

FORMATO 1
PLANIFICACIÓN DE CURSO
Segundo Semestre académico 2022 - Docencia Presencial

I. ACTIVIDAD CURRICULAR Y CARGA HORARIA

Asignatura: PROYECTO DE SOFTWARE	Código: COM4302-1
Semestre de la Carrera: 8vo semestre	
Carrera: Obligatorio de carrera Ingeniería Civil en Computación	
Escuela: Escuela de Ingeniería	
Docente(s): Paula Quitral	
Ayudante(s):	
Horario: Lunes y martes	

Créditos SCT: 6	
Carga horaria semestral ¹ :	180 horas
Carga horaria semanal:	12 horas

Tiempo de trabajo sincrónico semanal: 3	horas
Tiempo de trabajo asincrónico semanal: 9	horas

II. RESULTADOS U OBJETIVOS DE APRENDIZAJE ESPERADOS ESTE SEMESTRE

1)	Formular, planificar y gestionar un proyecto de software.
2)	Trabajar en equipo, en forma coordinada y cercana a un cliente real.
3)	Planificar y adaptar el trabajo de acuerdo a las circunstancias.

¹ Considere que 1 crédito SCT equivale a 30 horas de trabajo total (presencial/sincrónico y autónomo/asincrónico) en el semestre.

Evaluar los riesgos asociados al proyecto.

4)

Desarrollar una solución de software real.

5)

Asegurar la calidad de software ofrecido.

6)

III. UNIDADES, CONTENIDOS Y ACTIVIDADES

UNIDAD 1: <i>Fundamentos de modelo de desarrollo de Software</i>				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
1	Marco de Trabajo, Proyecto General	3	9	Trabajo en clases
2	Conceptos generales de ingeniería de software Modelos de desarrollo de software,	3	9	Trabajo en clases

UNIDAD 2: Incremento de Software I				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
3	Stakeholders y necesidades	3	9	Trabajo en clases
4	Product Backlog	3	9	1ra entrega de trabajo
5	Conceptos de Sprint	3	9	Trabajo en clases

6	Sprint 1	3	9	Trabajo en clase

UNIDAD 3: Incremento de Software II				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
7	Sprint 1	3	9	- 2da entrega 3 y 4 de octubre
8	Sprint 2	3	9	Trabajo en clase
9	Sprint 2	3	9	Trabajo en clase

UNIDAD 4: Incremento de Software III				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	

10	Sprint 3	3	9	Trabajo en clase
11	Sprint 3	3	9	Trabajo en clase

UNIDAD 6: Incremento de Software III				
Semana	Contenidos	Actividades de enseñanza y aprendizaje		Actividades de evaluación diagnóstica, formativa y/o sumativa
		Tiempo sincrónico	Tiempo asincrónico (trabajo autónomo del o la estudiante)	
12	Sprint 4	3	9	Trabajo en clase
13	Sprint 4	3	9	Trabajo en clase
14	Revisión e informe Presentación Final	3	9	Trabajo en clase

IV. CONDICIONES Y POLÍTICAS DE EVALUACIÓN

El ramo consta de 4 evaluaciones

Cada Sprint 10%

- Trabajo semestral 60%: 3 entregas - Desarrollo de Proyecto
- 1ra entrega 10% 12 y 13 de septiembre
- 2da entrega 20% 3 y 4 de octubre
- 3ra entrega 30% 29 de noviembre entrega de informe y presentación en periodo de examen fecha a convenir
- $NF = 0.4 * \text{Sprint} + 0.6 * \text{Eval_Proyecto}$

No hay examen, en esta catedra se utilizará la metodología aprender haciendo a través de la creación de desarrollo de proyecto de software con la metodología ágil

V. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS OBLIGATORIOS

Robert Martin. Agile software development, principles, patterns and practices. Pearson, 2002 (1st Edition).

VI. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS COMPLEMENTARIOS

