

SÍLABO

Taller de Proyectos 2 - Ingeniería de Sistemas e Informática

Código	ASUC01585	Carácter	Obligatorio	
Prerrequisito	Taller de Proyectos 1 - Ingeniería de Sistemas e Informática			
Créditos	4			
Horas	Teóricas	2	Prácticas	4
Año académico	2025			

I. Introducción

Taller de Proyectos 2 - Ingeniería de Sistemas e Informática es una asignatura obligatoria de especialidad, se ubica en el décimo periodo de la Escuela Académico Profesional de Ingeniería de Sistemas e Informática. Tiene como requisito haber aprobado la asignatura Taller de Proyectos 1 - Ingeniería de Sistemas e Informática. Desarrolla, en un nivel logrado, las competencias generales Aprendizaje Experiencial y Colaborativo, Ciudadanía Global, y Comunicación Efectiva; las competencias transversales Experimentación, Medioambiente y Sostenibilidad y Gestión de Proyectos; y la competencia específica Diseño y Desarrollo de Soluciones. La relevancia de la asignatura reside en preparar al estudiante para gestionar satisfactoriamente el desarrollo de un proyecto de software, con énfasis en la implementación exitosa, realización de pruebas, la demostración del diseño terminado y la escritura técnica del informe final del proyecto.

Los contenidos generales que la asignatura desarrolla son los siguientes: gestión del proyecto, pruebas del software, documentación del proyecto.

II. Resultado de aprendizaje de la asignatura

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de gestionar un proyecto de software de web moderno considerando factores de calidad y aceptación del producto obtenido, además de la elaboración del informe final del proyecto.

III. Organización de los aprendizajes

Unidad 1 Planificación y diseño del Proyecto		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de diseñar proyectos de software, estableciendo roles, definiendo la arquitectura, diseñando bases de datos, y desarrollando wireframes y cronogramas para proyectos efectivos.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a la administración de proyectos 2. Roles equipo de desarrollo 3. Inicio del proyecto 4. Arquitectura de software 5. Diseño de la Base de datos 6. Wireframes 7. Planificación del proyecto 8. Implementación del proyecto 		

Unidad 2 Gestión técnica y aseguramiento de calidad		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de configurar entornos de desarrollo, aplicando métricas para proyectos adaptativos, utilizando herramientas de pruebas de software y desarrollando unidades de software confiables.		
Ejes temáticos:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Configuración del entorno desarrollo 2. Métricas para proyectos adaptativos 3. Herramientas de pruebas de software 		

Unidad 3 Evaluación y métricas de calidad		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de evaluar la usabilidad, midiendo el rendimiento del software y analizando las métricas clave para garantizar la calidad y satisfacción del usuario final.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evaluación de la usabilidad 2. Evaluación del software 3. Métricas de rendimiento 		

Unidad 4 Cierre y documentación del proyecto		Duración en horas	24
Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de realizar revisiones, retrospectivas, gestionando el lanzamiento del proyecto, y elaborará un informe final que documente todo el ciclo de vida del proyecto.		
Ejes temáticos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Revisión y retrospectiva del proyecto 2. Lanzamiento del proyecto 3. Cierre del proyecto 4. Informe final del proyecto 		

IV. Metodología

Modalidad Presencial y Semipresencial-Blended

A lo largo de la asignatura, se requiere que los estudiantes apliquen las capacidades obtenidas en asignaturas previas de especialidad, ya que el objetivo planteado así lo exige. Es necesario que el estudiante trabaje fuera de clase en poner en práctica todo lo trabajado para lograr los entregables en las fechas planificadas. Además, se requiere de trabajo colaborativo para la creación de los entregables de la asignatura. Se aplica la metodología teórico-práctica, donde predominan las siguientes actividades:

- Trabajo práctico colaborativo
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)

Modalidad A Distancia

- Trabajo práctico colaborativo
- Exposiciones (del profesor y de los estudiantes)

La asignatura considera analizar, mejorar poner en producción una solución de software, para ello se requiere el trabajo colaborativo, predominando el uso de herramientas de TI. Mediante el aprendizaje experiencial, los equipos, semanalmente, presentan entregables de acuerdo con el plan del proyecto.

V. Evaluación

Modalidad Presencial

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidación 1 C1	1	Semana 1-4	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	50 %	20 %
	2	Semana 5-7	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	50 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 8	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Rúbrica de evaluación	20 %	
Consolidación 2 C2	3	Semana 9-12	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	50 %	20 %
	4	Semana 13-15	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	50 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 16	Trabajo práctico grupal Presentación de proyecto / Rúbrica de evaluación	40 %	
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	- Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad Semipresencial - Blended

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable/Instrumento	Peso parcial	Peso total
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %	
Consolidado 1 C1	1	Semana 1 - 3	Actividades virtuales	15 %	20 %
			Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	85 %	
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Rúbrica de evaluación	20 %	
Consolidado 2 C2	3	Semana 5 - 7	Actividades virtuales	15 %	20 %
			Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	85 %	
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo práctico grupal Presentación de proyecto / Rúbrica de evaluación	40 %	
Evaluación sustitutoria *	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica		

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Modalidad A Distancia

Rubros	Unidad por evaluar	Fecha	Entregable / Instrumento	Peso
Evaluación de entrada	Prerrequisito	Primera sesión	Evaluación individual teórica / Prueba objetiva	0 %
Consolidado 1 C1	1	Semana 2	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	20 %
Evaluación parcial EP	1 y 2	Semana 4	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Rúbrica de evaluación	20 %
Consolidado 2 C2	3	Semana 6	Trabajo práctico grupal Avance de proyecto / Lista de cotejo	20 %
Evaluación final EF	Todas las unidades	Semana 8	Trabajo práctico grupal Presentación de proyecto / Rúbrica de evaluación	40 %
Evaluación sustitutoria*	Todas las unidades	Fecha posterior a la evaluación final	Aplica	

* Reemplaza la nota más baja obtenida en los rubros anteriores.

Fórmula para obtener el promedio:

$$PF = C1 (20\%) + EP (20\%) + C2 (20\%) + EF (40\%)$$

VI. Bibliografía

Básica

Project Management Institute (PMI). (2021). *A guide to the project management body of knowledge (PMBOK GUIDE)* (7.a ed.). <https://at1z.short.gy/mzrdai>

Sommerville, L. (2011). *Ingeniería de software*. Pearson Educación. (9.a ed.). <https://at1z.short.gy/8utNHB>

Complementaria

Project Management Institute. (2017). *Guide to the project management body of knowledge (PMBOK)* (6.ª ed.).

Sommerville, I. (2016). *Software engineering, global edition* (10th ed.). Pearson. <https://cutt.ly/aJ5q5J8>

VII. Recursos digitales

Basecamp [Software de computadora]. (s. f.). Recuperado el 10 de junio de 2022 de <http://basecampqa.com>

Diagrams.net [Software de computadora]. (s. f.). Recuperado el 10 de junio de 2022 de <https://www.diagrams.net/>

Manymoon Inc. (s.f.). Manymoon. Recuperado el 10 de junio de 2022 de <http://www.manymoon.com>

Mockflow [Software de computadora]. (s. f.). Recuperado el 10 de junio de 2022 de <http://www.mockflow.com>

Perforce. (s. f.). Gliffy [Software de computadora]. Recuperado el 10 de junio de 2022 de <http://www.gliffy.com>

Scrumio. (s. f.). *Scrum: la guía extendida*. Recuperado el 10 de junio de 2022 de <https://www.scrumio.com/scrum/>