

# INGENIERÍA DE SOFTWARE 2

Semestre  
2023-1

# FICHA DE LA ASIGNATURA

- Nombre: Ingeniería de Software II
- Código: 503355
- Horario: [T] Lu 9 - Mi 8,9 [P] Vi 8,9
- Profesor: Gonzalo Rojas Durán
- E-mail: [gonzalorojas@udec.cl](mailto:gonzalorojas@udec.cl)
- Ayudante: Por definir

# DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

- En esta asignatura se complementan y aplican conceptos fundamentales de Análisis, Diseño, Implementación y Testing de Software.
- Para ello, se revisarán y aplicarán distintos métodos y procesos de desarrollo.
- Se realizará un desarrollo en equipo, siguiendo el framework ágil Scrum
- Se discutirán temas relevantes, expuestos grupal e individualmente.

# CONTENIDOS

1. Introducción
2. Principios de Ingeniería de Software
3. Procesos de Desarrollo
  1. Métodos tradicionales
  2. Framework de desarrollo RUP
  3. Framework ágiles
4. Testing y Gestión de Calidad de Software

# RESULTADOS DE APRENDIZAJE

1. Reconocer los conceptos básicos de Ingeniería de Software
2. Describir modelos de desarrollo tradicionales para sistemas software
3. Aplicar métodos de desarrollo actuales en entornos de desarrollo de mediana escala
4. Identificar los principales conceptos de Testing de Software en el diseño e implementación de sistemas software

# EVALUACIÓN

## Nota de Presentación (NP)

- Proyecto semestral (equipo): 75%
  - 3 iteraciones: 20%, 25% y 30%, respectivamente
- Investigación y Discusión: 25%

Participación será evaluada como parte de los ítems anteriores

# EVALUACIÓN

- Si  $NP < 3,95$ , reprobación: estudiante debe rendir una evaluación de recuperación (ER)
- $NP2 = NP * 0,60 + ER * 0,40$
- Si  $NP2 < 3,95$ , reprobación
- Si Proyecto  $< 4,5$ , NCR

# PROYECTO SEMESTRAL

- Se conformarán equipos de 6 estudiantes.
- El proyecto será evaluado a través de tres entregas, consistentes en una presentación y estado de avance de desarrollo
- Estudiante cuyo aporte al trabajo en equipo sea mal evaluado por sus compañeros/as, no cumplirá los requisitos de la asignatura, obteniendo una calificación final de NCR



# PROYECTO SEMESTRAL

## Tres iteraciones (Sprints) de SCRUM

Requisitos por iteración

Planificación de  
iteración

Control de tareas

Reuniones diarias

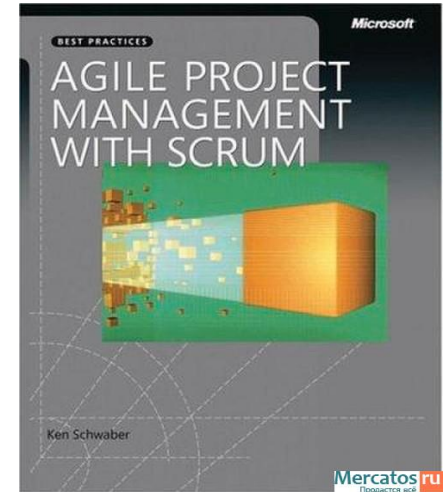
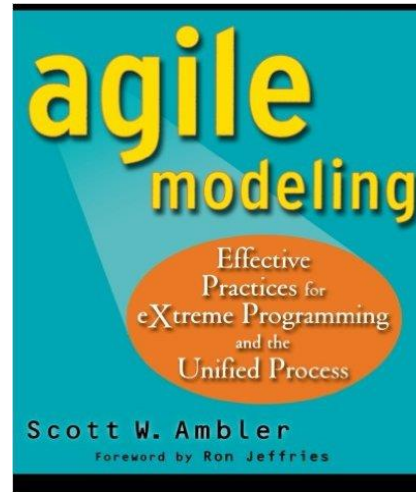
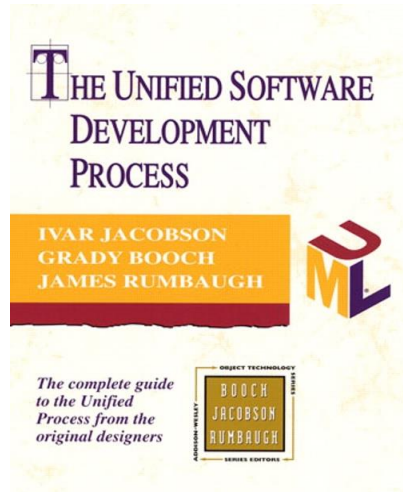
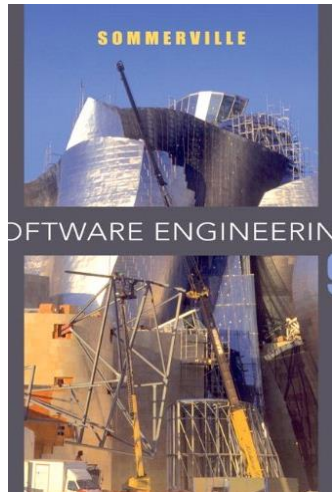
Desempeño de roles

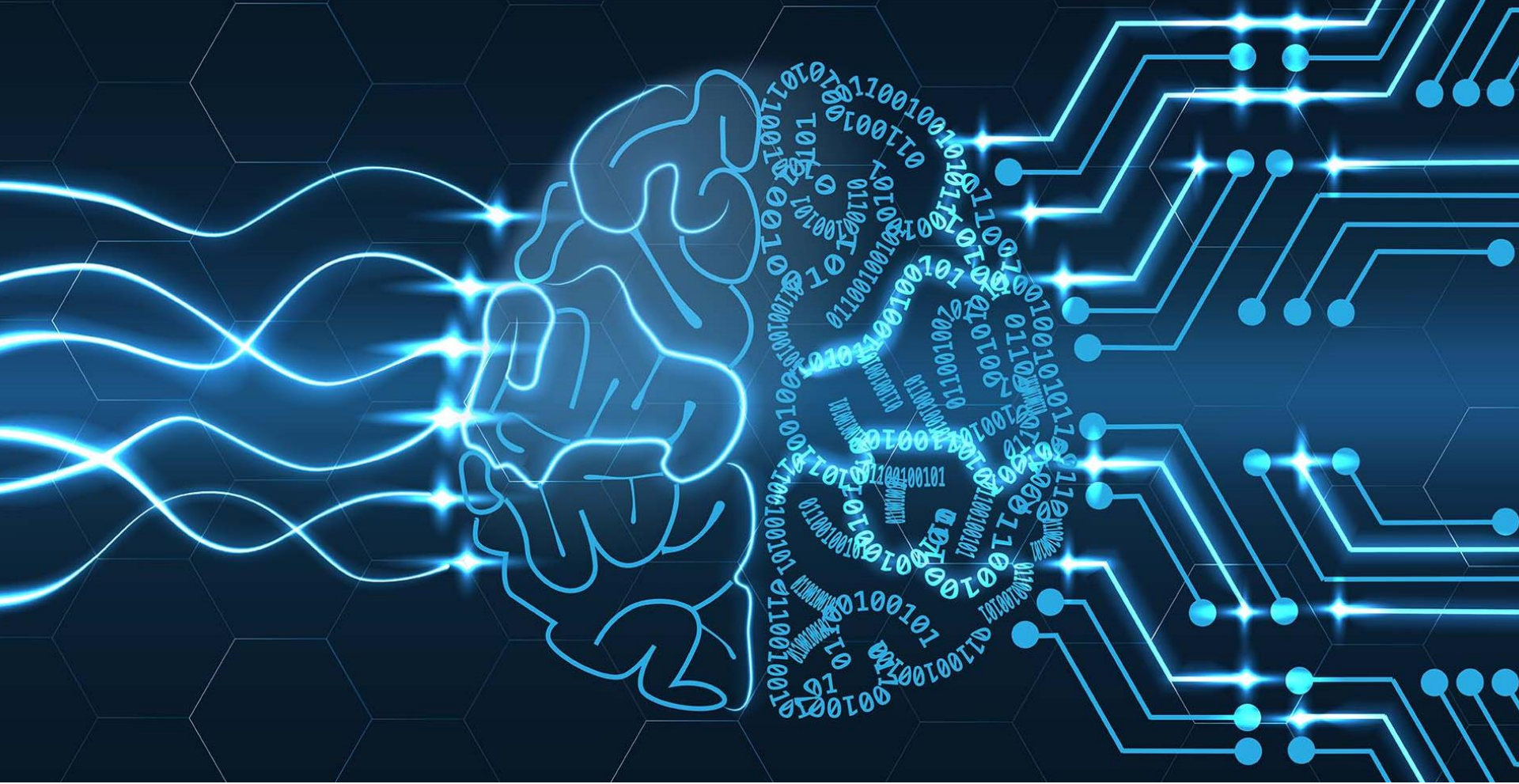
Prototipo

Arquitectura y Plan de  
Testing

Retroalimentación de  
producto y proceso

# BIBLIOGRAFÍA





# INGENIERÍA DE SOFTWARE 2

Semestre  
2021-1