



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
 “Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TÉCNICA
ESTRATEGÍA ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA QUEDATE
TRABAJANDO Y APRENDIENDO EN CASA

Código:	
Vigencia:	20/04/2020
Versión:	

Módulo: Ciclo de vida del software

Nombre estudiante		Grado	Décimo
--------------------------	--	--------------	---------------

PREGUNTA PROBLEMATIZADORA:

AMBITOS CONCEPTUALES	DÍA	MEDIA TÉCNICA
-----------------------------	------------	----------------------

Roles en el desarrollo de software	7 de mayo	Ciclo de vida del software
------------------------------------	-----------	----------------------------

EXPLORACION

Repaso clase anterior

Antes de iniciar vamos a hacer un repaso clase anterior: Ingeniería de software y ciclo de vida del software. (Presentación online a través de videoconferencia).

Actividad en el cuaderno de ciclo de vida:

1. Teniendo en cuenta tus conocimientos, define que es un rol.
2. Después de observar la siguiente imagen, construye una tabla como la de la figura y complétala con los roles que se presentan allí y las funciones que crees que desempeñan en el desarrollo de software.

ROL	FUNCIONES



ESTRUCTURACION

Actividades de construcción conceptual

MOMENTO PARA APRENDER:

1. Leer atentamente, el texto relacionado “Perfiles y sus funciones en proyectos de software”
2. Teniendo en cuenta las etapas del ciclo de vida de software trabajadas en la clase anterior, relaciona las etapas con los perfiles correspondientes, completando el cuadro:

ETAPA DE CICLO DE VIDA DEL SW	ROL EN EL DESARROLLO DE SW

PERFILES Y SUS FUNCIONES EN PROYECTOS DE SOFTWARE

Un equipo de desarrollo puede ser una sola persona, o 50, pero en cualquier equipo existen una serie de roles(funciones), que pueden ser identificados. En un equipo pequeño, puede que una



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TÉCNICA
ESTRATEGÍA ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA QUEDATE
TRABAJANDO Y APRENDIENDO EN CASA

Código:

Vigencia

20/04/2020

Versión:

persona cubra múltiples roles, mientras que, en equipos más grandes, es más común tener funciones dedicadas.

El Cliente

El cliente es un factor importante en el éxito de un proyecto, tanto como cualquier otro miembro del equipo, por eso es importante contar con la participación activa del cliente dentro del proyecto. El cliente, es en esencia, quien pone en marcha el proyecto, paga las cuentas, o define el resultado final.

El Gerente del Proyecto

Es responsable de la planificación del proyecto, de mantener el proyecto dentro del presupuesto, y de la solución de problemas. En resumen, él resuelve cualquier problema que ponga en peligro el progreso del proyecto.

Muchas de las tareas del gerente del proyecto tienen que ver con la comunicación, la comunicación al cliente sobre el progreso del proyecto y la comunicación con todos los miembros del equipo.

Líder de proyecto

Uno de los roles más importantes. De su capacidad de organización y gestión dependerá el éxito del proyecto. Debe coordinar al equipo para llevar a cabo el objetivo, que es la generación de sistemas en tiempo y forma.

El Analista

Es alguien que es responsable de entender las necesidades del cliente, y asegurarse de que la solución que está siendo desarrollada se ajusta a esas necesidades.

Las actividades típicas de un analista incluyen la elicitación de requisitos, reuniones con clientes y la redacción de especificaciones funcionales.

Diseñador

Es el responsable de convertir los requisitos obtenidos por el analista, en "algo" que se pueda traducir en software, mediante las guías e indicaciones de la arquitectura de software. Se encarga de definir el sistema en un nivel detallado y concreto. El diseñador indicara que componentes y de qué forma se relacionan dentro del sistema y en la lógica de negocio.

Programador

Es el constructor efectivo del sistema, resolviendo los requisitos mediante código fuente, que a su vez es convertirlo en dicho sistema. Debe ser experto en las tecnologías es las que está trabajando, aunque es frecuente que a veces se auto capacite según las necesidades del sistema, con éxito disparejo. Debe tener capacidad de participar en un escenario colaborativo con el resto de los codificadores

Tester

Es el encargado de validar que el software cumpla con los criterios de calidad establecidos, es decir que el software funcione. Se puede considerar que un software sea de "calidad", en diversos aspectos incluyendo el aspecto el grafico (interacción con el usuario), el funcional (que cumpla lo requerido), o el operativo (que siga funcionando en determinadas circunstancias como carga excesivas o situaciones de uso "anormales").

Resumen tomado de:

<http://desdelashorasextras.blogspot.com/2017/09/roles-principales-en-el-desarrollo-de.html>

<http://www.marioperez.com.mx/equipos-de-desarrollo/roles-y-responsabilidades/>

TRANSFERENCIA

Actividades de aplicación

Teniendo en cuenta el texto "Perfiles y sus funciones en proyectos de software", de la actividad de estructuración. Realiza un cuadro sinóptico en una hoja de block, que resuma la información presentada.

Tenga en cuenta

- El cuadro sinóptico solo puede estar en una sola hoja de block
- Por favor cuide su caligrafía, revise la ortografía y redacción de los textos
- La información debe ser muy legibles y entendibles, fácil para la lectura.
- Todos los cuadros sinópticos deben estar marcados con el nombre de cada estudiante.



INSTITUCIÓN EDUCATIVA FÉLIX DE BEDOUT MORENO
“Educamos en el ser y el conocer con respeto y compromiso”
GUIA DE APRENDIZAJE EN CASA PARA MEDIA TÉCNICA
ESTRATEGÍA ESTUDIANTE Y PADRES DE FAMILIA QUEDATE
TRABAJANDO Y APRENDIENDO EN CASA

Código:

Vigencia

:

Versión:

20/04/2020

- El cuadro sinóptico es una técnica para resumir información y éste es un proceso individual, por lo anterior, NO PUEDE HABER CUADROS SINÓPTICOS IGUALES.

EVIDENCIA EVALUATIVA

Cuadro sinóptico con los roles en el desarrollo de software

FECHA DE REVISION	MEDIO POR EL CUAL SE RECIBE EL TRABAJO	QUE RECIBIR
Lunes 4 de mayo	Plataforma de Edmodo Correo electrónico leidy@iefelixdebedoutmoreno.edu.co HORARIO DE ATENCIÓN Jueves de 7:00 a.m – 11:00 a.m.	Foto o imagen del cuadro sinóptico.