



UNIVERSIDAD DEL CAUCA
FACULTAD DE INGENIERIA ELECTRÓNICA Y TELECOMUNICACIONES
PROGRAMA DE INGENIERIA DE SISTEMAS

ASIGNATURA:	PROYECTO I
CODIGO:	SIS802
MODALIDAD:	PRESENCIAL TEORICO - PRÁCTICO
INTENSIDAD:	4 HORAS POR SEMANA
PREREQUISITOS:	ING DE SOFTWARE III, LAB DE ING DE SOFTWARE III.
ÁREA:	INGENIERÍA APLICADA
CREDITOS:	3

OBJETIVO GENERAL

Integrar los conocimientos académicos adquiridos mediante la elaboración de un proyecto de clase que permita generar una solución informática y tecnológica a un problema específico.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

Al finalizar el curso el estudiante estará en capacidad de:

- Analizar, proponer y desarrollar una solución a un problema específico desde la perspectiva de la ingeniería.
- Aplicar los conocimientos adquiridos en las asignaturas del área de Algoritmia, Ingeniería de Software, Sistemas Distribuidos, Bases de Datos, Sistemas Operativos y/o Inteligencia Artificial en contextos particulares.
- Identificar los factores que influyen en el éxito del desarrollo de un proyecto software.

METODOLOGIA

La clase se desarrollará mediante sesiones de tutoría enfocadas a apoyar el desarrollo de un proyecto específico en grupos de 4 estudiantes desde diferentes perspectivas (metodologías, enfoques, tecnologías, etc.).

Cada grupo de trabajo debe tener una estructura donde se identifican: un líder, un secretario, un moderador y un interventor del proyecto, además el equipo de trabajo debe tener objetivos medibles, indicadores, responsabilidades, resultados y cronograma por integrante. Este esquema de trabajo se debe acoplar a la metodología de desarrollo seleccionada.

Se ofrecerán charlas de asesoría para los estudiantes en aspectos en los cuales el docente considere conveniente e importante para apoyar a los estudiantes en el desarrollo del proyecto de clase.

El docente definirá la estrategia a implementar, así como el proyecto de clase que se va a desarrollar a lo largo del curso.

CONTENIDO

Presentación del proyecto de clase específico.

Charlas de apoyo para el desarrollo del proyecto de clase que el docente considere pertinente.

Sesiones de tutoría para el desarrollo del proyecto.
Retroalimentación de la experiencia por cada uno de los grupos de trabajo.

EVALUACION

La asignatura se califica como Aprobado y No aprobado.

Se evaluará el rigor con el que fue seguida la metodología de trabajo, la calidad de los artefactos así como la correspondencia entre productos y requerimientos.

La calificación de la asignatura depende de los resultados mostrados por el (los) estudiantes en el desarrollo del proyecto, y si se cumple con los productos planteados a entregar la asignatura es APROBADA. Cada una de las entregas debe ser sustentada por todos los miembros del equipo.

Los entregables del proyecto son los siguientes:

1. Documento con la propuesta del proyecto
2. Documento de definición de requisitos
3. Documento del modelo conceptual
4. Documento de análisis
5. Documento de diseño, donde se define claramente la arquitectura y los demás artefactos
6. Documento del diseño del soporte a datos (en caso de ser necesario)
7. Aplicación instalada y funcionando
8. Documento de pruebas, problemas presentados, conclusiones y recomendaciones
9. Manuales de usuario y técnico
10. Documentos donde se lleva el control del uso de la metodología, y actas del grupo de trabajo

Las entregas parciales del proyecto de clase deberán ser sustentadas y deben estar debidamente documentados. Toda entrega sin sustentación pierde validez.

BIBLIOGRAFIA

- PRESSMAN, Roger. Ingeniería del Software, un enfoque práctico. McGraw-Hill, Quinta Edición, 2002.
- SILBERSCHATZ, Abraham, KORTH, Henry F. y SUDARSHAN S., "Fundamentos de bases de datos", 3a. edición, McGraw-Hill/Interamericana de España, España, 1998.
- Craig, Larman. UML y Patrones. Introducción al análisis y diseño orientado a objetos. Prentice Hall. 1999. UML Ed. Addison Wesley
- Ivar Jacobson, Grady Booch y James, Rumbaugh. The Unified Software Development Process. Rational Software Corporation. Addison Wesley, 1999. ISBN:0-201-57169-2. 463 Págs.
- MEYER Bertrand. Construcción de Software Orientado a Objetos. Prentice-Hall, 1999.
- <http://www.devx.com/>
- <http://www.sei.cmu.edu/>
-