá escribir un plan del trabajo a realizar, tan completo como un plan de pasantía larga, pero cuyo desarrollo ocurre a lo largo de las 12 semanas de un período de la USB.

El plan de trabajo debe incluir, un objetivo general (cuál es el producto que se va a construir), objetivos específicos (cómo se subdivide el objetivo general, en objetivos más pequeños para poder alcanzar el general) y el plan de las actividades a realizar para alcanzar los objetivos. También se debe especificar para cuántos estudiantes se define el Mini Proyecto de desarrollo de software y cuáles son las responsabilidades de cada estudiante, si se ofrece para más de un estudiante. Asimismo, se debe especificar si el estudiante debe cumplir con requisitos adicionales a los requisitos para cursar el Mini Proyecto de desarrollo de software, por ejemplo, haber aprobado una cadena de especialización o alguna asignatura en particular pueden ser requisitos

adicionales.

La Coordinación docente de la carrera debe aprobar el plan de trabajo del Mini proyecto de Desarrollo de Software antes de que el estudiante lo pueda cursar. Y también verificará que el estudiante cumple con los requisitos para cursarlo. El seguimiento del trabajo estará a cargo del profesor director del Mini proyecto de desarrollo de software y estará sujeto a las normas de evaluación de los Mini proyectos de Desarrollo de Software que determine la Coordinación, quien es la unidad encargada de planificar, supervisar, asesorar y controlar el cumplimiento del Mini Proyecto de Desarrollo de Software.

8. ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS, DIDACTICAS O DE DESARROLLO DE LA ASIGNATURA:

- 1. Trabajos en grupo.
- 2. Sesiones de ejercicios y/o problemas.
- 3. Sesiones de discusión, pregunta-respuesta.
- 4. Ensayos y/o monografías.
- 5. Investigaciones.
- 6. Presentaciones.

9. ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN:

- 1. Informes de ensayos, simulaciones y/o prácticas de laboratorio.
- 2. Ejercicios, tareas y/o asignaciones para fuera del aula.
- 3. Presentaciones por parte del estudiante.
- 4. Resultados de investigaciones.
- 5. Informes sobre actividades de talleres.
- 6. Participación activa de los estudiantes en el desarrollo de clases.
- 7. Solución de problemas.

10 | FUENTES DE INFORMACIÓN:

Según el plan de trabajo y el área de aplicación.

11 | CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES:

. Según el plan de trabajo y el área de aplicación.