



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

Formulario de aprobación de curso de posgrado/educación permanente

Asignatura: Costos para Ingeniería de Software

(Si el nombre contiene siglas deberán ser aclaradas)

Modalidad:

(posgrado, educación permanente o ambas)

Posgrado

Educación permanente

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)

¹ Agregar CV si el curso se dicta por primera vez.

(Si el profesor de la asignatura no es docente de la Facultad se deberá designar un responsable local)

[Si es curso de posgrado]

Programa(s) de posgrado: Especialización en ingeniería de software. Maestría en ingeniería de software.

Instituto o unidad: Instituto de Computación

Departamento o área: Ingeniería de Software

Horas Presenciales: 38

(se deberán discriminar las horas en el ítem Metodología de enseñanza)

Nº de Créditos: 5

[Exclusivamente para curso de posgrado]

(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 enseñanza)

Público objetivo: Estudiantes de posgrado o profesionales informáticos interesados costos para ingeniería de software

Cupos: No tiene.

(si corresponde, se indicará el número de plazas, mínimo y máximo y los criterios de selección. Asimismo, se adjuntará en nota aparte los fundamentos de los cupos propuestos. Si no existe indicación particular para el cupo máximo, el criterio general será el orden de inscripción, hasta completar el cupo asignado)

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:

Clases expositivas teóricas más trabajos prácticos en clase y fuera de ella.
Exposiciones de invitados para el análisis de problemáticas.
Examen teórico individual. Trabajo final grupal. Presentaciones

Descripción de la metodología:
[Obligatorio]

Detalle de horas:

- 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:

- 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.



Facultad de Ingeniería Comisión Académica de Posgrado

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.
(título del libro-nombre del autor-editorial-ISBN-fecha de edición)
