

Nombre de la Asignatura	Taller de Gestión y Tecnologías de Procesos de Negocio (TBPM)
Créditos	10 Créditos
Objetivo de la Asignatura	<p>El objetivo de la asignatura es brindar una visión general de los temas asociados a la gestión y tecnologías de procesos de negocio desde el punto de vista del desarrollo de software.</p> <p>Particularmente, la asignatura se enfocará en</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adquirir conceptos básicos, técnicas y metodologías de soporte al ciclo de vida de los procesos de negocio. • Adquirir conocimientos de modelado de procesos utilizando el estándar Business Process Model and Notation (BPMN 2.0). • Generar experiencia en la implementación de procesos de negocio utilizando motores de procesos.
Metodología de enseñanza	<p>La enseñanza estará realizada fundamentalmente en modalidad de taller, o sea, centrada en laboratorios asistidos por un docente. Se dictarán entre 2 y 3 horas semanales de clase, incluyendo clases de monitoreo por parte del docente y presentaciones teóricas. Además, cada alumno deberá dedicar un promedio de entre 12 y 13 horas semanales para estudio y realización de trabajos de laboratorio.</p> <p>Adicionalmente se realizarán diferentes actividades que estimulen la investigación, la lectura de artículos provistos, y la discusión y reflexión sobre las problemáticas presentadas. Se buscara también el involucramiento de los participantes en discusiones activas.</p>
Temario	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introducción a los Procesos de Negocio <ul style="list-style-type: none"> • definiciones y conceptos básicos: proceso de negocio, sistema de gestión de procesos de negocio (BPMS) • ciclo de vida de procesos de negocio 2. Modelado de Procesos de Negocio <ul style="list-style-type: none"> • lenguajes y notaciones • modelado con el estándar BPMN • herramientas de modelado con BPMN • buenas practicas de modelado • patrones de procesos 3. Ejecución de Procesos de Negocio <ul style="list-style-type: none"> • lenguajes de interpretación/ejecución (BPMN 2.0, XPD, BPEL), workflows y web services • implementación de procesos de negocio con servicios y desarrollo dirigido por modelos • plataformas de ejecución de procesos de negocio (motores de procesos), arquitecturas de referencia open source

Bibliografía

- Business Process Model and Notation (BPMN 2.0), Object Management Group (OMG), <http://www.omg.org/spec/BPMN/2.0/>, enero 2011
- Business Process Management, Concepts, Languages, Architectures, Weske, M., Springer-Verlag ISBN 978-3-540-73521-2, 2007.
- Business Process Management: A Survey, van der Aalst, W.M.P., ter Hofstede, A., Weske, M., In: International Conference on Business Process Management, (2003)

Conocimientos previos recomendados

Conocimientos básicos de desarrollo de software y bases de datos.

Anexo: Cronograma tentativo (10 semanas).

- Semana 1: Introducción a los Procesos de Negocio
- Semanas 2 y 3: Modelado de Procesos de Negocio
- Semanas 4 a 9: Ejecución de Procesos de Negocio
- Semana 10: Evaluación grupal e individual

Modalidad del curso y procedimiento de evaluación.

El curso tiene una modalidad de desarrollo de un trabajo de taller con entregas obligatorias de ejercicios así como defensas en máquina. A cada grupo se le realizará un seguimiento y eventual evaluación por parte de un docente a través de monitoreos. Las entregas y defensas realizadas durante la asignatura tendrán un puntaje asignado y un nivel de suficiencia definido.

Si bien el taller es grupal, la evaluación podrá realizarse individualmente en caso de ser necesario. En este caso, se podrá determinar la insuficiencia del trabajo de un estudiante en base a los resultados de las evaluaciones grupales, al seguimiento del grupo que hace el docente de monitoreo a lo largo del curso o a una eventual evaluación individual (oral u escrita).

Habrán adicionalmente clases teóricas de soporte al curso. Se estimulará la investigación, la lectura de artículos provistos, y la discusión y reflexión sobre las problemáticas presentadas. Se buscará también el involucramiento de los participantes en discusiones activas.

Procedimiento de evaluación

- Asistencia a clase (10 %)
- Participación activa en actividades de discusión (30 %)
- Realización de laboratorios grupales (60 %)

Para la aprobación final del curso se requiere un mínimo de 60% de los puntos en cada parte y un mínimo de 60% en el total.

Materia.

Licenciatura en Computación: Actividades integradoras: Talleres, Pasantías y Proyectos

Ingeniería en Computación: Actividades integradoras: Talleres, Pasantías y Proyectos

Previaturas.

Curso aprobado de Taller de Programación.

Cupo

32 (8 grupos de 4 estudiantes). El cupo está motivado por la forma de taller que tiene la asignatura donde el docente debe hacer seguimiento semanal de cada uno de los grupos. El criterio de selección de los estudiantes será por sorteo, teniendo prioridad aquellos que no hayan cursado ni esten cursando el Proyecto de Grado.

Esta asignatura no adhiere a resolución del consejo sobre condición de libre