
XXII Jornadas de Ingeniería del Software y Bases de Datos (JISBD 2017)
<http://www.sistedes.es/jornadas#jisbd>

TUTORIAL Practical Design Science

Responsable(s):

Oscar Díaz, Universidad del País Vasco, oscar.diaz@ehu.eus



Instructores adicionales:

Marcela Genero, Universidad de Castilla-La Mancha,
marcela.genero@uclm.es



Duración:

3 horas.

Dirigido a:

Estudiantes de posgrado en el ámbito de la ingeniería del software y sistemas de información.

Objetivos:

Los doctorandos (y sus directores) se enfrentan a exigencias cada vez más estrictas en cuanto a la calidad de los resultados de la investigación en términos de publicaciones, mientras que a la vez se dispone de menos tiempo (3 años). Ambas exigencias difícilmente serán asumibles si no existe una metodología de investigación adecuada. Design Science Research (DSR) es la metodología de investigación más extendida dentro de los Sistemas de Información y cada vez más popular en la Ingeniería del Software. Este tutorial aborda la praxis de este enfoque a través de ejemplos.

Contenidos:

1. ¿Qué es "Design Science Research"?
2. Visión de conjunto de las metodologías
3. Diagnóstico del problema
4. Elaboración de la Teoría de Diseño
5. Diseño del Artefacto
6. Evaluación del Artefacto
7. Caso de Estudio 1
8. Caso de Estudio 2

9. Tipología de la evaluación en Design Science
 - a. Evaluación Naturalística
 - b. Evaluación Artificial
 - c. Métodos y estrategias utilizadas para la evaluación
 - d. Comparación de Métodos

Material:

Al ser una introducción práctica, se recomienda vivamente a los participantes llevar un portátil con el navegador Chrome instalado.