

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

PROGRAMA ACADÉMICO: TECNOLOGIA EN SISTEMATIZACION DE DATOS EN CICLO PROPEDEUTICO CON LA TECNICA PROFESIONAL		
ASIGNATURA: INTERPRETACION DE REQUERIMIENTOS		
CODIGO DE ASIGNATURA: ING00882	GRUPO:	FECHA DE INICIO: Febrero 3 de 2015
PROFESOR: CLAUDIA ALEJANDRA ROSERO NOGUERA		E mail: carosero@elpoli.edu.co
OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA Y COMPETENCIAS QUE DESARROLLA:		
OBJETIVO GENERAL: Dar a conocer al estudiante las técnicas y métodos que permiten la interpretación de requerimientos funcionales y no funcionales de un sistema de información, para generar una solución acorde a lo solicitado por el cliente, garantizando la representación y documentación de estos, en un modelo de requisitos que se pueda convertir en una especificación funcional a ser mas tarde codificada en algún lenguaje de programación..		
OBJETIVOS ESPECIFICOS: <ul style="list-style-type: none"> ● Presentar el concepto de toma de requerimientos y su importancia en el desarrollo del software. ● Suministrar al estudiante las técnicas y metodologías necesarias para la interpretación de requisitos a través de los requerimientos de usuario. ● Despertar en el estudiante la creatividad e ingenio que permitan una apropiada interpretación de los requerimientos entregados por el cliente. ● Fomentar la expresión escrita en pro de la documentación del proceso de interpretación de requerimientos. ● Conocer tendencias tecnológicas en el área de desarrollo de software y en especial, en la interpretación de requerimientos. ● Realizar la aplicación de los conceptos mediante la construcción en el proyecto pedagógico integrador. ● Poder leer e interpretar las especificaciones de los diferentes requerimientos funcionales, con el fin de llevarlos a un lenguaje de programación dado. 		



COMPETENCIAS GENERALES

- Socializar técnicas de levantamiento de requerimientos que le permitan al estudiante adquirir habilidades para una buena interpretación de las especificaciones de los requisitos.
- Construir el adecuado análisis de una especificación funcional.
- Aplicar una metodología que permita a los estudiantes comprender la importancia de la aplicación de un buen análisis a las especificaciones entregadas.
- Ejecutar el proceso de diseño y apoyar el proceso de programación como resultado de dicho análisis.

COMPETENCIAS BÁSICAS Y TRANSVERSALES:

- Escucha activa
- Observación
- Relaciones interpersonales
- Trabajar en equipo
- Trabajar en forma autónoma
- Desarrollar abstracción, análisis y síntesis
- Identificar, plantear y resolver problemas
- Redactar textos
- Interpretar textos y modelos

SUGERENCIAS PARA EL ESTUDIO DE LA ASIGNATURA:

- Participar en las actividades propuestas en clase:
 - Lecturas de documentos
 - Socialización de consultas
 - Realizar las autoevaluaciones de los capítulos del módulo
 - Elaboración de los talleres propuestos en el módulo
- Participación activa dentro de las clases.
- Asistir a las asesorías.
- Investigar y trabajar en equipo.
- Desarrollar los proyectos o casos de estudio propuesto por el docente.
- Mostrar iniciativa y deseo de aprender nuevos conocimientos.
- Mente abierta

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

EVALUACION:

La evaluación debe reflejar el seguimiento permanente sobre el logro de competencias adquiridas por cada uno de los aprendices durante todo el semestre, éstas deben estar orientadas a medir el nivel de habilidad o destreza alcanzada en cada etapa del proceso de enseñanza y aprendizaje, implementando diferentes estrategias metodológicas que permitan un aprendizaje significativo y el auto-aprendizaje.

TEMATICA O ACCION POR DESARROLLAR:	% CUMPLIDO	CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES
---------------------------------------	---------------	------------------------------

UNIDAD 1: INTRODUCCION
Semana 1: <ul style="list-style-type: none"> ● Charla de inducción (acuerdo de trabajo, expectativas, presentación, introducción) ● Introducción a la ingeniería de software.
Semana 2: Conceptos básicos de diseño de interfaz de usuario <ul style="list-style-type: none"> - Reglas para el diseño - Introducción a las interfaces de usuario - Clasificación de las interfaces de usuario base: material.io/guidelines ir a components
Semana 3 Prototipos <ul style="list-style-type: none"> - Definición - Tipos - Consideración de diseño - Estrategias para el desarrollo - Ventajas y Desventajas - Introducción POP - Ejemplos genéricos y taller de POP
Semana 4 <ul style="list-style-type: none"> ● REQUISITOS Y REQUERIMIENTOS ● Definición ● Clasificación ● Funcionales ● No funcionales ● Ejemplos y taller

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

<p>Semana 5: Requerimientos funcionales y no funcionales</p> <ul style="list-style-type: none"> - - Historias de Usuario - Historia de usuario aplicado a PPI <p>Semana 6:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Continuación y mejora POP (retomar conceptos de material design) aplicado a PPI - Taller practico
<p>Semana 7: Introducción Metodologías ágiles (introducción android)</p>
<p>Semana 8: Metodología para dispositivos móviles</p>
<p>Semana 9: Diseño de Interfaz orientada a PPI</p>
<p>Semana 10 Diseño de Interfaz orientada a PPI Maqueta de diseño de aplicación a realizar.</p>
<p>Semana 11 Diseño de Interfaz orientada a PPI</p>
<p>Semana 12: - Diseño de Interfaz orientada a PPI</p>
<p>UNIDAD 3:</p>
<p>Semana 13: Fundamentos de Diagrama de clases</p>
<p>Semana 14: Fundamentos bases de datos Entidad relación Relacional SQL - INSERT, DELETE, UPDATE.</p>

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

Semana 15

Taller final

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

- Jacobson, Ivar et al. El proceso unificado de desarrollo de software, Madrid, Editorial Addison Wesley, traducción de Salvador Sánchez y otros, 2000, 438 págs.
- Mc Conell, Steve. Desarrollo y gestión de proyectos informáticos, Madrid, Editorial Microsoft Press, traducción de Isabel María del Aguila Cano. 1997, 691 págs.
- Microsoft Press. The windows inteface guideliness for software design, Editorial Microsoft Press, 2000, 556 págs.
- Pressman, Roger. Ingeniería del Software un enfoque práctico, México, Editorial Mc Graw Hill, 5a edición, traducción de Rafael Ojeda Martín y otros, 2002, 601 págs.
- Price Waterhouse. Metodología de desarrollo SMM/SD, 1984.
- Ruble, David. Análisis y diseño práctico de sistemas cliente/servidor con GUI, México, Editorial Prentice Hall, traducción de Sergio Luis María Ruiz, 1997, 514 págs.
- Rumbaugh, James et al. El lenguaje unificado de modelado, Manual de Referencia, Madrid, Editorial Addison Wesley, traducción de Salvador Sánchez y otros, 2000, 526 págs.
- Senn, James. Análisis y diseño de sistemas de información, México, Editorial M^cGraw Hill, traducción de Jaime Malpica, 1987, 567 págs.
- Stevens, Perdita. Utilización de UML en ingeniería de software con objetos y componentes, Madrid, Editorial Addison Wesley, traducción de Marta Fernández Alarcón y otros, 2002, 291 págs.
- Universidad EAFIT. Análisis y diseño de sistemas de información. 1989.
- Yourdon, Edgard. Análisis estructurado moderno, México, Editorial Prentice Hall, traducción de Física Alexandra Taylor Armitage, 1993, 735 págs.
- Builes, Carlos. Notas acerca de la ingeniería de software, Medellín, Editorial Artes y Letras, 2006, 250 págs.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS ELECTRÓNICAS

Marco de Integración de la Usabilidad en el Proceso de Desarrollo *Software*

<http://is.ls.fi.upm.es/xavier/usabilityframework>

<http://griho.udl.es/mpiua/usabilidad.htm>

<http://is.ls.fi.upm.es/UDIS/conferencias/workshopPuentesIPOIS2005/>

<http://is.ls.fi.upm.es/xavier/papers/tesisXavierFerre.pdf>

<http://is.ls.fi.upm.es/xavier/papers/incorporacionIPO.pdf>

http://griho.udl.es/publicacions/2004/Tesis_Toni/Tesis_T_Granollers_cap2.pdf

<http://www.isys.ucl.ac.be/bchi/publications/Ph.D.Theses/Montero-PhD2005.pdf>

<http://www2.uiah.fi/projects/metodi/258.htm>

UML <http://www.lawebdelprogramador.com/cursos/mostror.php?id=181&texto=UML>

	PLANTILLA DE LA GUIA DIDACTICA DE LA ASIGNATURA	Código: FD71
		Versión: 02

<http://www.monografias.com/trabajos5/insof/insof.shtml>
<http://www.programacion.com/tutorial/uml/Manual de UML>

Análisis y Diseño Estructurado,

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/tecuapetla_l_fj/capitulo2.pdf

<http://www.inf.udec.cl/~mvaras/estprog/cap3.html#3.1>

<http://es.tldp.org/Tutoriales/doc-dise%F1o-software/doc-dise%F1o-software.html/>

<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/299/29901203.pdf>

<http://omega.fdo-may.ubiobio.cl/th/v/v12/2.pdf>

Metodología RUP

<https://pid.dsic.upv.es/C1/Material/Documentos%20Disponibles/Introducción%20a%20RUP.doc>

Metodología XP

www.willydev.net/descargas/masyxp.pdf

Metodología MSF

http://www.mentores.net/articulos/intro_microsoft_sol_frame.htm

<http://www.bs.com.ar/bsweb/MENU/Consultoria/metodologia.html>

<http://www.microsoft.com/spanish/MSDN/estudiantes/ingsoft/planificacion/msf.asp>