

Ingeniería en Acción: La Misión Rup - Construyendo el Futuro

Gamificación Completa | Ingeniería | Ingeniería de sistemas | Tema: metodología rup, fase construcción

Contexto Narrativo

En un futuro cercano, la humanidad se enfrenta a retos tecnológicos sin precedentes. Grandes corporaciones, gobiernos y comunidades dependen de sistemas complejos que deben ser diseñados, construidos y mejorados constantemente para garantizar la supervivencia y el progreso. En este contexto, un equipo élite de ingenieros de sistemas es convocado para una misión crítica: aplicar la metodología RUP (Rational Unified Process) en su fase de construcción para diseñar y desarrollar un sistema que soporte operaciones vitales en una ciudad inteligente.

Los estudiantes se convierten en miembros de este equipo de ingenieros, cada uno con un rol específico dentro del proyecto (Arquitecto de software, Desarrollador, Analista de calidad, Líder técnico, entre otros). Su misión principal es colaborar para completar la fase de construcción del proyecto siguiendo las mejores prácticas de la metodología RUP, asegurando que el sistema cumpla con los requisitos establecidos y que cada componente funcione correctamente.

La narrativa toma lugar en un entorno ficticio pero cercano a la realidad: la ciudad de "NeoCiudad", que está en pleno desarrollo tecnológico. La ciudad necesita que el sistema sea robusto, eficiente y escalable para manejar desde el tráfico inteligente hasta la gestión energética y la seguridad ciudadana.

Durante la experiencia, los estudiantes enfrentarán retos técnicos, problemas inesperados y deberán tomar decisiones colaborativas para avanzar. Cada paso que den en la construcción del sistema repercutirá en la estabilidad y éxito de la ciudad.

Esta historia conecta directamente con la fase de construcción de la metodología RUP, donde la creación, integración y prueba de los componentes de software es el foco. El equipo debe demostrar dominio técnico y habilidades blandas como la comunicación, el pensamiento crítico y la resolución de problemas para lograr su objetivo.

Además, la narrativa fomenta la autonomía de cada integrante para gestionar sus tareas, la colaboración para resolver problemas complejos y el pensamiento crítico para analizar decisiones de diseño y solución. Este marco inmersivo facilita que los estudiantes internalicen los conceptos y competencias de la asignatura "Ingeniería de Sistemas" de una manera memorable y práctica.

En resumen, "Ingeniería en Acción: La Misión Rup - Construyendo el Futuro" es una experiencia gamificada que simula un contexto real de ingeniería de sistemas, permitiendo a los estudiantes aplicar la metodología RUP en su fase de construcción a través de un entorno narrativo envolvente y roles definidos, promoviendo competencias clave del siglo XXI.

Actividades Gamificadas

A continuación, se detallan las actividades gamificadas paso a paso, cada una diseñada para abordar aspectos clave de la fase de construcción en RUP, integrando las mecánicas descritas.

Actividad 1: Mapeo de Componentes y Asignación de Roles

Descripción: El equipo identifica los componentes de software a construir y asigna roles según fortalezas. Se define el plan inicial para la fase.

- **Instrucciones:**

- El docente presenta el sistema a desarrollar y divide en módulos/componentes.
- Los estudiantes discuten y asignan roles (Arquitecto, Desarrollador, Tester, Líder).
- Crean un mapa visual (en pizarra o digital) con los componentes y responsables.
- Definen objetivos claros para cada módulo.

- **Tiempo estimado:** 45 minutos.

- **Materiales:** Pizarra, marcadores, computador con software de diagramación (ej. Draw.io o Miro).

- **Integración mecánicas:** Otorga 10 PE por mapeo completo y asignación efectiva; desbloquea la insignia “Planificador Estratégico”.

Actividad 2: Codificación Modular

Descripción: Cada desarrollador implementa el código del módulo asignado siguiendo estándares y buenas prácticas.

- **Instrucciones:**

- Se entregan especificaciones detalladas de cada módulo.
- Los estudiantes codifican en pares o individualmente, aplicando revisiones cruzadas.
- Suben su código a un repositorio compartido (GitHub o similar).
- Se fomenta el uso de comentarios y documentación mínima.

- **Tiempo estimado:** 2 horas (puede dividirse en sesiones).

- **Materiales:** Computadoras con IDE (Visual Studio Code, Eclipse, etc.), acceso a repositorio Git.

- **Integración mecánicas:** Cada módulo completo y validado otorga 20 PE; revisar código de compañero suma 5 PE adicionales; tiempo extra usado resta 2 PE por cada 15 minutos.

Actividad 3: Pruebas Unitarias y Detección de Bugs

Descripción: Los testers diseñan y ejecutan pruebas unitarias para validar cada módulo, identificando errores y reportándolos para corrección.

- **Instrucciones:**

- Se enseña brevemente cómo crear casos de prueba unitarios.

- Testers crean pruebas y ejecutan contra el código entregado.
- Reportan bugs en formato estándar (incluyendo pasos para reproducir, severidad).
- Desarrolladores corrigen los bugs reportados.
- **Tiempo estimado:** 1.5 horas.
- **Materiales:** Herramientas de testing (JUnit, NUnit, Postman, según lenguaje), plantillas para reporte de errores.
- **Integración mecánicas:** 15 PE por cada conjunto de pruebas exitosas; 20 PE por corrección de bug crítico; se otorga la insignia “Detective de Bugs” si el equipo corrige al menos el 90% de los errores encontrados.

Actividad 4: Integración de Módulos

Descripción: Se combinan los módulos individuales para formar un sistema integrado, identificando y solucionando problemas de integración.

- **Instrucciones:**
 - El equipo presenta los módulos listos para integración.
 - Ejecutan pruebas de integración conjunta.
 - Documentan incompatibilidades o fallos y proponen soluciones.
 - Se realizan ajustes para lograr integración exitosa.
- **Tiempo estimado:** 2 horas.
- **Materiales:** Entorno de integración continua (opcional), software para pruebas integradas, pizarra para registro de problemas.
- **Integración mecánicas:** 25 PE por integración exitosa; 15 PE por cada problema detectado y solucionado; recursos tecnológicos pueden usarse para pedir ayuda o extender tiempo si es necesario.

Actividad 5: Documentación Técnica y Retroalimentación

Descripción: Los estudiantes elaboran la documentación técnica que refleja la construcción realizada, incluyendo diagramas, manuales y reportes de pruebas.

- **Instrucciones:**
 - Se asigna la tarea de preparar documentación clara y organizada.
 - Se recomienda usar plantillas predefinidas para diagramas UML, manuales de usuario y reportes de pruebas.
 - El equipo presenta la documentación al docente para retroalimentación.
- **Tiempo estimado:** 1 hora.
- **Materiales:** Software de diagramación, procesador de texto, plantillas de documentación (Word, Google Docs).
- **Integración mecánicas:** 15 PE si la documentación cumple criterios de calidad; otorga la insignia “Escriba Técnico”.

Actividad 6: Presentación Final y Evaluación del Proyecto

Descripción: El equipo presenta el sistema construido, evidenciando la aplicación de la metodología RUP y la colaboración efectiva.

- **Instrucciones:**

- Preparan una presentación oral y visual del proyecto.
- Explican decisiones técnicas, retos enfrentados y soluciones.
- Reciben preguntas del docente y compañeros para resolver en tiempo real.

- **Tiempo estimado:** 1 hora.

- **Materiales:** Presentación digital (PowerPoint, Google Slides), acceso a demo del sistema si aplica.

- **Integración mecánicas:** 30 PE por presentación efectiva; se otorga la insignia “Maestro Constructor” al equipo que logre superar el nivel Maestro y obtenga más de 350 PE en total.

Estas actividades, combinadas, suman más de 8 horas de trabajo gamificado, que pueden distribuirse en varias sesiones de clase para facilitar la asimilación y aplicación práctica de la metodología RUP fase construcción.