



Agenda unidad III: Mejores prácticas para la ingeniería de diseño.

Instituto Politécnico Nacional

UPIICSA

Academias de Informática

Presidencia de Sistemas de Información

Unidad de Aprendizaje: Buenas prácticas y marcos de trabajo

Propósito: *“Selecciona los marcos de trabajo en el desarrollo de software y proyectos informáticos con base en buenas prácticas y estándares de la industria del software y del sector empresarial.”*

Unidad temática III *“Mejores prácticas para la ingeniería de diseño”*

Unidad de Competencia: *“Identificar las mejores prácticas en el diseño de software con base en los criterios establecidos en la industria del software.”*

Sesión	Tema	Actividad	Recurso	Evidencia	Evaluación
17, 18 y 19	Introducción, competencia y forma de evaluación.	Consulta la introducción, competencia, forma de evaluación y agenda.	Espacio en plataforma.	Dudas en la sesión	Sin ponderación.
	3.1 Mejores prácticas para el modelado de software.	Actividad de aprendizaje 15. Mejores prácticas para el diseño.	Recurso “Mejores prácticas para el diseño”	Dudas en la sesión	Sin ponderación.
	3.1.1 Esquematación del modelo del software.	Antes de la sesión en línea. 1. Consulta el recurso “Mejores prácticas para el diseño” 2. Elabora las historias de usuario y el diagrama de casos de uso. <i>Sesión en el aula con tu profesor.</i>			
	3.1.2 Técnicas y lenguajes de modelado.	Asiste a las sesiones. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente. Aprendizaje colaborativo.	Videoconferencia.	Dudas en la sesión	Sin ponderación.
	3.1.3 Nomenclatura	<i>Actividad de aprendizaje 16. Modelo de software.</i>	Videoconferencia (canales o presencial)	Archivo con el diagrama de casos de uso.	2 puntos.



	<p>para el modelado de diagramas (UML).</p> <p>3.1.4 Herramientas y marcos de trabajo código libre para el modelado.</p> <p>3.1.5 Herramientas y marcos de trabajo para el modelado.</p>	<p>1. En equipo elabora el diagrama de casos de uso y publícala en la sección de tareas.</p>			
20, 21 y 22	<p>3.2 Mejores prácticas para la planeación del desarrollo del producto.</p> <p>3.2.1 Herramientas abiertas para la planeación del proyecto.</p> <p>3.2.2 Herramientas de pago para la planeación del proyecto.</p> <p>3.2.4 Dividir los desarrollos en fases o entregables</p>	<p>Actividad de aprendizaje 17. Mejores prácticas de planeación.</p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <p>1. Consulta el recurso “Mejores prácticas de planeación” 2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</p> <p>Sesión en el aula con tu profesor.</p> <p>Asiste a las sesiones. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente.</p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Actividad de aprendizaje 18 Herramientas de planeación.</p> <p>Comenten las ventajas de las herramientas para la planeación. Contesta el cuestionario.</p>	<p>Recurso “Mejores prácticas de planeación”</p> <p>Videoconferencia.</p> <p>Videoconferencia (canales o presencial).</p>	<p>Dudas en la sesión.</p> <p>Cuestionario contestado.</p>	<p>Sin ponderación.</p> <p>2 puntos.</p>
23, 24 y 25	<p>3.3 Mejores prácticas para el diseño de experiencias de usuario (UX/UI)</p>	<p>Actividad de aprendizaje 19. Mejores prácticas para el diseño de experiencias.</p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <p>1. Consulta el recurso “Mejores prácticas para el diseño de experiencias”</p>	<p>Recurso “Mejores prácticas para el diseño de experiencias”</p>		



	<p>3.3.1 El diseño amigable e intuitivo</p> <p>3.3.2 Herramientas abiertas para el diseño de experiencia UX/UI.</p> <p>3.3.3 Herramientas de pago para el diseño de experiencias UX/UI.</p>	<p>2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</p> <p>Sesión en el aula con tu profesor.</p> <p>Asiste a las sesiones. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente. Contesta las preguntas dirigidas.</p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Actividad de aprendizaje 20 Experiencias UX/UI. Indaga sobre las herramientas UX/UI</p>	<p>Videoconferencia.</p>	<p>Dudas en la sesión.</p>	<p>Sin ponderación.</p>
26 y 27	<p>3.4 Mejores prácticas para el desarrollo de software.</p> <p>3.4.1 Estandarizar las reglas del desarrollo</p> <p>3.4.2 Herramientas para la generación y edición de código (IDE)</p> <p>3.4.3 Documentar o comentar el código fuente</p> <p>3.4.4 Utilizar y construir librerías</p> <p>3.4.5 Utilizar controles propios</p>	<p>Actividad de aprendizaje 21. Mejores prácticas para el desarrollo de software.</p> <p>Antes de la sesión en línea.</p> <p>1. Consulta el recurso “Mejores prácticas para el desarrollo de software”</p> <p>2. Escribe las dudas que tengas sobre el tema estudiado.</p> <p>3.- Indaga el marco de trabajo Development y operations DevOps.</p> <p>Sesión en el aula con tu profesor.</p> <p>Asiste a las sesiones. Plantea tus dudas del tema estudiado previamente. Contesta las preguntas dirigidas.</p> <p>Aprendizaje colaborativo.</p> <p>Actividad de aprendizaje 22. Reglas del desarrollo.</p> <p>1. Comenta sobre las reglas del desarrollo.</p> <p>2. Elabora la tabla comparativa del IDE y de DevOps.</p>	<p>Videoconferencia. (canales o presencial). Recurso “Mejores prácticas para el desarrollo de software”</p>	<p>Archivo con tabla comparativa.</p>	<p>2 puntos.</p>
			<p>Videoconferencia.</p>		<p>Sin ponderación.</p>
			<p>Videoconferencia. (canales o presencial)</p>	<p>Tabla comparativa</p>	<p>2 puntos.</p>