

	KATARY SOFTWARE FACTORY	Página
	FORMATO PARA PRESENTAR PROPUESTAS DE CAPACITACIÓN	Código:
		Versión:

NOMBRE	ESTANDARES DE BUENAS PRACTICAS																																																		
TIPO	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td colspan="5"></td> <td colspan="5" style="text-align: center;">Metodología</td> </tr> <tr> <td>Entrenamiento inicial</td> <td></td> <td>Programa de Actualización</td> <td></td> <td>X</td> <td>Presencial</td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Programa de complementación</td> <td></td> <td>Programa de perfeccionamiento y desarrollo</td> <td></td> <td></td> <td rowspan="2">Virtual</td> <td rowspan="2">X</td> <td colspan="4"></td> </tr> <tr> <td>Programa de especialización</td> <td></td> <td>Programa de Desarrollo Personal</td> <td></td> <td></td> <td colspan="4"></td> </tr> </table>															Metodología					Entrenamiento inicial		Programa de Actualización		X	Presencial						Programa de complementación		Programa de perfeccionamiento y desarrollo			Virtual	X					Programa de especialización		Programa de Desarrollo Personal						
					Metodología																																														
Entrenamiento inicial		Programa de Actualización		X	Presencial																																														
Programa de complementación		Programa de perfeccionamiento y desarrollo			Virtual	X																																													
Programa de especialización		Programa de Desarrollo Personal																																																	
PRESENTACIÓN GENERAL DEL TEMA DE CAPACITACIÓN	Hay que poder conseguir la funcionalidad que espera el cliente lo más rápido posible cumpliendo además sus expectativas de funcionamiento. A medida que pasan los meses en un proyecto, la base de código no para de crecer y las cosas se empiezan a complicar para asegurar que todo funciona como debería después de hacer cambios en grandes bloques del sistema.																																																		
OBJETIVO GENERAL	Presentar a la audiencia la importancia de las pruebas unitarias en el proceso de desarrollo de software.																																																		
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	Presentar los tipos de pruebas de software Presentar el concepto de pruebas unitarias Explicar cómo se debe elaborar una prueba unitaria																																																		
JUSTIFICACIÓN	El proceso de pruebas hace parte integral de la generación de componentes de software de alta calidad por tanto es necesario tener claridad de la forma de abordarlo.																																																		
POBLACIÓN OBJETIVO	Equipo de desarrollo de software de la compañía																																																		
ESTRUCTURA CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> • Tipos de pruebas • Pruebas de caja blanca • Pruebas de caja negra • Pruebas unitarias • Beneficios de las pruebas unitarias • ¿Cómo escribir una prueba unitaria? • Errores que se deben evitar • Herramientas • Dobles 																																																		
PERFIL DEL COLABORADOR	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th>Nº</th> <th>Asignatura o Modulo</th> <th>Nombres y Apellidos del facilitador</th> <th>Perfil del Facilitador</th> <th>Nal</th> <th>Ex</th> <th>No. Horas</th> </tr> <tr> <td>1</td> <td>Pruebas Unitarias</td> <td>Miguel Tovar</td> <td>Ingeniero de sistemas especialista en gerencia de proyectos de sistemas</td> <td>X</td> <td></td> <td>2</td> </tr> </table>										Nº	Asignatura o Modulo	Nombres y Apellidos del facilitador	Perfil del Facilitador	Nal	Ex	No. Horas	1	Pruebas Unitarias	Miguel Tovar	Ingeniero de sistemas especialista en gerencia de proyectos de sistemas	X		2																											
Nº	Asignatura o Modulo	Nombres y Apellidos del facilitador	Perfil del Facilitador	Nal	Ex	No. Horas																																													
1	Pruebas Unitarias	Miguel Tovar	Ingeniero de sistemas especialista en gerencia de proyectos de sistemas	X		2																																													
AYUDAS Y EQUIPOS	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>Video beam</td> <td></td> <td>Parlantes</td> <td></td> <td>Tablero</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Pantalla</td> <td></td> <td>Portátiles</td> <td>X</td> <td>Marcadores</td> <td></td> </tr> </table>										Video beam		Parlantes		Tablero		Pantalla		Portátiles	X	Marcadores																														
Video beam		Parlantes		Tablero																																															
Pantalla		Portátiles	X	Marcadores																																															
MATERIALES PARA ENTREGAR	Memorias																																																		

	KATARY SOFTWARE FACTORY FORMATO PARA PRESENTAR PROPUESTAS DE CAPACITACIÓN		Página
			Código:
			Versión:

A LOS ASISTENTES			
LUGAR EN QUE SE DESARROLLARÁ EL EVENTO	Modalidad virtual		
MEDIOS DE PUBLICACIÓN	Página organizacional		Red social
	Correos organizacionales	x	
MAYOR INFORMACIÓN	Vía correo electrónico: Miguel.tovar@katary.co Vía celular: Miguel Ángel Tovar 3216437263		
FECHA DE INICIO	28 de febrero de 2022		
FECHA DE FINALIZACIÓN	28 de febrero de 2022		
FECHA MÁXIMA DE INSCRIPCIÓN	28 de febrero de 2022		
HORARIO	5 a 7 pm		
TOTAL HORAS	2		

PERSONAS QUE INTERVIENEN EN LA ELABORACIÓN DE ESTA PROPUESTA			Fecha: 28/02/2022
Nº	Nombres y apellidos	Cargo	
1	Miguel Tovar	Gerente fábrica de Proyectos	

	KATARY SOFTWARE FACTORY FORMATO PARA PRESENTAR PROPUESTAS DE CAPACITACIÓN		Página
			Código:
			Versión:

RESPONSABLES DEL EVENTO				Fecha: 28/02/2022
Nº	Nombres y apellidos	Cargo	firma	
1	PAOLA ROSERO AGREDA	COORDINADORA DE TALENTO HUMANO	