

# FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

## 1INF149 - INGENIERÍA DE REQUISITOS

### CRONOGRAMA

SEMANA	TEMA O CONTENIDO SESIÓN TEÓRICA	TEMA O CONTENIDO SESIÓN PRÁCTICA (cuando corresponda)	ACTIVIDADES IMPORTANTES (DE APRENDIZAJE / DE EVALUACIÓN)	OBSERVACIONES
1 (del 19/08 al 24/08)  Toño Eder Sergio	CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS  * LA CONSTRUCCIÓN DEL SOFTWARE. * MODELOS DE CICLO DE VIDA DEL DESARROLLO DE SOFTWARE. * TÉRMINOS UTILIZADOS EN LA CONSTRUCCIÓN DE SOFTWARE * LA INGENIERÍA DE REQUISITOS Y TIPOS DE REQUISITOS – Parte 1.			Puntual asistencia y participación en clase
2 (del 26/08 al 31/08)  Toño Eder Sergio	CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS  * LA INGENIERÍA DE REQUISITOS Y TIPOS DE REQUISITOS – Parte 2. * ACTIVIDADES PARA LA OBTENCIÓN DE REQUISITOS	Práctica 1 - Individual  CAPÍTULO 1 (Semana 1): FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS	Evaluación individual acerca de conceptos teóricos y su aplicación a casos propuestos.	Puntual asistencia y participación en clase
3 (del 02/09 al 07/09)  Toño Eder Sergio	CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS  * FUNDAMENTOS DE LOS CASOS DE USO * HISTORIAS DE USUARIO Y EL CATÁLOGO DE REQUISITOS			Puntual asistencia y participación en clase
4 (del 09/09 al 14/09)  Toño Eder	CAPÍTULO 2: DISEÑO DE LA EXPERIENCIA USUARIO  * PROCESO DE DISEÑO DE LA EXPERIENCIA USUARIO (UX DESIGN)	Práctica 2 - Individual  CAPÍTULO 1 (Semana 2): FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS	Evaluación individual acerca de conceptos teóricos y su aplicación a casos propuestos.	Puntual asistencia y participación en clase
5 (del 16/09 al 21/09)  Toño Eder	CAPÍTULO 2: DISEÑO DE LA EXPERIENCIA USUARIO  * TÉCNICAS Y HERRAMIENTAS PARA EL PROCESO DE DISEÑO DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO: EMPATHY MAPS		Desarrollo de caso práctico para el Diseño de la Experiencia de Usuario (UX Design – Comedores Universitarios)	Puntual asistencia y participación en clase

# FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

## 1INF149 - INGENIERÍA DE REQUISITOS

<b>6</b> (del 23/09 al 28/09) Toño Eder	CAPÍTULO 3: DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO  * PROTOTIPADO (UI DESIGN) * ESTÁNDARES PARA EL DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO.	Laboratorio 1 - Grupal  PROBLEM STATEMENT: Declaración explícita y bien definida del problema que se pretende resolver en un proyecto de diseño centrado en las personas	Evaluación acerca del avance del desarrollo del trabajo de campo seleccionado por el grupo de trabajo.	Puntual asistencia y participación en clase
<b>7</b> (del 30/09 al 05/10) Toño Eder	CAPÍTULO 3: DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO  * ESTÁNDARES PARA EL DISEÑO DE INTERFACES GRÁFICAS DE USUARIO. * UI DESIGN: WIREFRAMES, WIREFLOWS, MOCKUPS, PROTOTYPES.			Puntual asistencia y participación en clase
<b>8</b> (del 07/10 al 12/10) Toño Eder	CAPÍTULO 3: DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO  * USER FLOWS DIAGRAMS.	Laboratorio 2 - Grupal  UX DESIGN: Aplicación del proceso, técnicas y herramientas de diseño de UX.	Evaluación acerca del avance del desarrollo del trabajo de campo seleccionado por el grupo de trabajo.  Ejercicio práctico de <a href="https://overflow.io/s/W2U581Q9/">https://overflow.io/s/W2U581Q9/</a>	Puntual asistencia y participación en clase
<b>9</b> (del 14/10 al 19/10)		<b>Examen 1</b>  CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS  CAPÍTULO 2: DISEÑO DE LA EXPERIENCIA USUARIO  CAPÍTULO 3: DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO	<b>Evaluación escrita y presencial</b>	<b>EXAMEN PARCIAL</b>
<b>10</b> (del 21/10 al 26/10) Toño Eder Sergio	CAPÍTULO 4: CASOS DE USO, ESTÁNDARES Y AGILIDAD  * ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS CON CASOS DE USO * ESTÁNDARES INTERNACIONALES PARA LA ESPECIFICACIÓN DE REQUISITOS			Puntual asistencia y participación en clase
<b>11</b> (del 28/10 al 02/11)	CAPÍTULO 4: CASOS DE USO, ESTÁNDARES Y AGILIDAD	Laboratorio 3 - Grupal	Evaluación acerca del avance del desarrollo del trabajo de campo seleccionado por el grupo de trabajo.	Puntual asistencia y participación en clase

# FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

## 1INF149 - INGENIERÍA DE REQUISITOS

<b>Toño Eder</b>	* LOS REQUISITOS EN ENTORNOS ÁGILES Y TRADICIONALES	UI: Aplicación de estándares y patrones de diseño de interfaces gráficas de usuario presentadas en los diagramas de flujos de usuarios para la validación de la propuesta de interacción de su prototipo de solución.	Revisión antes de clase de la lectura: "Cómo usar las técnicas de ingeniería de requisitos en diferentes contextos"  Desarrollo de ejercicio práctico de redacción de especificación de requisitos funcionales y no funcionales empleando Historias de usuario y técnica de BDD (Behavior Driven Development).	
<b>12 (04/11 al 09/11)</b>  <b>Toño Eder Sergio</b>	CAPÍTULO 5: MODELOS CONCEPTUALES CON DIAGRAMAS DE CLASES  * LOS DIAGRAMAS DE CLASE DE UML *RELACIONES ENTRE CLASES *REPRESENTANDO CONCEPTOS CON DIAGRAMAS DE CLASES			Puntual asistencia y participación en clase
<b>13 (del 11/11 al 16/11)</b>  <b>Toño Eder Sergio</b>	CAPÍTULO 5: MODELOS CONCEPTUALES CON DIAGRAMAS DE CLASES  *PATRONES PARA LA CREACIÓN DE MODELOS CONCEPTUALES CON DIAGRAMAS DE CLASES *RELACIÓN DEL MODELO CONCEPTUAL CON LOS DIAGRAMAS DE CLASES DE DISEÑO	Laboratorio 4 - Grupal  DISEÑO DE SISTEMA DE INFORMACIÓN: Desarrollo de artefactos de software relacionados al diseño de la solución del sistema de información propuesto.  CAPÍTULO 4: CASOS DE USO, ESTÁNDARES Y AGILIDAD	Evaluación acerca del avance del desarrollo del trabajo de campo seleccionado por el grupo de trabajo.	Puntual asistencia y participación en clase
<b>14 (del 18/11 al 23/11)</b>  <b>Toño Eder Sergio</b>	CAPÍTULO 6: VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE REQUISITOS  * VALIDACIÓN Y VERIFICACIÓN DEL PRODUCTO DE SOFTWARE *ESPECIFICACIÓN DE CASOS DE PRUEBA *TRAZABILIDAD DE REQUISITOS			Puntual asistencia y participación en clase
<b>15 (del 25/11 al 30/11)</b>  <b>Toño Eder Sergio</b>	CAPÍTULO 6: VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE REQUISITOS  *EVALUACIÓN DE HEURÍSTICAS DE USABILIDAD	Laboratorio 5: PRESENTACIÓN TAREA ACADÉMICA  CAPÍTULO 1: FUNDAMENTOS DE LA INGENIERÍA DE REQUISITOS	Desarrollo de video de presentación de hasta 10 minutos de duración.	Puntual asistencia y participación en clase

# FACULTAD DE CIENCIAS E INGENIERÍA

## 1INF149 - INGENIERÍA DE REQUISITOS

		<p>CAPÍTULO 2: DISEÑO DE LA EXPERIENCIA USUARIO</p> <p>CAPÍTULO 3: DISEÑO DE INTERFACES DE USUARIO</p> <p>CAPÍTULO 4: CASOS DE USO, ESTÁNDARES Y AGILIDAD</p> <p>CAPÍTULO 5: MODELOS CONCEPTUALES CON DIAGRAMAS DE CLASES</p> <p>CAPÍTULO 6: VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE REQUISITOS</p> <p>Desarrollo de video de presentación del diseño del sistema de información desarrollado durante el curso.</p>	Elaboración de informe consolidado con las entregas finales de los artefactos de diseño del sistema de información propuesto.	
<b>16</b> (del 02/12 al 07/12)		<p><b>Examen 2</b></p> <p>CAPÍTULO 4: CASOS DE USO, ESTÁNDARES Y AGILIDAD</p> <p>CAPÍTULO 5: MODELOS CONCEPTUALES CON DIAGRAMAS DE CLASES</p> <p>CAPÍTULO 6: VALIDACIÓN Y GESTIÓN DE REQUISITOS</p>	Evaluación escrita y presencial	<b>EXAMEN FINAL</b>
<b>17</b> (del 09/12 al 14/12)				<b>EXAMEN FINAL</b>