

# Ingeniería de Software

Universidad Tecnológica Nacional

Facultad Regional Córdoba

Cátedra de Ingeniería de Software

Docentes: Judith Meles – Laura Covaro

# Presentación: Equipo docente de la cátedra

- Coordinador de la Cátedra: Judith Meles
- Docentes por curso:

| Curso | Día y Horas            | Turno | Profesor                           | J.T.P.   | Ayudantes  |
|-------|------------------------|-------|------------------------------------|--|--|
| 4K1   | Mar 3-4-5-6<br>Jue 4-5 | M     | Meles, Judith<br>jmeles@gmail.com  | Joaquín Robles<br><a href="mailto:jrobles.utn@gmail.com">jrobles.utn@gmail.com</a> |  |
| 4K2   | Mar 1-2-3-4<br>Vie 3-4 | T     | Meles, Judith<br>jmeles@gmail.com  | Massano, Cecilia<br>ceciliamassano@gmail.com                                       | Joaquín Robles<br><a href="mailto:jrobles.utn@gmail.com">jrobles.utn@gmail.com</a> |
| 4K3   | Mie 3-4-5-6<br>Vie 5-6 | N     | Covaro, Laura<br>lcovaro@gmail.com | Massano, Cecilia<br>ceciliamassano@gmail.com                                       |  |
| 4K4   | Mar 3-4-5-6<br>Vie 1-2 | N     | Covaro, Laura<br>lcovaro@gmail.com | Joaquín Robles<br><a href="mailto:jrobles.utn@gmail.com">jrobles.utn@gmail.com</a> | Mickaela Crespo<br>mickaelacrespo@gmail.com  |

**Todos los docentes somos Ingenieros  
en Sistemas de Información,  
graduados de la UTN**

# Presentación: carga horaria de la materia

- 2 hs. Cátedra semanales de teórico
- 4 hs. Cátedra Semanales de práctico
- Duración: 16 semanas

# Condiciones de Aprobación Directa /Regularidad

- Para obtener Aprobación Directa:
  - 2 parciales teóricos con opción a recuperar sólo 1 de ellos: **NOTA 8 O SUPERIOR**
  - 2 parciales prácticos con opción a recuperar sólo 1 de ellos: **NOTA 8 O SUPERIOR**
  - **Martes 28 de Abril**: Primer Parcial Teórico y Práctico
  - **Martes 9 de Junio**: Segundo Parcial Teórico y Práctico
  - **Martes 23 de Junio**: Recuperatorios
- 3 trabajos conceptuales con **NOTA 8 O SUPERIOR**, con opción a recuperar 1 de ellos sin afectar la aprobación directa.
  - Un trabajo aborda los temas indicados de la unidad 3 → Video explicativo, fecha límite 17 de Abril.
  - Un trabajo que aborda un tema de la unidad 4 (Testing Ágil) → Póster Científico, fecha límite 12 de Junio.
  - Un trabajo aborda un tema de la unidad 2 (Design Thinking) → Pecha Kucha, fecha 19 de junio.
- Ejercicios Prácticos: presentar el 100 % de los ejercicios prácticos propuestos y aprobar el 70 % con **NOTA 8 O SUPERIOR** con la siguiente modalidad:
  - El tema correspondiente al ejercicio práctico se dicta en una clase, el grupo debe presentar el ejercicio la clase siguiente.
  - El JTP lo corrige, lo califica y se lo entrega al grupo.
  - No hay re-entregas

## Regularidad:

Idénticas condiciones que para la aprobación directa con **notas entre 4 y 7**; el estudiante quedará en condición de regular

# Condiciones de Aprobación del Examen Final



Me puso un 2



Me Saque  
un 10!

- Examen Final Oral de los contenidos TEÓRICOS de la materia
  - Un tema asignado al azar por la cátedra en el momento que se inscriben a rendir.
  - Dos temas más asignados por el docente en el momento del examen.
- La Cátedra es unificada, se rinde con cualquiera de los docentes que esté en la mesa examinadora.
- Se evalúan TODOS los contenidos del último programa vigente.

¿Qué es la materia?

# Algunos conceptos que cubrimos

- Tienen detalle completo en la modalidad académica, pero los más sobresalientes son:
  - Gestión Lean Ágil de Productos
  - Gestión Lean Ágil de Requerimientos
  - SCRUM / Framework para escalar SCRUM
  - Gestión de Software como Producto
  - Aseguramiento de Calidad – Métricas
  - Kanban

# Algunos conceptos que abordamos de manera introductoria

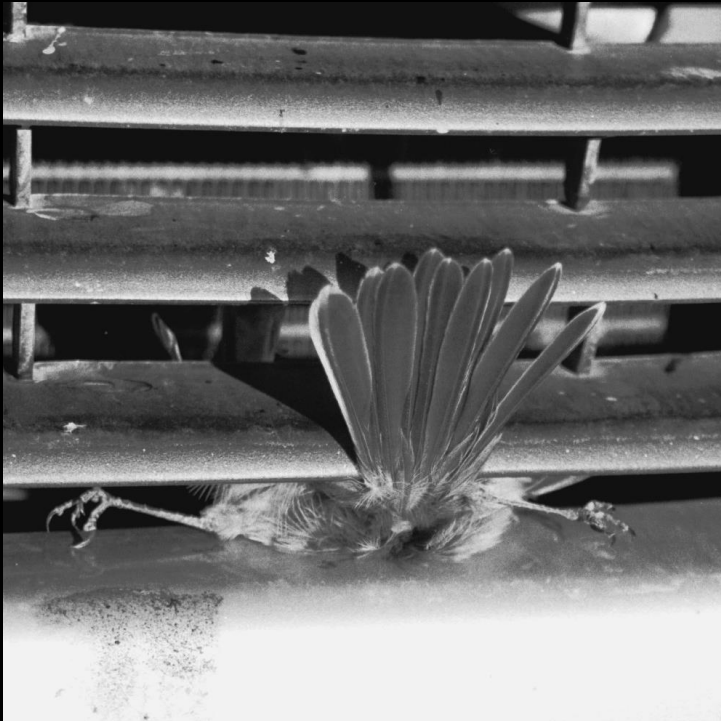
- Riesgos
- Administración de proyectos basados en procesos definidos
- Componentes para confección un plan de proyecto
- ¿Dónde los encuentran?
  - Teóricos/prácticos de la Materia Proyecto de 5to año.



# Bibliografía obligatoria (aplicaciones en la modalidad académica)

- **Sommerville, Ian** - INGENIERÍA DE SOFTWARE - Novena Edición (Editorial Addison-Wesley Año 2011).
- **Pressman, Roger** - INGENIERÍA DE SOFTWARE, UN ENFOQUE PRÁCTICO. – (Editorial McGraw Hill – Año 1998)
- **Myers, Glenford**- El arte de Probar el Software. (Editorial El Ateneo, 1983).-
- **Steve Mc Connell.**, DESARROLLO Y GESTIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS (Editorial McGraw Hill – Año 1996).
- **Gothelf, Jeff** – Lean UX: Applying Lean Principles to Improve User Experience – Editorial O’Reilly, 2013
- **Schneider Jonny** – Understanding Design Thinking, Lean and Agile – Editorial O’Reilly, 2017
- **Anderson, David J.** – Kanban (Blue Hole Press – 2011)
- Papers:
  - **Dean Leffingwell and Pete Behrens** – A user story primer (2009)
  - **Manifiesto Ágil** <http://agilemanifesto.org/iso/es/>

Para material opcional y algunas noticias....twitter



**@ingdeswutn**

# Respecto de los Grupos

- Cantidad de integrantes por grupo: entre 5 y 6
- Deben informar sobre el grupo:
  - Legajo
  - Apellidos (como aparece en Bedelía)
  - Nombres (como aparece en Bedelía)
  - Un correo electrónico por grupo
- Los Jefes de Trabajos Prácticos de cada curso asignarán a cada grupo un número.
- Cada grupo tendrá asignado un responsable de corrección de los Ejercicios Prácticos que presente.