



Práctica

Juego “Cazadores de fallos”

Profesora: María Clara Gómez Álvarez

mcgomez@udem.edu.co

Programa académico

Ingeniería de Sistemas

Objetivo

Analizar un caso fallido de desarrollo de *software* e identificar los siguientes elementos: 1) situación actual; 2) consecuencias; 3) decisiones equivocadas; 4) buenas prácticas; y 5) competencias que carecen los ingenieros de su profesión a cargo del caso estudiado.

Resumen

El juego está planteado para ser aplicado en una clase de hora y media, a continuación, se resumen sus reglas:

- Los participantes conforman equipos (comisiones de investigación) integrados por 3 a 5 estudiantes.
- Los equipos tienen veinte minutos para analizar la información disponible del caso.
- Cada equipo se ubica en una base y debe responder la pregunta con la representación asignada. Ejemplo: describir la situación actual con un jeroglífico.
- Los equipos rotan en la dirección de las manecillas del reloj y tienen tres minutos y medio para llevar a cabo la actividad asignada en cada base.
- Una vez el equipo termina el recorrido, tiene tres minutos para presentar su caso a los demás participantes de la actividad.
- El facilitador genera una socialización final.