

SW - Ingeniería de Software



¡Para esta experiencia recorreremos el Campus SJ! Aprenderemos utilizando la metodología "Jigsaw", donde cada grupo deberá aprender una metodología ágil para explicarla a su compañero y así aprender en conjunto ...

Competencias

Especificas:

 Conocimientos básicos de diferentes metodologías ágiles del desarrollo de Software, conociendo sus ventajas, desventajas, y características.

Transversales:

 Ser capaz de aprender nuevos conceptos explicados por compañeros, y enseñar un nuevo tópico aprendido en el momento:).

BKNs:

• ¡Conocí nuevos lugares del Campus San Joaquín!



Aprenderemos en conjunto diferentes metodologías ágiles. Para esto deberás ir a una parte específica del campus a aprender Cascada, Scrum, Extreme Programming o Kanban. Si quieres leer el material estará en la carpeta que está en CANVAS.

Entregable



Para entregar: Link en CANVAS

Luego de recorrer el campus, en CANVAS encontraras un Quiz con algunas preguntas sobre las diferentes metodologías ágiles aprendidas por ti y por tu equipo.

El entregable es 1 captura donde se vea el resultado que aparece al contestar todo el Quiz, enviar el formulario y apretar "Ver calificación".



Š Ejemplo 1

SW - Quiz (Ingeniería de Software)

Puntos totales 8/8





■ Default view

<u>Aa</u> ID	# %	■ Descripción
<u>R1</u>	12.5%	Pregunta 1 correcta Tienes correcta la Preg
R2	12.5%	Pregunta 2 correcta Tienes correcta la Preg
<u>R3</u>	12.5%	Pregunta 3 correcta Tienes correcta la Preg
R4	12.5%	Pregunta 4 correcta Tienes correcta la Preg
<u>R5</u>	12.5%	Pregunta 5 correcta Tienes correcta la Preg
R6	12.5%	Pregunta 6 correcta Tienes correcta la Preg
R7	12.5%	Pregunta 7 correcta Tienes correcta la Preg
<u>R8</u>	12.5%	Pregunta 8 correcta Tienes correcta la Preg

sum 100%

No It Yourself (DIY)



Para evaluar: Recuerda para que te evalúen los DIY y te den la nota bonus correspondiente, debes compartirlos en DISCORD siguiendo las instrucciones en CANVAS. ¡Así motivarás a los demás y podrás buscar sinergias!

■ Default view

<u>Aa</u> Num	≡ Nivel	■ DYI
1	Casual/Pro	Leer o ver videos enfo
2	Casual/Pro	Hacer un curso para ap
<u>3</u>	Casual/Pro	Crear tu propia web sig organizarte(quizás enc en DISCORD 6)
4	Casual/Pro	Aprende sobre otras m Product Management)
5	Casual/Pro	Crea tu propio Kanban (Puedes hacerlo con Ti
···		y cualquier otra idea

🔍 Exploración



🖯 IIC2143 - Ingeniería de Software

Programa en la CARPETA

- Aprender diferentes metodologías ágiles para desarrollar software.
- Hacer tu primera aplicación web con un nuevo lenguaje.
- Crear diagramas y gráficos para poder mostrar el flujo de tu aplicación.



IIC2173 - Arquitectura de Sistemas de Software

Programa en la CARPETA

- ¿Cuál es el mejor patrón para mi sistema de software?
- ¿Cuáles son las arquitecturas que más se están utilizando actualmente?



IIC2113 - Diseño Detallado de Software

Programa en la CARPETA

- ¿Cómo puedo definir la calidad de un software? ¿Cuál es más adecuado para resolver mi problema?
- ¿Cómo puedo mejorar software que ya está desarrollado?
- ¿Cuáles son buenas prácticas para desarrollar software?

Bibliografía

