



Universidad Católica “Nuestra Señora de Asunción”  
Sede Regional Asunción  
Facultad de Ciencias y Tecnología

Departamento de Ingeniería Electrónica e Informática  
Especialización en Desarrollo Web

## GESTIÓN ÁGIL DE PROYECTOS

**CÓDIGO:**

**NOMBRE DEL CURSO:** Desarrollo Web

**CARGA HORARIA TOTAL:** 16

### OBJETIVOS DE LA MATERIA:

Proveer de los conocimientos necesarios al alumno para desenvolverse en un ambiente de trabajo que adopta metodologías ágiles para el desarrollo de sistemas.

El alumno adquirirá las siguientes capacidades:

- Entender la necesidad de un enfoque ágil para el desarrollo de software.
- Comprender las dificultades que pueden surgir en la implementación de una metodología ágil y las formas de combatirlas.
- Comprender las ventajas de un diseño centrado en el usuario.

### SÍNTESIS DEL PROGRAMA:

1. Introducción a las metodologías Ágiles.
2. Diseño centrado en el usuario y SCRUM.
3. Vivencia de una aplicación SCRUM.

# CONTENIDOS CURRICULARES

1. Introducción a las metodologías ágiles
  - a. Se realiza una descripción de metodologías ágiles conocidas. (XP, Kanban, Scrum, UX-Design, Crystal Clear, AUP)
  - b. Se ven el alcance, las posibles ventajas y desventajas que cada una de estas metodologías presentan.
  - c. Se realizan con los alumnos ejemplos prácticos de cómo aplicar cada una de las metodologías ágiles mencionadas.
  - d. Se mostrarán la posibilidad de realizar un desarrollo ágil de manera flexible tomando prácticas y/o técnicas de diferentes metodologías y aplicarlas según el tipo de proyecto a desarrollar.
2. Diseño centrado en el usuario y SCRUM
  - a. Entender el significado de UX-Design y su aporte al desarrollo de software
  - b. Descripción de una metodología contemplar distintos aspectos de UX-Design en el desarrollo de software
  - c. Explicación de las reglas de SCRUM
3. Vivencia de SCRUM

Por medio de una experiencia en clase se simulará todas las etapas de SCRUM y se intentará que los problemas que aparecen normalmente puedan ser reflejados dentro de la experiencia.

Evaluación de la experiencia **para crear un aprendizaje colectivo**

## ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES ADECUADAS PARA LOGRAR OBJETIVOS EN EL TIEMPO DISPONIBLE

Se mostrará una presentación que graficará los conceptos por medio de imágenes.

Se realizarán actividades que permita a los alumnos pasar por la experiencia de utilizar metodologías ágiles, con el objetivo de mostrar las dificultades y discutir la forma en cómo combatirlas.

### TRABAJOS COMPLEMENTARIOS QUE SE DESARROLLAN DURANTE LA MATERIA:

|   |   |
|---|---|
| TIPO (PROGRAMACIÓN, TEÓRICA, INVESTIGACIÓN, TALLER EN CLASE, ETC.)        | 0 |
| MODO DE EVALUACIÓN (PRESENTACIÓN ESCRITA, ORAL, DIVIDIDA EN ETAPAS, ETC.) | 0 |
| OBJETIVOS QUE SE DESEAN ALCANZAR CON EL TRABAJO                           | 0 |
| CANTIDAD DE TRABAJOS  | 0 |

### OTROS DATOS:

|                                    |                                       |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| HORAS PRÁCTICAS                    | 6                                     |
| HORAS TEÓRICAS                     | 10                                    |
| HORAS DE DEDICACIÓN FUERA DEL AULA | 1 HORA POR SEMANA PARA LEER ARTICULOS |
| OTRO: (ESPECIFICAR)                |                                       |

**METODOLOGÍA DE EVALUACIÓN:**

| <b>Actividad</b>     | <b>% (1 – 100)</b> | <b>Observaciones</b> |
|----------------------|--------------------|----------------------|
| Trabajo Práctico     | 0                  |                      |
| Trabajos Laboratorio | 0                  |                      |
| Examen Final         | 100                |                      |
| <b>Total</b>         | <b>100%</b>        |                      |

**BIBLIOGRAFÍA:**

1. Mike Kohn (2005) Agile Estimating and Planning. Prentice Hall, ISBN-13: 978-0131479418
2. Ken Schwaber, Mike Beedle (2001) Agile Software Development with Scrum (Series in Agile Software Development). ISBN-13: 978-0130676344
3. Kent Beck. Extreme Programming Explained: Embrace Change. Reading, Addison Wesley, 1999.
4. Jim Highsmith. Agile Project Management: Creating Innovative Products. Addison-Wesley, 2009
5. Scot Ambler. The Agile Unified process. V.1.1. 2006

**RESPONSABLE Y FECHA DE LA REDACCIÓN:**

Daniel Cricco y Carlos Cardozo, Febrero 2014