

INGENIERÍA DE SOFTWARE

María Clara Gómez Álvarez

AGENDA

- Introducción / Noticias
- Reglas de juego
- Actividad en clase

REGLAS DE JUEGO

1. Puntualidad en la hora de inicio de clase
2. Las actividades evaluativas grupales (proyecto de curso) se deben realizar en equipos.
3. Respeto por las opiniones e intervenciones de los compañeros.

REGLAS DE JUEGO

4. Participación de todos en las actividades en clase.
5. “Ritmo constante” en la ejecución del Proyecto con empresa.
6. Nuestra plataforma oficial de comunicación es MinasLAP.
<https://minaslap.net/>
7. Todas las clases comenzamos con la sección de “Noticias”.

CONTENIDO GENERAL

- **Introducción a la Ingeniería de Software**
- **El Proceso Software**
- **Artefactos de definición**
- **Artefactos de análisis**
- **Artefactos de diseño**
- **Artefactos de pruebas y prototipo funcional**



Enfoque ágil

METODOLOGÍA

- Clases presenciales
- Talleres prácticos
- Elaboración del **proyecto con empresa**
- Estudio de casos
- Conferencias de invitados externos

EVALUACIÓN - Anterior

Actividad Evaluativa	Porcentaje	Fecha
Video Catástrofes de Software	10%	Febrero 15
Examen Parcial 1	15%	Marzo 7
Entrega 1 Proyecto con empresa	15%	Abril 4
Entrega 2 Proyecto con empresa	10%	Abril 23
Examen Parcial 2	15%	Abril 30
Entrega 3 Proyecto con empresa	15%	Mayo 14
Entrega 4 Proyecto con empresa	20%	Mayo 28

EVALUACIÓN - Nueva

Actividad Evaluativa	Porcentaje	Fecha
Video Catástrofes de Software	10%	
Examen Parcial 1	15%	
Entrega 1 Proyecto con empresa	20%	Agosto 8
Entrega 2 Proyecto con empresa	15%	Agosto 29
Examen Parcial 2	15%	Septiembre 12
Entrega 3 Proyecto con empresa	25%	Septiembre 24

ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- La semana del 29 de julio se reactivan las reuniones de seguimiento del proyecto en el horario previamente acordado.
- Verificación de los equipos de trabajo / Cancelaciones.
- **Elementos Entrega 1 (1/2)**
 1. **Planeación estratégica** (Misión, Visión, Objetivos, Valores Corporativos, Mapa de Procesos y Matriz DOFA).
 2. **Técnicas de análisis de negocio ágil:** Stackholder Map y Técnica Personas (Mínimo 5 perfiles)
 3. **Contexto del software:** Descripción de la organización, Alcance, Actores Humanos y Unidades Organizacionales (Ver Clase 6).

ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Elementos Entrega 1 (2/2)

4. Análisis del problema: Modelo verbal de la situación actual, Esquema preconceptual, Modelo del dominio y Diagrama de Procesos de la Situación Actual

5. Recursos: Video de 1.30 minutos máximo explicando el proceso actual y evidencias de la interacción con el usuario (video, fotos, audio)

Adicionalmente preparar una presentación de la Entrega de máximo 12 minutos con los ítems más importantes del informe (Obligatorio presentar el video)

ASPECTOS A TENER EN CUENTA

- Concurso



Contest icons created by Paul J. - Flaticon

Actividad en clase – Apagón Informático

- En los equipos de trabajo del proyecto con empresa analizar el “Apagón Informático” ocurrido el pasado viernes 19 de julio.
- Elaborar un poster respondiendo las siguientes preguntas:
 - Descripción general de la catástrofe
 - Error (¿Qué falló?)
 - Impacto (Consecuencias)
 - ¿Cómo se pudo haber evitado? (Buenas prácticas)
 - Competencias faltantes en los ingenieros de sistemas a cargo.

* *Subir el poster a MinasLAP*

* *Tiempo: 40 minutos*