

G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S

2026.- Año de la grandeza argentina.

IFTS 16 – Teodoro García 3899. CABAPrograma

Materia	INGENIERÍA DE SOFTWARE
Docente	ING.SILVANA STEINBERG
Cuatrimestre	PRIMERO
Año	2026
Carga horaria	9 HS
Carrera	TECNICATURA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE

Fundamentación

En el marco de un contexto crónicamente cambiante y entendiendo que los requerimientos

son el core de cualquier desarrollo de solución, se busca ofrecer a los estudiantes una

perspectiva de aplicación práctica de conocimientos que les permitan interiorizarse en

conceptos y reflejarlo en herramientas concretas, dentro del ámbito de comprensión,

análisis y desarrollo de iniciativas.

Objetivos

- Promover dinámicas grupales de trabajo para facilitar la interacción, respeto a la diversidad y la colaboración permanente
- Facilitar conceptos y herramientas de aplicación práctica que les permita a los estudiantes recorrer un ciclo completo de análisis de una iniciativa

G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S

2026.- Año de la grandeza argentina.

IFTS 16 – Teodoro García 3899. CABA

- Promover la participación y la experimentación
- Acercar metodologías y marcos de trabajo de amplia difusión en el mercado laboral

Contenidos

Unidad 1: Estructura de las organizaciones

Tipo de organizaciones: funcionales, mixtas y proyectizadas.

Características de cada una y

aspectos que contribuyen a que los proyectos sean instrumento de cambio dentro de las

organizaciones. Niveles de autoridad.

Unidad 2: Épicas e Historias de Usuario

Definición de épicas e historias de usuario. Diferencias con los requerimientos.

Características que los distinguen. Rol de la épica e historia de usuario dentro del marco

ágil. Rol de las partes en su definición y mantenimiento.

Unidad 3: Fundamentos de SCRUM

Conceptos fundamentales del marco de trabajo SCRUM: Valores y principios de SCRUM.

Eventos, artefactos y roles.

Unidad 4: Fase inicial de desarrollo de proyecto

PVB (Product Vision Board) como herramienta para comprender a quiénes, qué y por qué

se desarrollará la iniciativa elegida. Introducción de JIRA como plataforma de gestión y

G O B I E R N O D E L A C I U D A D D E B U E N O S A I R E S

2026.- Año de la grandeza argentina.

IFTS 16 – Teodoro García 3899. CABA

seguimiento del desarrollo del producto.

Unidad 5: SCRUM en acción

Aplicación de roles, eventos y artefactos para el desarrollo del MVP.

Trabajo sobre sprints

en los cuales, aunque desde el plano académico, se desarrolla (codifica) el producto.

Conceptos aplicados:

- Definición del sprint: Objetivo
- Definición y estimación de las historias de usuario para cada sprint
- Priorización
- Definition of done (criterios de aceptación sobre las historias de usuario)
- Eventos del sprint: Planning, daily, review y retro
- Backlog y sprint backlog
- MVP (Producto mínimo viable)

Estrategias de enseñanza

- Presentación de contenidos: Enfoque teórico de cada tema, complementado con ejemplos y referencias a empresas y proyectos reales.
- Aplicación práctica: Utilización por parte de los estudiantes de las herramientas presentadas en clase, sobre las iniciativas elegidas.
- Debates y reflexiones: Dentro del espacio de clase, sobre cada temática desarrollada y en base a sus experiencias, puntos de vista y perspectivas.
- Consultas: Abiertas a los estudiantes desde la plataforma MOODLE, mail o clase.

GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES

2026.- Año de la grandeza argentina.

IFTS 16 – Teodoro García 3899. CABA

Evaluación

Cada herramienta presentada será utilizada por cada equipo para basar su trabajo

de aplicación sobre el proyecto elegido.

- La modalidad de trabajo y evaluación durante esta instancia será grupal, siendo el

equipo autoorganizado y autogestionado en lo que hace a roles y responsabilidades

de cada integrante.

- Se hacen revisiones con cada equipo y en cada sprint referido a modalidad y

resultados en cada una de las instancias,

- El examen parcial tendrá calificación individual, sobre la base de aprobación de 4

puntos sobre 10.

- La materia es PROMOCIONABLE.

Bibliografía

- Scrum Guide, última edición
- ScrumBOK, última edición
- Scrum.org
- ScrumAlliance.org