

Proyecto de Software

CC61A

El objetivo principal es que el alumno enfrente una experiencia lo más cercana posible al mundo real del desarrollo de software, enfrentando los desafíos típicos de área como llevar una buena relación con el cliente, planificar y adaptar el trabajo de acuerdo a las circunstancias, evaluar los riesgos asociados al proyecto y desarrollar una solución de software real, todo esto con el apoyo metodológico de un equipo de ingenieros con experiencia comprobada en proyectos reales.

- [Carga Académica](#)
 - [Introducción](#)
 - [Formato](#)
 - [Evaluación](#)
-

Carga Académica

20 UD

Introducción

El Departamento de Ciencias de la Computación de la Universidad de Chile (DCC), a través de su programa de Enseñanza y Transferencia Tecnológica en Ingeniería de Software, busca aumentar las capacidades técnicas y de gestión de los futuros profesionales de este departamento en el área de desarrollo de software. Asimismo, por la vía de este programa, el DCC está abriendo un espacio de trabajo conjunto con la empresa, permitiéndole conocer las necesidades del perfil de los nuevos profesionales y realizar transferencia tecnológica aplicada a la realidad nacional en el área de Ingeniería de Software.

Una de las actividades concretas de este programa, es el desarrollo de una asignatura de último año, estilo laboratorio, denominada Proyecto de Software. En ella, los alumnos trabajan en proyectos reales de empresas, conformando equipos de trabajo e interactuando con profesionales de las mismas empresas, bajo la supervisión de un equipo docente, de profesionales con experiencia comprobada en el área de Ingeniería de Software.

Formato

Para lograr el objetivo anterior, los alumnos deberán:

- Participar en un proyecto de software real teniendo como cliente a una empresa o institución como contraparte, conformando un equipo de entre 4 a 6 alumnos.
- La dedicación del alumno a este proyecto será de 20 horas semanales, desglosadas de la siguiente forma:
 - 16 horas dedicadas efectivamente al desarrollo de software
 - 2 a 3 horas dedicadas semanalmente a reuniones de coordinación y gestión grupal
 - 1 a 2 horas semanales de reuniones con un miembro del equipo docente, quién dirigirá reuniones de Seguimiento y Control del estado del proyecto
- La empresa realizará un aporte nominal al DCC, para cancelar a los alumnos gastos básicos de transporte.
- Las condiciones exactas de horarios y trabajo se definirán con el cliente, pero de preferencia el trabajo se realizará en las instalaciones de la empresa/organización cliente.
- Durante las semanas iniciales se realizarán clases de inducción a la metodología de Ingeniería de Software que se aplicará durante el curso.

Evaluación

El trabajo se dividirá en las tres iteraciones (equivalente cada una aproximadamente a un mes de trabajo).

Cada semana se evaluará el avance de cada proyecto en las reuniones de Seguimiento y Control, evaluando la calidad de la planificación, control de avance y gestión de riesgos, lo que conformará una fracción de la nota de la iteración. Al finalizar la iteración se realizará una presentación ante el curso y los clientes, donde se evaluará la claridad de conceptos, calidad de los presentadores y en especial la demostración práctica de los avances en el producto desarrollado. Se realizará además una coevaluación en donde cada miembro del equipo evaluará al resto, y la opinión del cliente acerca del proceso realizado y del producto obtenido.

La nota de la última iteración equivaldrá a la nota de examen.