

Nombre de la asignatura	Principios y fundamentos del Proceso Personal de Software
Créditos	7
Objetivo de la asignatura	<p>El objetivo de la asignatura es brindar los conceptos básicos del Proceso Personal de Software (Personal Software Process – PSP).</p> <p>Particularmente la asignatura se enfocará en la calidad de software y la importancia de la disciplina en el proceso de desarrollo de software.</p> <p>El estudiante tendrá como aporte el conocer y utilizar un proceso de desarrollo de software para un individuo.</p>
Metodología de enseñanza	<p>La enseñanza estará realizada fundamentalmente en modalidad de taller, o sea, centrada en laboratorios asistidos por un docente.</p> <p>Se dictarán 4 horas de clase teórica al comienzo del curso donde se explicarán los principios y fundamentos básicos del Proceso Personal de Software.</p> <p>Cada alumno deberá desarrollar 8 programas de software aplicando el Personal Software Process. Este trabajo tendrá un total de 90 horas en promedio. Los programas se desarrollaran en durante unas 8-10 semanas.</p> <p>Al finalizar los 8 programas se realizará otra clase teórica donde se presentarán principios y fundamentos avanzados del PSP y se presentarán también los resultados obtenidos en los 8 programas desarrollados.</p> <p>Los estudiantes, además del laboratorio, deberán estudiar de forma individual unas 10 horas en total.</p>
Temario	<ol style="list-style-type: none">1 – Introducción al PSP2 – Los elementos del PSP3 – Medidas del PSP: tiempo, defectos y tamaño4 – Aplicando el PSP y uso de la herramienta de soporte al proceso4 – Introducción a la: Planificación en el PSP, Estimación de software en el PSP, Calidad de software con el PSP, Fases del PSP
Bibliografía	<p>Introduction to the Personal Software Process W. Humphrey Addison-Wesley Profesional, 1996 ISBN: 978-0201548099</p>
Conocimientos previos recomendados	<p>Se recomienda fuertemente contar con conocimientos avanzados de programación y conocimientos básicos de ingeniería de software.</p>

ANEXO

Cronograma tentativo (9 semanas)

Semana 1 – Teórico 1 y ejercicio 1

Semana 2 – Teórico 2 y ejercicio 2

Semana 3-8 – Ejercicios 3-8

Semana 9 – Teórico 3

Modalidad del curso y procedimiento de evaluación

El curso tiene una modalidad basada en entregas individuales de laboratorio. Las entregas de cada uno de los 8 laboratorios es obligatoria. Cada estudiante recibe una evaluación de su tarea antes de poder comenzar la siguiente. La evaluación se entrega por escrito, por parte del tutor asignado (docente), siguiendo una planilla de corrección específica para la enseñanza del PSP. Cada corrección explicará las mejoras que debe realizar el estudiante para el siguiente ejercicio.

Procedimiento de evaluación

La asistencia a las tres clases teóricas es obligatoria.

La entrega de los 8 ejercicios es obligatoria.

Para la aprobación del curso se requiere que el estudiante haya asistido a las clases teóricas, entregado los ejercicios y haber mostrado una mejora en el apego al proceso PSP y una mejora del entendimiento del mismo que se debe constatar en los ejercicios entregados.

El curso no lleva calificación por lo que al final del mismo el estudiante o aprueba el curso o lo reprueba.

Materia

Carrera	Materia
Licenciatura en Computación	Ingeniería de Software
Ingeniería en Computación	Ingeniería de Software

Previaturas

Aprobación del curso de Programación 4

Cupo

El cupo está motivado por el alto esfuerzo que insume la corrección de cada una de las entregas de los estudiantes, de la cantidad de docentes asignados al curso y de la carga que cada docente puede brindar al curso en cada edición.

El cupo se establece en 14 estudiantes (se reevaluará cada año)

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

APROB. RES. CONSEJO DE FAC. ING.

de fecha 30.5.13 Exp. 060120-001302-13