



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Formulario de Aprobación Curso de Posgrado 2016

Asignatura: Costos para Ingeniería de Software

Profesor de la asignatura ¹: Dr. Ing. Ariel Sabiguero Yawelak, Profesor Adjunto, Instituto de Computación.
(título, nombre, grado o cargo, Instituto o Institución)

Profesor Responsable Local ¹:
(título, nombre, grado, Instituto)

Otros docentes de la Facultad:
(título, nombre, grado, Instituto)

Docentes fuera de Facultad:
(título, nombre, cargo, Institución, país)

Instituto ó Unidad: Instituto de Computación
Departamento ó Area: Ingeniería de Software

Fecha de inicio y finalización: desde el 28 de marzo al 28 de abril
Horario y Salón: lunes, martes y jueves de 18 a 21 hs. Salón a confirmar

Horas Presenciales: 38
(se deberán discriminar las mismas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 5
(de acuerdo a la definición de la UdelaR, un crédito equivale a 15 horas de dedicación del estudiante según se detalla en el ítem metodología de la enseñanza)

Público objetivo y Cupos: Profesionales y estudiantes interesados en Ingeniería de Software, en particular graduados universitarios que participan en el proceso de toma de decisión en proyectos informáticos, así como, para el profesional interesado en adquirir conocimientos sobre herramientas económicas para la toma de decisiones en general y en particular, su aplicación a la informática.
Sin cupo

Objetivos:

Usualmente el profesional informático se vincula en los proyectos de software hasta la estimación de horas-hombre requeridas. Otras decisiones como períodos de actualización tecnológica, herramientas en las que invertir, proyectos a abordar, productos a discontinuar, contratar personal o hacer outsourcing usualmente son ajenas al personal informático.

El objetivo de este curso es introducir al profesional en el tema de la economía aplicada al Software. Con las herramientas dadas en este curso, los participantes tendrán mejor capacidad para presentar sus ideas y proyectos, pudiendo incidir de forma efectiva en procesos de decisión.

Conocimientos previos exigidos:

Conocimientos generales de Ingeniería de Software y Matemáticas

Conocimientos previos recomendados:

- Conocimientos de economía y administración
- Gestión de proyectos

Metodología de enseñanza:

(comprende una descripción de las horas dedicadas por el estudiante a la asignatura y su distribución en horas presenciales -de clase práctica, teórico, laboratorio, consulta, etc.- y no presenciales de trabajo personal del estudiante)

- Horas clase (teórico): 12hs
- Horas clase (práctico): 11hs
- Horas clase (laboratorio): 0hs
- Horas consulta: 12hs
- Horas evaluación: 3hs
 - Subtotal horas presenciales: 38hs
- Horas estudio: 12hs
- Horas resolución ejercicios/prácticos: 13hs
- Horas proyecto final/monografía: 12hs
 - Total de horas de dedicación del estudiante: 75hs

Forma de evaluación: El curso se evaluará a partir de:

- Tareas individuales o a grupos, que deberán ser devueltas en forma de un reporte escrito y la realización de una presentación oral.
- prueba escrita el último día del curso.

Temario:

1. Herramientas económicas para la toma de decisión
2. Toma de decisiones en organizaciones con fines de lucro
3. Toma de decisiones en organizaciones sin fines de lucro y estado
4. Estimación, riesgo y manejo de incertidumbre

Bibliografía:

Return on Software – Steve Tockey – Adison-Wesley/Pearson Education – ISBN-10 0-321-56149-X
Otros artículos varios del área.
