

# Ingeniería de Software 1

Titular: Alejandra Bosio

JTP: Julio Castillo



# Ingeniería de Software 1

El objetivo principal de la materia es presentar al estudiante los métodos fundamentales para el desarrollo de software en forma disciplinada y precisa. Para ello se inicia con la descripción general del proceso de desarrollo de software analizando los diferentes modelos y sus casos típicos de aplicación.

Se analiza todo lo relativo a la gestión de procesos en general y a la gestión particular de procesos de desarrollo de software poniendo énfasis en los estándares de calidad. Se introduce al estudiante en la gestión y liderazgo de proyectos de desarrollo de software.

# Materia: teórico

- 12 Unidades
- 2 parciales (teórico + preguntas prácticas)

# Materia: práctico

- vamos a trabajar en grupos de 2/4 personas
  - Mucho ejercicio y análisis de casos.
  - 2 trabajos prácticos (se dará en una clase y se expondrán la clase siguiente)
  - participación en clases
-

# Materia: práctico

- La nota final práctica del parcial será la combinación de:
    - respuestas a situaciones prácticas en el parcial teórico.
    - nota en los TPS que tuvieron hasta la fecha.
    - desempeño en las clases.
-

# Ejercicio 1

*Nos dividimos en grupos y pensamos  
respuestas a las siguientes preguntas..*

¿que es la ing de software?

¿para que creen que sirve la ing de software ?



# Ingeniería de Software

La ingeniería de software es una disciplina de ingeniería que se interesa por todos los aspectos de la producción de software, desde las primeras etapas de la especificación del sistema hasta el mantenimiento del sistema después de que se pone en operación. En esta definición se presentan dos frases clave:

1. *Disciplina de ingeniería.* Los ingenieros hacen que las cosas funcionen. Aplican teorías, métodos y herramientas donde es adecuado. Sin embargo, los usan de manera selectiva y siempre tratan de encontrar soluciones a problemas, incluso cuando no hay teorías ni métodos aplicables.
2. *Todos los aspectos de la producción del software.* La ingeniería de software no sólo se interesa por los procesos técnicos del desarrollo de software, sino también incluye actividades como la administración del proyecto de software y el desarrollo de herramientas, así como métodos y teorías para apoyar la producción de software



# Ejercicio 2

*Un cliente quiere hacer un programa que sea una calculadora.*

**¿como lo harían?**

**¿qué etapas tendría ?**

**¿que actores /  
personajes creen  
que participan en el  
desarrollo de un  
software?**



# Conclusión

El software se puede hacer de muchas maneras (Modelos de Proceso de Software) los cuales se ajustan mejor a los contextos o necesidades en que surge el mismo.

Estos procesos o “maneras”, son algunos más estrictos que otros, pero todos tienen sus etapas.

Sobre los roles o personajes dentro del Proceso de Software, tenemos varios (algunos muy puntuales según el tipo de proceso o metodología), pero los que siempre están son:

- Cliente
- Equipo desarrollo

4 P: personal, producto, proceso y proyecto.

# Trayectoria profesional



A horizontal timeline with a dotted purple line. Four purple circular markers are placed along the line. From each marker, a teal vertical line extends upwards or downwards to a text block. The text blocks contain job titles, company/city names, and dates. The jobs are: 1. Becario en el Dpto. de Ingeniería (top), 2. Ingeniero de software (bottom), 3. Responsable de proyectos (top), 4. Responsable de proyectos sénior (bottom).

## **Becario en el Dpto. de Ingeniería**

Empresa, Ciudad  
Enero del 20XX-Mayo del 20XX

## **Responsable de proyectos**

Empresa, Ciudad  
Septiembre del 20XX-Agosto del 20XX

## **Ingeniero de software**

Empresa, Ciudad  
Mayo del 20XX-Agosto del 20XX

## **Responsable de proyectos sénior**

Empresa, Ciudad  
Septiembre del 20XX-Presente