

ESCUELA POLITECNICA NACIONAL CONSEJO DE DOCENCIA



EPN-GD-MSP-03-03-PRD-05-FRM-02

SILABO

Versión 2

UNIDAD ACADÉMICA:	TECNOLOGICA
CARRERA:	(RRA20) DESARROLLO DE SOFTWARE

PERIODO ACADÉMICO:	2023-B	OCTUBRE 2023 - MARZO 2024	TIPO:	ORDINARIO
--------------------	--------	------------------------------	-------	-----------

DETALLE DE ASIGNATURA:

NOMBRE:	GESTION DE PROYECTOS DE SOFTWARE	PARALELO:	GR1
CÓDIGO:	TDSD333	PENSUM:	TDS.20.25.01
CRÉDITOS:	3.00	MODALIDAD	PRESENCIAL

COMPONENTES DE ORGANIZACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	HORAS POR SEMANA	HORAS POR PERIODO ACADEMICO
Aprendizaje en Contacto con el Docente (AC)	3.00	48
Aprendizaje Práctico Experimental (AP)	1.00	16
Aprendizaje Autónomo (AA)	5.0	80
TOTAL	9.00	144

REQUISITOS DE LA ASIGNATURA

CO-REQUISITOS		PRE-REQUISITOS	
NOMBRE	CÓDIGO	NOMBRE	CÓDIGO
		ALGORITMOS Y ESTRUCTURAS DE DATOS	TDSD222

HORARIO DE LA ASIGNATURA:

COMPONENTE DE APRENDIZAJES	HORARIO
AC	TDSD333 - GESTION DE PROYECTOS DE SOFTWARE - GR1 - Miércoles: 9-11 Viernes: 9-11

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA:

LA ASIGNATURA SE ENCARGA DE PROPORCIONAR A LOS ESTUDIANTES CONCEPTOS, HERRAMIENTAS Y MÉTODOS ACTUALES DE LA GESTIÓN DE PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE.

INFORMACIÓN DE PROFESOR(ES) A CARGO:

NOMBRE	CORREO	FORMACIÓN ACADÉMICA	PARALELO	COMPONENTE DE APRENDIZAJE	DOCENTE PRINCIPAL
VINTIMILLA JARAMILLO LUZ MARINA	marina.vintimilla@ epn.edu.ec	MAGISTER EN DOCENCIA EN INSTITUCIONES DE EDUCACION SUPERIOR, MSC.	GR1	AC	X

RESULTADOS DEL APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA:

TIPO DE REUSLTADO	DESCRIPCIÓN DEL RESULTADO	FORMA DE EVIDENCIAR EL CUMPLIMIENTO**
Conocimientos	1.1 ANALIZAR LOS CONCEPTOS DE GESTIÓN DE PROYECTOS DE SOFTWARE.	Recursos Didácticos Multimedia: Presentaciones, Videos, Mapa mentales, Talleres y Tareas Actividades orientada a la propuesta de un proyecto de desarrollo de software o servicio guiados por las etapas de la gestión de proyectos.
Destrezas	2.1 APLICAR MÉTODOS, TÉCNICAS Y MODELOS PARA LA CORRECTA GESTIÓN DE PROYECTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE.	Recursos didácticos multimediales. Talleres, Tareas, Evaluaciones
Valores y actitudes	3.1 PROMOVER LA ÉTICA PROFESIONAL EN EL ASEGURAMIENTO DE LA CALIDAD DEL SOFTWARE.3.2 VALORAR EL TRABAJO EN GRUPO CON ACTITUD PROACTIVA Y CREATIVA.	Trabajo de equipos

** Descripciones específicas, medibles y demostrables de lo que el estudiante deberá hacer para el logro de los resultados del aprendizaje.

CONTENIDOS Y ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

DOCENTE: VINTIMILLA JARAMILLO LUZ MARINA, PARALELO: GR1, COMPONENTE : AC

Nº	SEMANA	CONTENIDO	COMPONENTE DE APRENDIZAJE	HORAS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE
1	SEMANA1	PRESENTACIÓN INTRODUCCION A LA GESTIÓN DE PROYECTOS	AC	3.0	EXPOSICIÓN Y EJECUCIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DEL AULA VIRTUAL
			AP	1.0	ACTIVIDAD LÚDICA ORIENTADA A GESTIÓN DE PROYECTOS
			AA	5.0	TRABAJO GRUPAL PLANTEANDO UN PROYECTO
2	SEMANA2	FUNDAMENTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE - Ciclo de vida de software FUNDAMENTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE - Modelos de ciclo de vida de desarrollo de software	AC	3.0	Exposición. Actividad lúdica
			AP	1.0	Actividad lúdica
			AA	5.0	Actividad grupal: preparación de exposición de propuesta de un proyecto de desarrollo de software
3	SEMANA3	FUNDAMENTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE - Metodologías de desarrollo de software tradicionales. FUNDAMENTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE - Metodologías de desarrollo de software tradicionales	AC	3.0	Exposición multimedial
			AP	1.0	Actividad lúdica sobre las fases. de metodología
			AA	5.0	Preparación de material grupal de aplicación de metodología en un caso de estudio
4	SEMANA4	FUNDAMENTOS DE DESARROLLO DE SOFTWARE - Metodologías de desarrollo de software ágiles prueba parcial scrum	AC	3.0	Exposición metodologías ágiles
			AP	1.0	Preparación de aplicación de fases de metodologías ágiles
			AA	5.0	Preparación y exposición de aplicación de metodologías ágiles
5	SEMANA5	REFORZAMIENTO MANEJO DE METODOLOGÍA SCRUM. EVALUACIÓN PARCIAL	AC	3.0	EXPOSICIÓN ACTIVIDADES AL APLICAR SCRUM
			AP	1.0	TALLER ACTIVIDADES SCRUM
			AA	5.0	PREPARACIÓN EXPOSICIÓN DE APLICACIÓN METODOLOGÍA SCRUM
6	SEMANA6	PROYECTO APLICANDO FASES METODOLOGÍAS	AC	3.0	PREPARACIÓN DE DOCUMENTACIÓN
			AP	1.0	TALLER DE REVISIÓN DE DOCUMENTACIÓN
			AA	5.0	TAREA GRUPAL PARA ELABORAR DOCUMENTACIÓN Y EXPOSICIÓN DE CASO
7	SEMANA7	EVALUACIÓN PARCIAL NO	AC	2.0	EVALUACIÓN PARCIAL
			AA	5.0	EVALUACIÓN PARCIAL

			AP	1.0	EVALUACIÓN PARCIAL
8	SEMANA8	EVALUACIÓN BIMESTRAL OK	AC	3.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
			AA	5.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
			AP	1.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
			AP	1.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
9	SEMANA9	METODOLOGÍA DE FRONTEND Y BACKEND METODOLOGÍA PARA ANÁLITICA DE DATOS METODOLOGÍA PARA JUEGOS SERIOS TEMA PARA SEMANA LIBRE 7	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	TALLER METODOLOGÍA UX
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN METODOLOGÍAS
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
10	SEMANA10	CAPAS DE LA ING DE SOFTWARE ETAPAS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE - Análisis, Diseño, Implementación, Seguimiento y Control, Pruebas	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	ACTIVIDAD LÚDICA
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
11	SEMANA11	ETAPAS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE - PRODUCTOS DE CADA ETAPA	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	ANÁLISIS DE EJEMPLOS
			AA	5.0	APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
			AA	5.0	APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
12	SEMANA12	ETAPAS DE DESARROLLO.. FASE PRELIMINAR, FASE INICIO EVALUACIÓN PARCIAL	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	ANÁLISIS DE CASO, DOCUMENTACIÓN
			AA	5.0	TAREA GENERACIÓN DE DOCUMENTACIÓN
			AA	5.0	TAREA GENERACIÓN DE DOCUMENTACIÓN
13	SEMANA13	INGENIERÍA DE REQUERIMIENTOS CAMBIAR AL INICIO SEMANA 3 CALIDAD DE SOFTWARE	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL, REVISIÓN DE CASOS
			AP	1.0	TALLER LEVANTAMIENTO DE REQUERIMIENTOS
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN DE CASO DE ESTUDIO
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN DE CASO DE ESTUDIO
14	SEMANA14	ACTIVIDADES ESTRUCTURALES ACTIVIDADES PARAGUAS ESTIMACIÓN DE UN PROYECTO ANÁLISIS DE COSTOS GESTIÓN DE RIESGOS	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	TALLER ANÁLISIS DE COSTOS
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
15	SEMANA15	SEGUIMIENTO Y CONTROL DE UN PROYECTO CIERRE DE UN PROYECTO	AC	3.0	EXPOSICIÓN MULTIMEDIAL
			AP	1.0	TALLER APLICACIÓN DE CASO
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
			AA	5.0	TAREA APLICACIÓN EN CASO DE ESTUDIO
16	SEMANA16	EVALUACIÓN BIMESTRAL GESTIÓN DE UN PROYECTO	AC	3.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
			AP	1.0	EVALUACIÓN BIMESTRAL
			AA	5.0	RETROALIMENTACIÓN
			AA	5.0	RETROALIMENTACIÓN

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:

1.-PRESSMAN , 2018. Software Engineering A Practitioner 'S Approach. Lugar de publicación: BIBLIOTECA DIGITAL. EditorialISBN-10: 9353165717

BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA:

-SOMMERVILLE IAN , 2011. INGENIERÍA DE SOFTWARE. Lugar de publicación: BIBLIOTECA DIGITAL. EditorialNOVENA EDICIÓN

METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA

DOCENTE: VINTIMILLA JARAMILLO LUZ MARINA, PARALELO: GR1, COMPONENTE : AC

Método de aprendizaje	Recursos de aprendizaje	Escenarios de aprendizaje
Modelo Pedagógico de la EPN, sustentado en Resultados de Aprendizaje bajo Modalidad Presencial. Aprendizaje significativo con técnica de aprender haciendo	Recurso didácticos multimediales, Actividades, Talleres, Tareas, y Evaluaciones.	Modalidad presencial con soporte de aula virtual

EVALUACIÓN

IMPORTANTE: De acuerdo al Art. 80 del RRA la contribución de cada componente de evaluación no podrá exceder el 35% de la calificación del aporte

ACTIVIDAD DE EVALUACIÓN	TIPO	APORTE 1 (%)	APORTE 2 (%)
EVALUACIONES BIMESTRALES SUMATIVAS	Sumativa	35.0	35.0
DESARROLLO DE PROYECTO GRUPAL	Sumativa	25.0	25.0
EVALUACIONES PARCIALES	Sumativa	30.0	30.0
PARTICIPACIÓN COLABORATIVA	Formativa	10.0	10.0
		100.0	100.0

HORARIO Y MECANISMOS DE TUTORÍAS:

DOCENTE: VINTIMILLA JARAMILLO LUZ MARINA, **PARALELO:** GR1, **COMPONENTE:** AC

Horario (s) de tutorías	Ubicación / mecanismo / herramienta de contacto
JUEVES 15-17	ZOOM PREVIA CITA

POLÍTICAS DE DESARROLLO DE LA ASIGNATURA

DOCENTE: VINTIMILLA JARAMILLO LUZ MARINA, **PARALELO:** GR1, **COMPONENTE:** AC

La tradición y el prestigio de la Politécnica exigen que el comportamiento de sus miembros sea el respeto mutuo, la honestidad, el apego a la verdad y el compromiso con la institución y a la patria
Las tareas de trabajo autónomo y talleres prácticos, deben subirse al aula. En caso de documentación pesada, debe subirse al aula el enlace respectivo con opción de edición.
CÓDIGO DE ÉTICA EPN La tradición y el prestigio de la Politécnica exigen que el comportamiento de sus miembros se encuadre en el respeto mutuo, la honestidad, el apego a la verdad y el compromiso con la institución. Con tal antecedente, el presente Código de Ética define la norma de conducta de los miembros de la Escuela Politécnica Nacional: RESPECTO HACIA SÍ MISMO Y HACIA LOS DEMÁS 26 2023-08- 23 9 11 CALIDAD DE SOFTWARE - Gestión de la calidad de proyectos de software Métricas del Software Exposición multimedial 27 2023-08- 25 9 11 ETAPAS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE - Gestión de Proyectos Resumen de la materia Exposición multimedial 28 2023-08- 30 9 11 Otros - Evaluación EVALUACIÓN BIMESTRAL Evaluación 29 2023-09- 01 9 11 Otros - Proyecto ETAPAS DEL DESARROLLO DE SOFTWARE - Mantenimiento Tipologías de los mantenimientos, recomendaciones Exposición multimedial 30 2023-09- 06 9 11 Otros - Proyecto Exposición del proyecto Evaluación del proyecto 31 2023-09- 08 9 11

ADAPTACIONES CURRICULARES PARA ATENDER A ESTUDIANTES CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES:

Metodologías de enseñanza-aprendizaje:
Ambientes de enseñanza-aprendizaje:

Métodos e instrumentos de evaluación:

UBICACIÓN:

Espacio:E21-PB1/E019