



INFORMACIÓN GENERAL

Materia	Proyecto con la Industria I, II, III, IV
Titular / Cotitular	Profesor responsable del proyecto
Fecha de modificación	2015-08-26

INTRODUCCIÓN GENERAL DE LA MATERIA

La serie de materias de Proyecto con la Industria tiene por objetivo la aplicación de conocimientos, habilidades, destrezas y técnicas avanzadas de Ingeniería de Software para resolver algún problema en específico o una necesidad de la industria del software. Durante el curso, el alumno aprenderá a definir un proyecto aplicado a la industria, planificar una serie de actividades interrelacionadas, planear objetivo de acuerdo al tipo de proyecto y los recursos disponibles y llevar a cabo el proyecto durante un periodo definido. Se espera que al finalizar el curso, los alumnos hayan creado un producto o servicio que agregue valor a la industria o mejore sus procesos, además se espera que hayan incorporado las técnicas aprendidas durante su estancia en el programa.

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general es que el alumno desarrolle software o proyectos relacionados en el ámbito empresarial, emprendedor o académico y que incorpore las técnicas aprendidas durante su estancia en el programa.

OBJETIVOS PARTICULARES

- Que los alumnos adquieran experiencia en participar en proyectos de software.
- Que los alumnos implementen las técnicas avanzadas de ingeniería de software para desarrollar prototipos de manera iterativa.
- Que los alumnos cierren proyectos entregando materiales de calidad y replicables para alumnos de generaciones posteriores.
- Que el profesor y los alumnos determinen la técnica de gestión de proyectos utilizar durante el desarrollo del proyecto y se dé un seguimiento puntual al mismo.
- Equilibrio entre la obtención de resultados y la administración del proyecto.
- Que el alumno comprenda y aplique las mejores prácticas de gestión de proyectos en un proyecto real.
- Que el resultado de proyecto con la industria pueda dar pie al desarrollo de un tema de tesis.

PRODUCTOS DE TRABAJO ESPERADOS

- Artefactos de software como: Formato de visión y alcance, código desarrollado, máquinas virtuales, repositorios de código públicos, bitácoras de implementación del proyecto, minuta de reuniones o seguimiento de su proyecto.
- Es deseable, la presentación de difusión de los proyectos en Instituciones de Educación Superior.

TEMARIO

No aplica.

BIBLIOGRAFÍA



No.	Título	Autor	Editorial	Año
1	Kanban: Successful Evolutionary Change for Your Technology Business	David J Anderson	Blue Hole Press	2010
1	Scrum from the Trenches	Herki Kniberg	InfoQ	2007
2	Project Managment Body Of Knowledge. Fifth edition.	Project Management Institute	Project Management Institute	2013

NOTA: El docente y el alumno pueden hacer uso de la biblioteca digital http://www.cimat.mx/es/Catalogos_Servicios_en_Linea pueden acceder utilizando correo institucional, utilizando su cuenta y contraseña.

EVALUACIÓN

ASPECTO A EVALUAR	PORCENTAJE
Revisión semanal	30%
Artefactos de software	30%
Reporte final	30%
Presentación final	10%