



<p style="text-align: center;">UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA</p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08MSU0017H</p> <p style="text-align: center;">FACULTAD DE INGENIERÍA</p>  <p style="text-align: center;">Clave: 08USU4053W</p> <p style="text-align: center;">PROGRAMA DEL CURSO: ADMINISTRACIÓN DEL PROCESO DEL SOFTWARE I</p>	DES:	Ingeniería
	Programa(s) Educativo(s):	Ingeniería de Software
	Tipo de materia:	Obligatoria
	Clave de la materia:	IS0802
	Cuatrimestre:	8
	Área en plan de estudios:	Específica
	Créditos	5.4
	Total de horas por semana:	4 horas
	<i>Teoría:</i>	4 horas
	<i>Práctica</i>	
	<i>Taller:</i>	
	<i>Laboratorio:</i>	
	<i>Prácticas complementarias:</i>	
	<i>Trabajo extra clase:</i>	4 horas
	Total de horas por cuatrimestre:	96 horas
	Fecha de actualización:	Octubre de 2015
	<i>Materia requisito:</i>	

PROPÓSITO DEL CURSO:

“El alumno comprenderá diferentes aspectos relacionados con la administración del proceso de desarrollo del Software, conociendo también los aspectos administrativos de hacerse cargo de un proyecto de desarrollo de software, tanto a nivel técnico como a un nivel administrativo, para la generación de software de calidad”

COMPETENCIAS	DOMINIOS COGNITIVOS.	RESULTADOS DE APRENDIZAJE.
<p>Competencias Profesionales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Proyectos de ingeniería. Utiliza los conocimientos necesarios para la planeación, análisis, diseño y desarrollo de proyectos de ingeniería, utilizando las tecnologías y los principios de la administración para la optimización de los recursos, considerando su impacto ambiental <p>Competencias Específicas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseño y Modelado de Software: Transforma los requerimientos del cliente en 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelos del proceso de software <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Modelo en cascada 1.2. Desarrollo incremental 1.3. Ingeniería de software orientada a la reutilización 1.4. Metodologías ágiles 2. Administración del cambio <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Prototipado 2.2. Entrega Incremental 2.3. Modelo en espiral 2.4. Proceso Unificado Racional 3. Alcance del proyecto <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Definición y negociación de requerimientos 3.2. Análisis de Factibilidad 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Utiliza técnicas de modelado para determinar los requerimientos del cliente con un sentido de responsabilidad social. ✓ Utiliza la notación formal de diseño describiendo de manera precisa lo que el proyecto de software debe hacer.

<p>una especificación formal y documentada, diseñando y modelando soluciones de técnicas y metodologías que responden a estándares internacionales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Calidad de Software: Selecciona las técnicas adecuadas para asegurar la calidad y seguridad del software durante su planeación, diseño, construcción y mantenimiento mediante la aplicación de metodologías, técnicas y estándares internacionales, que aplicados sistemáticamente garanticen los requerimientos del cliente. ● Ingeniería del Proceso de Software: Adquiere las herramientas y metodologías para llevar a cabo las etapas de la ingeniería del proceso de software para construir o mejorar proyectos mediante métodos y procedimientos para lograr su propósito. 	<p>3.3. Proceso de la entrevista y revisión de requerimientos</p> <p>4. Planificación del proyecto</p> <p>4.1. Proceso de planificación</p> <p>4.2. Determinación de entregables</p> <p>4.3. Calendarización y estimación de costos</p> <p>4.4. Asignación de recursos</p> <p>4.5. Riesgos Administrativos (Evaluación de Riesgos)</p> <p>4.6. Administración de la calidad</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desarrolla las etapas del proceso de ingeniería en cada uno de los proyectos en los que participa. ✓ Utiliza métricas en la toma de decisiones en el proceso de ingeniería de software ✓ Aplica estrategias de desarrollo humano y resistencia al cambio durante el ciclo de vida del proyecto. ✓ Analiza la factibilidad o viabilidad de un proyecto de ingeniería.
OBJETOS DE APRENDIZAJE	METODOLOGÍA (Estrategias, secuencias, recursos didácticos)	EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Modelos del proceso de software 2. Administración del cambio 3. Alcance del proyecto 4. Planificación del proyecto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Foro de bienvenida, videos, documentación. 2. Videos, documentación, discusión grupal. 3. Videos, documentación, discusión grupal. 4. Videos, documentación, discusión grupal. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuestionarios, tareas. 2. Cuestionarios, tareas, examen y ejercicios. 3. Cuestionarios, tareas. 4. Cuestionarios, tareas y examen.
FUENTES DE INFORMACIÓN (Bibliografía, direcciones electrónicas)	EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES (Criterios e instrumentos)	

Ingeniería de Software, un enfoque práctico. Roger S. Pressman. McGraw Hill. ISBN 978-6071503140

Ingeniería de Software, Ian Sommerville, Pearson Education, 978-607-32-0603-7

Se toma en cuenta para integrar calificaciones parciales:

Modelos del proceso de software:

- Cuestionarios sobre los modelos del proceso de software: **15%**

Administración del cambio

- Ensayo sobre los modelos de administración del cambio: **15%**

Alcance del proyecto

- Ejercicio sobre análisis de factibilidad: **20%**
- Tarea sobre la entrevista y revisión de requerimientos: **15%**

Planificación del proyecto

- Tarea sobre planificación y determinación de entregables: **15%**
- Ejercicio sobre estimación de costos y calendarización: **20%**

Se evaluará mediante instrumentos tales como:

- Listas de cotejo
- Rúbricas
- Exámenes

Nota: La calificación mínima aprobatoria será de 6.0

Cronograma de Avance Programático

Objetos de aprendizaje.	Semanas											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Modelos del proceso de software	■	■	■									
Administración del cambio				■	■	■	■					
Alcance del proyecto								■	■			
Planificación del proyecto										■	■	■