

 <div> Universidad Tecnológica del Norte de Guanajuato <small>Organismo Público Descentralizado del Gobierno del Estado</small> <small>"Educación y progreso para la vida"</small> </div>		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	
NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Lista de Cotejo	NÚMERO DE INSTRUMENTO:	1
ÁREA ACADÉMICA:	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	PERIODO DE ENTREGA:	22-05-2023 / 23-06-2023
PROGRAMA EDUCATIVO:	Ingeniería en Redes Inteligentes y Ciberseguridad	TIPO DE EVALUACIÓN:	Ordinaria
ASIGNATURA	Automatización de Infraestructura Digital I	GRUPO(S):	GRIC3091-E
NOMBRE Y FIRMA DE FACILITADOR (ES):	BARRON RODRIGUEZ GABRIEL		
NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD		RESULTADO DE APRENDIZAJE	
II. Diseño y desarrollo de software		Elabora y presenta un reporte del desarrollo de software que incluya: •Etapas del desarrollo •Procedimiento para la implementación del proyecto colaborativo en un sistema de control de versiones •Lista de verificación con las pruebas unitarias •Resultados de las pruebas unitarias •Presentación de los datos en los formatos requeridos	
CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
No.	CRITERIO	SABER	SABER HACER
1	PROCEDIMIENTO CORRECTO	0.0	4.0
2	CUMPLIMIENTO TOTAL DE TAREAS	1.0	1.0
3	SER	0.0	1.0
4	IDENTIFICACIÓN DE CONCEPTOS DE UNIDAD	3.0	0.0
VALOR DEL INSTRUMENTO		4.0	6.0
INSTRUCCIONES			
Véase anexo de instrumento de evaluación			
JOSE GERARDO REYNA IBARRA			
Nombre del Responsable de la Coordinación, Dirección o Subdirección de Área Académica			

Tecnologías de la Información y Comunicación.		Área: Ingeniería en Redes Inteligentes y Ciberseguridad
Nombre:		Grupo:
Competencia -Objetivo General:	Diseñar y optimizar soluciones de redes digitales, a través de la administración y dirección de proyectos tecnológicos, alineados a normas y estándares vigentes, para contribuir a la continuidad del negocio.	
Competencia – Objetivo	El alumnado implementará un proyecto de desarrollo de software en un entorno colaborativo para la automatización de redes.	
Actividad 1: Cuestionario sobre conceptos de la unidad Saber 3.0 Puntos		
<u>Instrucciones</u> <ul style="list-style-type: none">• Leer detenidamente cada pregunta.• Las preguntas de opción de múltiple se puede elegir una o varias posibles respuestas; para preguntas abiertas responde con los comandos Git que consideres es la respuesta correcta.• Una vez respondida cada pregunta, dar clic en el botón Terminar y Enviar.		
<u>Nota:</u> <ul style="list-style-type: none">• Solamente se tendrá un intento en ordinario.• La fecha y hora del cuestionario será programado en plataforma Elearning de la UTNG.		
Actividad 2: Prácticas Saber Hacer 3.0 puntos		
<u>Instrucciones</u> <ul style="list-style-type: none">• El facilitador proporcionará al alumnado seis prácticas de manera detallada durante el período de la unidad temática.• El alumnado deberá de leerlas detenidamente si tiene alguna duda preguntarlas al facilitador.• El alumnado deberá de realizarlas y dejar evidencia especificada en cada práctica.• El alumnado deberá de subir un documento en formato PDF de las evidencias especificadas en la práctica		
<u>Nota:</u> <ul style="list-style-type: none">• Las prácticas son individuales.		
Actividad 3: Creación de repositorios para FrontEnd y BackEnd Saber 1.0 puntos Saber Hacer 2.0 puntos		
En base a la arquitectura del proyecto del equipo de desarrollo del grupo GDGS3091-E, utilizar una herramienta de CI/CD como GitHub, Docker o Jenkins para ejecutar la integración continua y despliegue continuo.		
<u>Instrucciones</u> <ul style="list-style-type: none">• El alumnado deberá crear un repositorio para la aplicación FrontEnd en la plataforma GitHub, y pegar la URL en la entrega de la actividad programada en plataforma Elearning UTNG.<ul style="list-style-type: none">○ Definir las ramas para los entornos de pruebas, desarrollo y producción.○ Se deberán de usar los comandos desde consola del Git		

- El alumnado deberá crear un repositorio para la aplicación BackEnd en la plataforma GitHub, y pegar la URL en la entrega de la actividad programada en plataforma Elearning UTNG.
 - Definir las ramas para los entornos de pruebas, desarrollo y producción.
 - Se deberán de usar los comandos desde consola del Git
- Definir un Workflow o flujo de trabajo a través de la plataforma GitHub o Docker sobre los eventos Push o Pull al modificar los archivos del proyecto.

Nota:

- Las URL's de los repositorios deberán ser entregados en la plataforma de Elearning UTNG

Ser Saber Hacer 1.0 puntos

- El estudiante asiste a todas clases.
- El estudiante entrega en tiempo sus actividades del instrumento de evaluación.
- Las entregas a destiempo de la práctica deberá de agendar y asistir a asesoría

LISTA DE COTEJO

Categoría	Criterio	Puntos	
		Saber	Saber Hacer
Estructura correcta	Informe en formato PDF de actividad 1.	1.0	
	<ul style="list-style-type: none"> ★ Portada con diseño y libre estilo. ★ Encabezado y números de página ★ Título del trabajo. ★ Índice del documento. ★ Introducción. ★ Contenido temático de las actividades 1 y 3. ★ Conclusiones.} ★ Bibliografía estilo APA 		
	El documento estará libre de errores ortográficos, tiene número de página. Fuente Arial Encabezados Tamaño 12 y texto tamaño 11		
	Documento guardado en la nube y compartido en la entrega correspondiente Elearning UTNG.		
Procedimiento correcto	Se anexa trabajo de Actividad 1 en informe final.	1.0	
	Se acredita examen Fundamentos de Python 1 con una calificación mínima de 8.	1.0	2.0
	Se cumplen con todos los pasos listados en la actividad 3.		2.0
	Se cumplen con todos los criterios en la actividad 4	1.0	1.0
Ser			1.0

Fecha de Entrega

La entrega será especificado por cada facilitador