

# MAESTRÍA EN INGENIERÍA DE SOFTWARE - MISO

## DESTINATARIOS PRINCIPALES / CARACTERIZACIÓN:

Maestría del Departamento de Ingeniería en Sistemas y Computación de la Universidad de los Andes; dirigida a aspirantes a la Maestría en Ingeniería de Software de diferentes disciplinas afines, tanto a nivel local, como nacional e internacional.

## NECESIDADES EDUCATIVAS

**30%** Reducción de la presencialidad



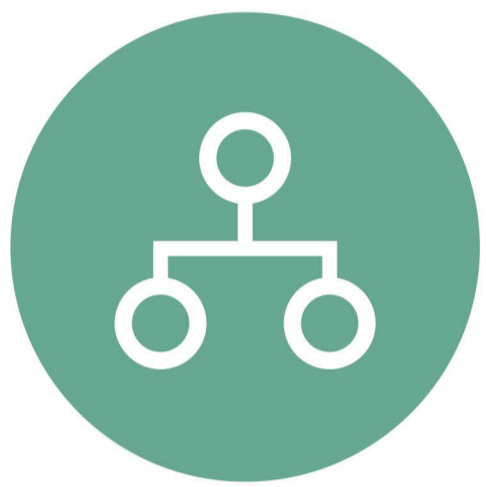
Llegar a las regiones facilitando los desplazamientos de las personas



Mejorar la calidad del programa

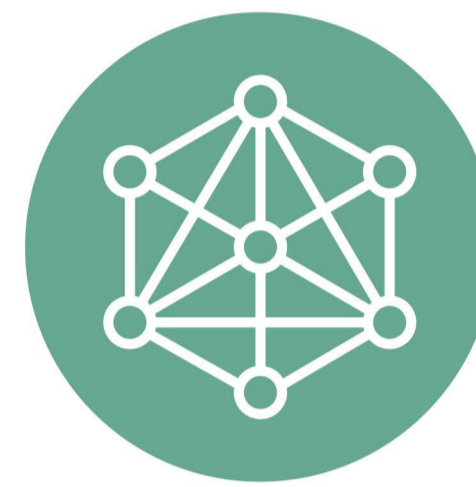
## CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DEL CURSO O PROGRAMA

### Macro estructura del programa



- Liderar fábricas de software de alta calidad integrando distintos tipos de metodologías y herramientas, buscando equilibrio entre formalidad, efectividad y productividad.
- Desarrollar software especializado que atienda mercados verticales para poder proponer soluciones con herramientas apropiadas para el dominio de negocio.
- Integrar y apropiarse nuevas tecnologías que den soporte al proceso de desarrollo de software.
- Participar en el proceso de creación de empresas de alto valor tecnológico basadas en software.

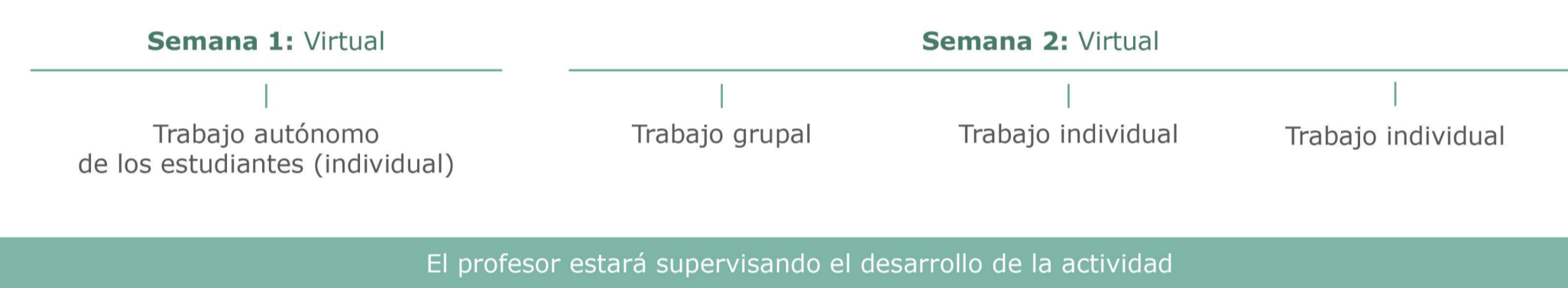
### Modelo pedagógico



- Balance entre lo fundamental y lo práctico
- Grupos de trabajo efectivos
- Compromiso con la calidad
- Métodos, herramientas y tecnologías actuales
- Evolución de las tecnologías
- Comunicación efectiva
- Actualidad de la industria de software a nivel nacional y mundial

### Modelo operativo

Estrategia pedagógica: Aprendizaje basado en proyectos  
Tema: Generalidades de Procesos Ágiles

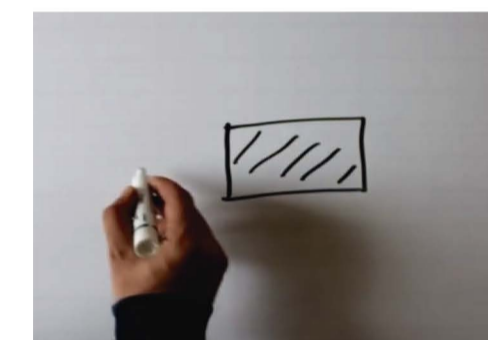


### Recursos que se han producido

#### Entrevistas a invitados



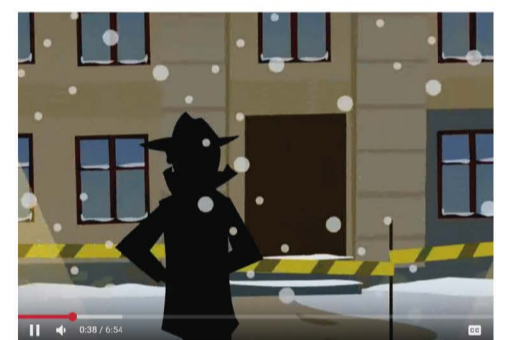
#### Tutoriales



#### Análisis de talleres con el profesor/tutor



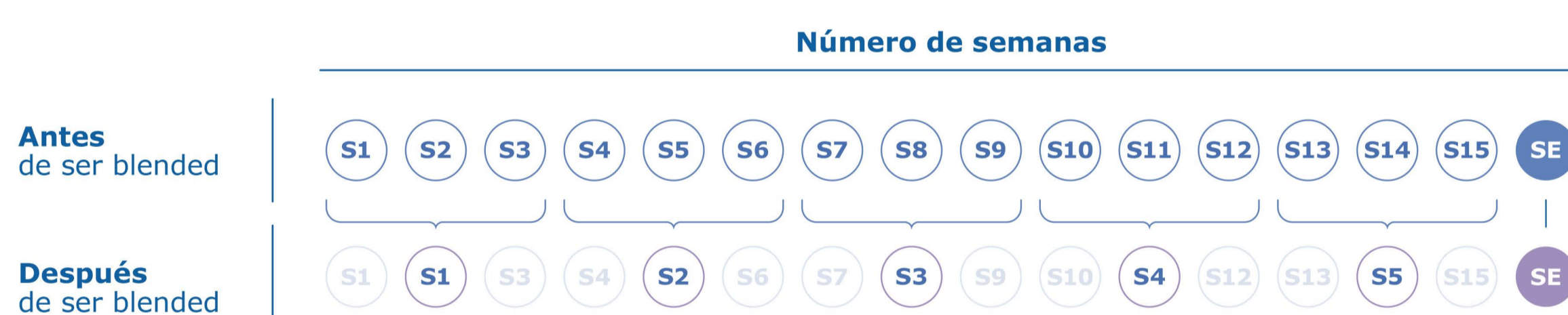
#### Animaciones



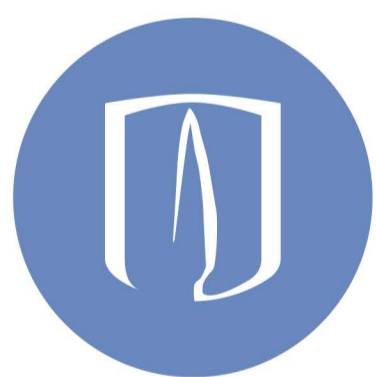
## HALLAZGOS

### Resultados

#### Presencialidad de la Maestría MISO



#### Resultados para la Universidad



- No bajan costos
- ¿Cómo vender el programa?
- ¿Cómo llegar a otras regiones?

#### Resultados para el profesor



- Planeación

#### Resultados para el estudiante



- Exige más disciplina y constancia
- Autonomía = Disciplina + Exigencia

### Lecciones aprendidas

#### Lección 1:

Transformar lo presencial a lo virtual es más que filmar al profesor.

#### Lección 2:

El acompañamiento es importante y toma tiempo.

#### Lección 3:

Hay que diseñar tanto los espacios de encuentro, como los espacios de autonomía del estudiante.

### Testimonios



#### Juan Daniel Patiño

Ingeniero de Sistemas de la Universidad de Ibagué

"...he aprendido cosas muy útiles e interesantes, como por ejemplo crear generadores de código para automatizar procesos de desarrollo de software, ... o la creación de líneas de producto de software para crear aplicaciones personalizadas en masa."



#### Jhonatan Alarcón

Ingeniero Electrónico

"Lo que más me ha gustado hasta ahora es el tema de gestión de proyectos de software porque me ha brindado las herramientas para hacer un excelente manejo de proyectos, teniendo en cuenta aspectos como la planificación, estimación, medición de riesgos, manejo de estrés, operación del software, integración continua, conducción de gente técnica y manejo oportuno del cambio."