

Ingeniería de Software II

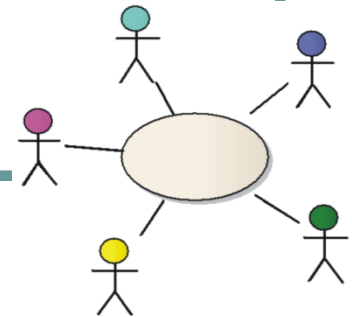
Profesores:

María Inés Lund

Laura Nidia Aballay

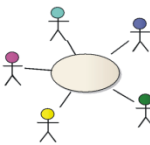
correo de la cátedra:

ingswii.unsj@gmail.com

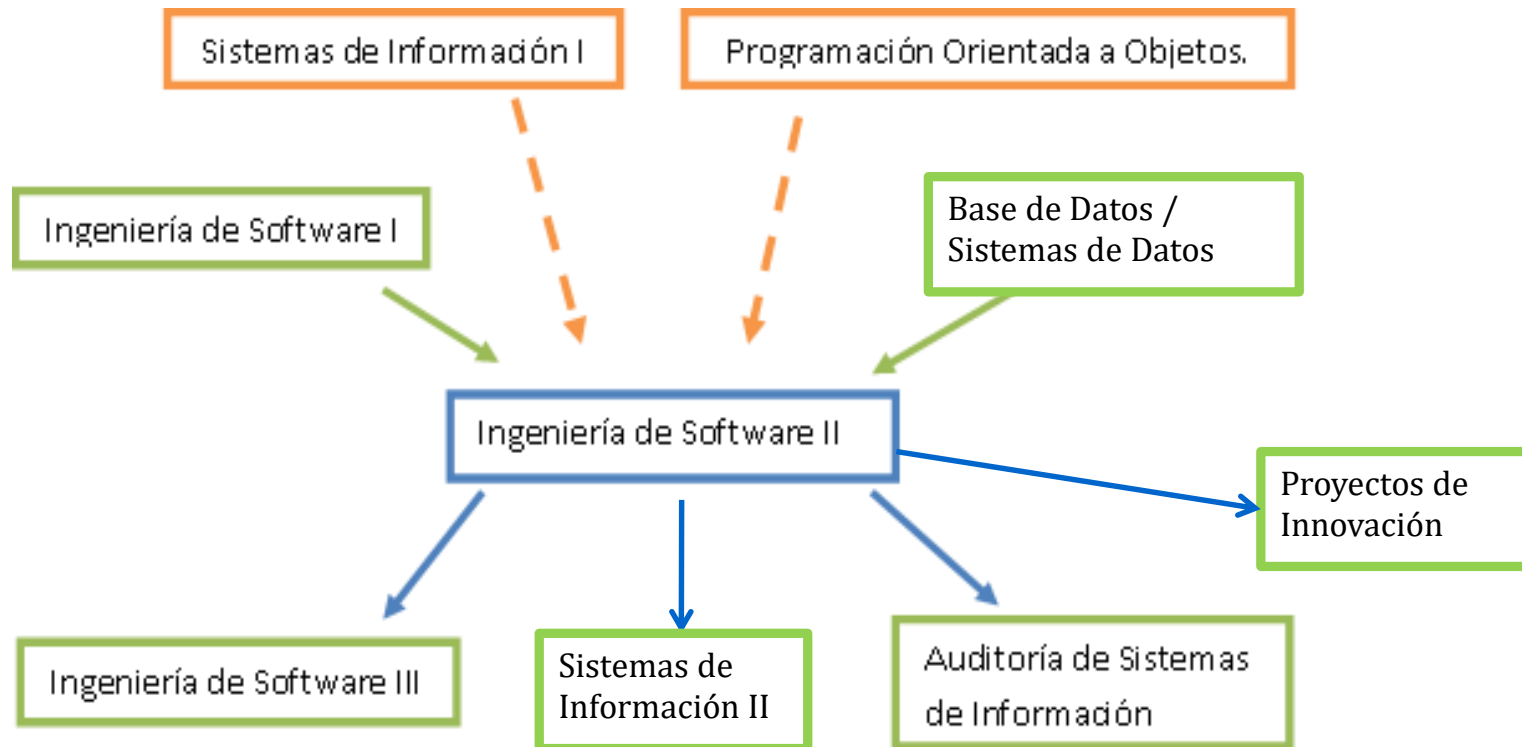


Ingeniería de Software II

- Clases teórico/prácticas
- Consultas
 - M.I.Lund: Lunes de 14-18hs
 - L.N.Aballay: Jueves de 10-14hs
 - horarios a convenir
- Contexto de la cátedra en las carreras:



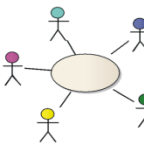
Ingeniería de Software II



Asignaturas Correlativas



Asignaturas fuertemente relacionadas



Ingeniería de Software II

Temas



U1: Diseño de Software

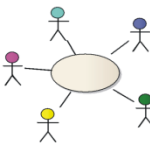
U2: DBC y DSTR. Arquitecturas de Software y Patrones Arquitectónicos

U3: Patrones de Diseño de Software

U4: Diseño centrado en el usuario

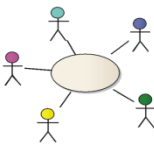
U5: UML: Arquitectura UML y Diagramas

Proyecto Integrador. Diseño de un Sistema Real

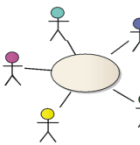
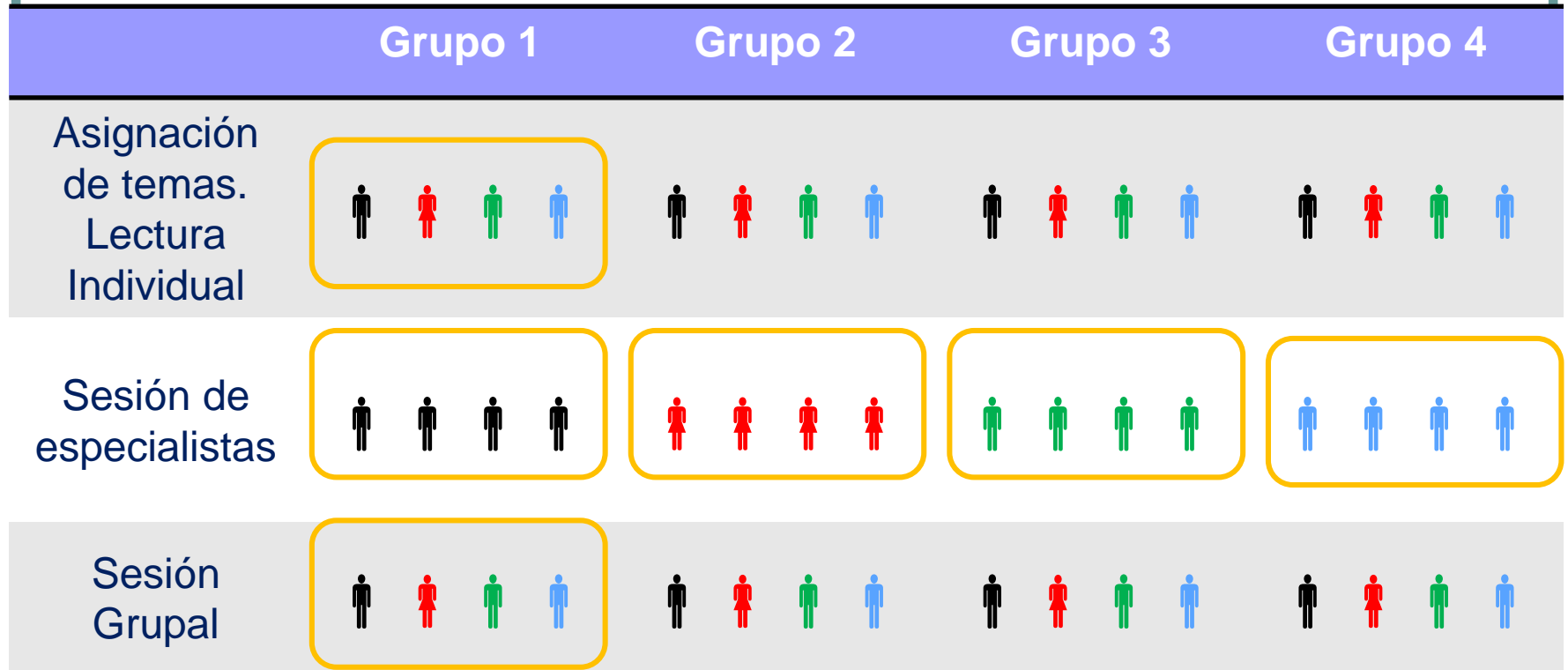


Ingeniería de Software II

- Estrategias de enseñanza - aprendizaje:
 - Trabajo práctico nivelador U1
 - Aula Jigsaw (U2, U3, U4). Trabajo Colaborativo, exposición, monografía y control
 - Debate: Práctica de Heurísticas de Usabilidad (U4)
 - Aprendizaje Basado en Problemas (Proyecto Integrador) + UML: Arquitectura y Diagramas (U5)
 - Presentación del Proyecto Integrador
 - Evaluación entre pares: Proyecto Integrador



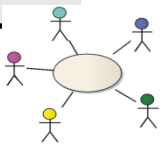
Ingeniería de Software II



Ingeniería de Software II

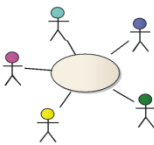
$$\text{NOTA} = [\text{prom}(\text{C2}, \text{C3}, \text{C4}) * 0.4 + \text{Proyecto} * 0.6]$$

Requisitos	Regularidad	Promocionalidad
1 practica niveladora U1	Requisito	Requisito
3 controles (U2, U3, U4)	5	7
Proyecto Integrador entregado en fecha	7	7
Asistencia	60%	80%
Práctica de Heurísticas de usabilidad	Requisito	Requisito
Participar en actividades grupales	Requisito	Requisito
Presentar Monografías informes de grupo	Requisito	Requisito
Presente en las Exposiciones Grupales	Requisito	Requisito
Responder encuestas de co-evaluación	Requisito	Requisito
Responder encuesta de Satisfacción Final	Requisito	Requisito
NOTA=	Aprobado	7



Ingeniería de Software II

- Cada Control de aprendizaje tiene 1 recuperación
- 1 Recuperación extraordinaria para sólo uno de ellos



Ingeniería de Software II

Expectativas sobre la materia:

- ¿Qué espero de la asignatura? (Expectativas)
 - ¿Cómo me gustaría que fueran las clases? (sugerencias)
-
- contestar en el AV.

