

Programa Regular de asignatura

- **Asignatura:** Ingeniería de Software II.
- **Carrera/s:** Ingeniería en Informática.-
- **Ciclo lectivo:** 2018.- Docente/s:
- **Coordinador:** Ing. Antonini Sergio.-
- **Integrantes del plantel docente:** Ing. Antonini Sergio.-
- **Carga horaria semanal:** 6 (seis) horas.-
- **Tipo de asignatura:** Teórico - Práctica.-

Fundamentación:

Ingeniería de Software II es una materia obligatoria correspondiente al cuarto año de la carrera Ingeniería en Informática.

En la materia los estudiantes abordarán conocimientos avanzados de la Ingeniería de Software, tales como calidad, estimaciones y metodología ágiles. Estos temas se vinculan entre sí, y son parte importante en el ciclo de vida de la ingeniería de software. Se propone el debate entre los alumnos sobre que metodología emplear; los distintos tipos de estimaciones de tiempos en las distintas etapas del desarrollo de software; y en la calidad como satisfacción al cliente.

Se articula verticalmente con contenidos disciplinares anteriores con las materias: Ingeniería de Software I, Proyecto Software, Metodologías de Programación I y II.

Se articula verticalmente con contenidos disciplinares posteriores con Administración de Proyectos

Objetivos:

- Profundizar los conocimientos de la ingeniería de software que complementarán aquellos adquiridos en la asignatura de años anteriores.
- Desarrollar trabajos de proyecto y diseño que involucrarán las diferentes disciplinas de la ingeniería de software de manera íntegra.
- Comprender y analizar las necesidades informáticas de los interesados para poder llevar a cabo el desarrollo del software a medida.
- Promover y reforzar las relaciones y la movilidad entre los estudiantes provocando la manifestación de vínculos estrechos que posibiliten el trabajo solidario y colaborativo.-

- Procurar que cada estudiante pueda acceder con facilidad a la base de conocimientos creada y al mismo tiempo se involucre con aportes de sus conocimientos a la base existente posibilitando la distribución del conocimiento.-
- Que el estudiante comprenda e internalice los estilos de aprendizaje con los cuales deberá desarrollar su perfil profesional en los diferentes ámbitos de desempeño.-

Contenidos mínimos:

Problemas recurrentes en la industria del software. Modelos de Capacidad y Madurez (CMMI). Mejora continua. Auditoria. Proceso Unificado. Metodologías ágiles. Documentación de Aplicaciones. Administración de Configuración. Testing de aplicaciones.

Contenidos temáticos o unidades:

Unidad I.

Modelos de ciclo de vida y modelos de procesos de desarrollo de Software. Nociones de ciclo de vida de sistemas. Modelos en cascada, iterativos e incrementales. Metodologías “plan based” vs. Metodologías “ágiles”.

Unidad II.

Estimación de proyectos de software. Puntos de función, “objectpoints”, “use case points”, método de Clarck, método Delphi.

Unidad III.

Planificación, seguimiento y control de proyectos. Principios básicos de la planificación. Herramientas de seguimiento y control.

Unidad IV.

Administración de riesgos en proyectos de software. El modelo SEI para la gestión de riesgos: identificación, planificación, control, seguimiento y comunicación. Otros modelos: el modelo PMI y los estándares internacionales.

Unidad V.

Modelos de mejoras de procesos de desarrollo de software. Modelos de Calidad para el desarrollo de Software: CMM y CMMI. Otros modelos de calidad, normas ISO. Métodos de evaluación basados en CMMI: SCAMPI A, B y C. El ciclo de mejoras, el modelo IDEAL.

Unidad VI.

Gestión de proyectos. El modelo PMI, los grupos básicos de procesos y las áreas de conocimiento. La gestión mediante técnicas ágiles.

Bibliografía:

- Ian Sommerville. (2011). Ingeniería de Software - Novena Edición. Mexico: Pearson Educación
 - o Todas las Unidades
- PMI. (2017). PMBOK Guía de fundamentos de la Administración de Proyectos – 6° Edición. – USA: PMI
 - o Unidades II, III, IV y VI
- Pressman. (2010). Ingeniería del Software - Un enfoque Práctico - Séptima Edición. Mexico: Mcgraw-HILL
 - o Todas las Unidades
- SWEBOOK V3 – 2014 – IEEE
 - o Unidades I, II, III y IV
- Una guía para el CONOCIMIENTO DE SCRUM (GUÍA SBOK™) 2013 Edición
- Gestión de proyectos Scrum Manager (Scrum Manager I y II) Versión 2.5 – Abril 2014

Bibliografía Optativa:

- CMMI. <http://www.sei.cmu.edu/cmmi>
 - o Unidad V

Propuesta pedagógica -didáctica

Las clases se desarrollarán en el Laboratorio de Informática. Se organizarán en modalidades teórico-prácticas con soporte de presentaciones digitales y prácticas en función de cada clase.

En las clases se presentan los contenidos teóricos y se van resolviendo en forma conjunta ejemplos que ayuden a comprender los nuevos conceptos introducidos. La formación práctica está basada en la

resolución de problemas tipo y de actividades de proyecto y diseño, cuyas resoluciones se realizan principalmente en las computadoras, utilizando aplicaciones de uso en la industria que permitan un contacto directo con las tecnologías actuales.

En cuanto a las actividades de proyecto y diseño, los estudiantes deberán desarrollar un proyecto, que les signifique una aplicación concreta de los conocimientos adquiridos hasta el momento, integrando temas de Ingeniería de Software I e Ingeniería de Software II, y el resto de materias con contenidos disciplinares anteriores. El trabajo debe estar relacionado con la implementación de un sistema que satisfaga una determinada necesidad y con cada una de las etapas del desarrollo del software: especificación, diseño, desarrollo y mantenimiento, optimizando el uso de los nuevos conceptos, herramientas y recursos presentados en la asignatura. El proyecto debe incluir un detalle de los problemas encontrados, las formas de solucionarlos, las condiciones de ejecución, formato de los datos de entrada e ideas o sugerencias para realizar una versión mejorada del mismo. La realización de este proyecto permite consolidar la formación práctica del estudiante, así como también se lo sitúa en un entorno de trabajo similar al que encontrará en su ámbito laboral.

Régimen de aprobación:

La evaluación de las instancias teórico-prácticas se realiza a través del régimen de promoción directa (notas iguales o superiores a 7) y en caso de no alcanzar la nota necesaria durante el curso regular, pero con la cursada aprobada (entre 4 y 6.99), se aplica el régimen de examen final. Además, los estudiantes deberán desarrollar trabajos de Laboratorio donde se integren los temas vistos en la materia. Las clases son obligatorias ya que implican participación y debate que forman parte de la evaluación. Para la aprobación de la materia los estudiantes deberán tener una asistencia no inferior al 75%.

Aquellos alumnos que hayan desaprobado el examen, tendrán la posibilidad de rendir nuevamente en la fecha de recuperación. Lo mismo para los alumnos con nota 4, 5 o 6 podrán recuperar en las fechas pactadas.

Aprobación de la materia:

- Promoción con nota final mayor o igual a 7.
- Para nota de 4 a 6.99, Cursada Aprobada, con acceso al régimen de examen final que se aprobará con una nota no inferior a 4.
- Para nota de 0 a 3.99, Desaprobado.

Los estudiantes ausentes sin justificación a un examen parcial serán considerados desaprobados. Aquellos que justifiquen debidamente la ausencia podrán rendir en las instancias que se coordine con el docente perdiendo la posibilidad de recuperación.

El presente régimen de aprobación se ajusta al Reglamento Académico vigente, según Resolución (CS) N°43/14.