

Práctica

2

PRINCIPIOS DE LA INGENIERÍA DEL SOFTWARE

CURSO 2009-2010

Universidad Carlos III de Madrid

Segunda Práctica 2009 / 2010



Universidad Carlos III De Madrid
Principios de Ingeniería Informática
María Isabel Sánchez Segura
José Arturo Mora-Soto
Juan Carlos Alonso Durán

GESTIÓN GENÉRICA DEL TIEMPO

Práctica 2

Universidad Carlos III de Madrid. Escuela Politécnica Superior



Universidad Carlos III De Madrid
Principios de Ingeniería Informática
María Isabel Sánchez Segura
José Arturo Mora-Soto
Juan Carlos Alonso Durán

OBJETIVO DE LA PRÁCTICA

Aprender a registrar datos de tiempos sobre la planificación y control de las actividades a realizar durante el curso por medio del cuaderno de ingeniería y el log de registro de tiempos.

PLANTEAMIENTO DE LA PRÁCTICA

1. Se deben definir las principales actividades a realizar en este curso y escribirlas en el formato de la Tabla 1. Para cada tarea, estimar su frecuencia y cuánto tiempo se dedicará a cada una. No se requiere una medición de los tiempos, solamente la estimación es suficiente.
2. Preparar un cuaderno de ingeniería para el trabajo académico a realizar esta semana en los cursos matriculados tal como se presenta en la Tabla 2. Esta tabla debe incluir al menos los compromisos de trabajo para la semana actual (considerando esta segunda práctica) y las entradas para las actividades de otros cursos.
3. Rellenar el Log de Registro de Tiempos presentado en la Tabla 3 para controlar el tiempo que se dedicó realizando las diferentes actividades de esta semana.

REGISTRO DE TAREAS

El primer paso para entender el proceso es identificar las tareas que se realizan. Como estudiante, escribes programas, lees libros de texto y haces varios trabajos en casa. También debes estudiar para los exámenes. Una forma de describir estas tareas se muestra en la Tabla 1. Esto da un total de 20 horas cada semana y otras 5 horas para estudiar los exámenes.

Tabla 1. Ejemplo de tareas durante el curso.

Tarea	Frecuencia	Tiempo (minutos)
Asistir a clase	L, M, V	180/semana
Leer libros de texto	Semanal	180/semana
Resolver ejercicios	Semanal	420/semana
Escribir programas	Semanal	420/semana
Preparar exámenes	Una vez en el cuatrimestre	300/semestre

CUADERNO DE INGENIERÍA

El cuaderno de ingeniería permite controlar el tiempo de las actividades realizadas. Un ejemplo de la página de contenidos del cuaderno de ingeniería se observa en la Tabla 2.

Tabla 2. Contenidos del cuaderno de ingeniería.

Contenidos de Cuaderno de Ingeniería	
Tarea	Fechas
Resolver ejercicios de programación	08-15/02/2010
Estudiar temas 1, 2, 3, 4 de POO	08-15/02/2010
Revisión de diseño del primer programa	08-15/02/2010
Revisión de apuntes de EDA	08-15/02/2010

Normas y Procedimiento para la entrega de la Práctica

La práctica 2: **Gestión Genérica del Tiempo**, se realizará en **grupos de 2 personas**, debiéndose comunicar los integrantes de cada grupo al instructor con la mayor antelación posible. El documento a entregar se realizará mediante Aula Global. El asunto del mensaje debe ser el nombre de la práctica y como texto del mensaje deberán figurar nombre, apellidos y NIA de los alumnos que realizan la entrega.



Entregables

Generar un documento Word para ser enviado al instructor con:

- Tabla de tareas a realizar durante el curso con frecuencia y tiempos estimados.
- Contenidos del cuaderno de ingeniería.
- Log de registro de tiempos.

Se establece una única entrega cuya fecha está definida de acuerdo al programa curricular del curso.

De acuerdo a las normas de la asignatura el hecho de no entregar esta práctica dentro del plazo de entrega supondrá una calificación de 0 en la misma.



Criterios de Evaluación

Las actividades planificadas durante el curso y sus contenidos en el cuaderno de ingeniería deben ser completos y consistentes.

Los datos de los registros de tiempo deben ser completos, consistentes y reales

Escribir el documento con una redacción clara

El documento debe ser entregado a más tardar en la fecha solicitada.



Sugerencias

Cada alumno debe conservar, hasta el final de la asignatura, una copia de la información enviada