 Universidad Tecnológica de Chihuahua	FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA		
	EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE		Grados: Cuarto Turnos: MATUTINO
	Plan de estudios: COMPETENCIAS (Inicia: 2018 Origen: 2018)		Clave: 7701

CARÁTULA

1 de 19

ASIGNATURA: EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE		PERIODO: Ene-Abr-20	HORAS TEORÍA: 16 HORAS PRÁCTICA: 44	HORAS TOTALES: 60 HORAS SEMANA: 4
PROFESORE(S): DR. ROY ALONSO TERRAZAS MARIN M.G.T.I. DAFNIS CAIN VILLAGRAN VIZCARRA ING. JOEL ADAN SALDAÑA VILLALBA			GRUPO(S): TIDBIS41M	
OBJETIVO DE LA ASIGNATURA: El alumno implementará pruebas manuales y de software de acceso abierto para evaluar la calidad y operación integral de sistemas Web y móvil.	COMPETENCIA(S): Implementar soluciones multiplataforma, en la nube y software embebido, en entornos seguros mediante la adquisición y administración de datos e ingeniería de software para contribuir a la automatización de los procesos en las organizaciones.		PROYECTO INTEGRADOR DE LA ASIGNATURA (SI APLICA): No aplica.	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 1

2 de 19

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Introducción al proceso de pruebas	6%	1-2

Resultado de aprendizaje

Elaborará un documento que describa el esquema de plan de pruebas a partir de un caso de estudio.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Identificar la importancia de las pruebas de software.	1	Reporte de investigación de las principales características de las pruebas de software, y su importancia entre las que destacan: pruebas funcionales, pruebas no funcionales, pruebas estructurales, así como las distintas técnicas de prueba (estática, informal, guiada,	Heteroevaluación	20	Lista de cotejo
Comprender los tipos de pruebas.	1	Ensayo de investigación por equipo que describa el esquema de plan de pruebas a partir de un caso de estudio inventado por el equipo. Este documento debe: Identificar la importancia de las pruebas de software, mencionar los tipos de pruebas y mostrar el	Heteroevaluación	60	Lista de cotejo
Analizar el esquema del plan de pruebas	2	Ensayo de aprendizaje donde el alumno de manera individual presentara una autoevaluación y resumen de conceptos aprendidos en la unidad.	Autoevaluación	20	Escala estimativa

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:	HORAS TEORÍA:	HORAS PRÁCTICA:	HORAS TOTALES:
Introducción al proceso de pruebas	16	44	60
SABER SABER: Identificar la importancia de las pruebas de software. Identificar los tipos de pruebas de software. Identificar el alcance del procedimiento de prueba. Identificar la estructura que documenta casos de prueba.	SABER HACER: Esquematizar el plan de pruebas.	SABER SER: Analítico. Sistemático. Colaborativo. Ordenado. Disciplinado. Creativo.	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza un cuestionario diagnóstico para poder determinar los conocimientos previos que tienen los alumnos del contenido de las unidades correspondientes de forma verbal.	El estudiante responde a las preguntas.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente presenta conceptos que se utilizarán en la unidad, apoyándose de dinámicas grupales y presentaciones digitales.	El estudiante atiende, toma apuntes y/o aclara dudas del tema visto. el estudiante realizará de manera individual una investigación donde reafirmen los conocimientos presentados.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente da explicación del contenido de la unidad y sobre todo la utilidad que tendrá el enseñar, al igual que puede apoyarse con material visual para dicha explicación. Al finalizar lo anterior les explica la forma en que se les evaluará para acreditar la unidad.	El estudiante realiza preguntas para lograr la comprensión de la materia y resolver dudas de lo que aprenderán en la unidad. Así como la forma de evaluación de dicha unidad.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Documentación (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de documentación de la importancia de las pruebas de software.	El alumno realiza documentación de la importancia de las pruebas de software.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Documentación (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de documentación de los tipos de pruebas.	El alumno realiza documentación de los tipos de pruebas.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Documentación (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de documentación de el esquema del plan de pruebas	El alumno realiza documentación de el esquema del plan de pruebas	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Coloquio	Plenaria (grupo completo)	El maestro(a) realiza una presentación o una retroalimentación a todo el grupo de lo generado en la unidad en el que explica la utilidad de lo aprendido.	Los alumnos(as) dan su punto de vista de lo aprendido de la unidad y de lo que se le dificultó en aprender.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 2

6 de 19

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Pruebas de software	25%	3-5

Resultado de aprendizaje

Elaborará el plan de pruebas, que contenga:

- Caso de Prueba.
- Datos de Prueba.
- Reporte de defectos.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Identificar las características de las pruebas unitarias.	1	Reporte de investigación de las técnicas estáticas (análisis estático, revisión informal, revisión guiada, revisión técnica, inspección) y las técnicas dinámicas (pruebas de caja blanca y pruebas de caja negra).	Heteroevaluación	10	Lista de cotejo
Identificar las características de las pruebas de sistemas.	1	Reporte de análisis de software que deben presentar los alumnos por equipo donde generaran las pruebas. Este reporte incluye las características generales del software	Heteroevaluación	20	Lista de cotejo
Identificar las características de las pruebas de integración.	1	Reporte de análisis de software donde se va a aplicar las pruebas de revisión de la siguiente manera: a) En equipo los alumnos elaboraran un plan de pruebas que	Heteroevaluación	50	Lista de cotejo

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

Comprender el procedimiento para generar el plan de pruebas.	1	Ensayo de comprensión donde el alumno de manera individual presentara una auto evaluación y resumen de conceptos aprendidos en la unidad	Autoevaluación	20	Escala estimativa
--	---	--	----------------	----	-------------------

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:

Pruebas de software

HORAS TEORÍA:

16

HORAS PRÁCTICA:

44

HORAS TOTALES:

60

SABER SABER:

Explicar los tipos de prueba de software y el objetivo de las mismas: pruebas unitarias, de sistemas y de integración.
Identificar el alcance del procedimiento de prueba.

Describir la estructura que documenta un caso de prueba.

SABER HACER:


Realizar el diseño de las pruebas unitarias, de sistemas y de integración al software.

Elaborar el plan de pruebas.

- Caso de Prueba.
- Datos de Prueba.
- Reporte de defectos.
- Versionamiento.

SABER SER:

Analítico.
Sistemático.
Colaborativo.
Ordenado.
Disciplinado.
Creativo.

	FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA	
	EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE	Grados: Cuarto Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente presenta conceptos que se utilizarán en la unidad, apoyándose de dinámicas grupales y presentaciones digitales.	El estudiante atiende, toma apuntes y/o aclara dudas del tema visto. el estudiante realizará de manera individual una investigación donde reafirmen los conocimientos presentados.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente da explicación del contenido de la unidad y sobre todo la utilidad que tendrá el enseñar, al igual que puede apoyarse con material visual para dicha explicación. Al finalizar lo anterior les explica la forma en que se les evaluará para acreditar la unidad.	El estudiante realiza preguntas para lograr la comprensión de la materia y resolver dudas de lo que aprenderán en la unidad. Así como la forma de evaluación de dicha unidad.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Análisis de artículos o documentos (Nivel I y II)	Plenaria (grupo completo)	El maestro introduce el documento de pruebas de software y habla sobre la importancia de generar un plan para hacer las pruebas de software	Los jóvenes revisan el contenido del plan de trabajo del documento: Pruebas de software documentos y técnicas de José Manuel Sánchez Peño. El objetivo es que realicen el plan de pruebas descrito en el mismo y aplicado a su proyecto.	Artículo Pruebas de software documentos y técnicas de José Manuel Sánchez Peño.

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Estudio de casos (EC) (Nivel II y III)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de caso de prueba de las características de las pruebas unitarias.	El alumno realiza caso de prueba de las características de las pruebas unitarias.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Datos de prueba (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de datos de pruebas de las características de las pruebas de sistemas.	El alumno realiza datos de pruebas de las características de las pruebas de sistemas.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Reporte de pruebas (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de plan de pruebas de defectos de las características de las pruebas de integración.	El alumno realiza reporte de plan de pruebas de defectos de las características de las pruebas de integración.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Versionamiento (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de plan de pruebas de versionamiento del procedimiento para generar el plan de pruebas.	El alumno realiza plan de pruebas de versionamiento del procedimiento para generar el plan de pruebas.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Coloquio	Plenaria (grupo completo)	El maestro(a) realiza una presentación o una retroalimentación a todo el grupo de lo generado en la unidad en el que explica la utilidad de lo aprendido.	Los alumnos(as) dan su punto de vista de lo aprendido de la unidad y de lo que se le dificultó en aprender.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

F-SA-11

REVISIÓN 05

FECHA ÚLTIMA REVISIÓN 22/02/2017

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 3

12 de 19

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Herramientas para la ejecución de pruebas	50%	6-12

Resultado de aprendizaje

Elaborará el reporte de los resultados obtenidos a partir de la ejecución del plan de pruebas que contenga:

- Herramienta manual o de acceso abierto utilizada.
- Informes obtenidos.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Identificar las características de las herramientas para entornos Web.	1	Tabla relacional de los distintos tipos de software existentes para el análisis de software para web.	Heteroevaluación	30	Lista de cotejo
Identificar las características de las herramientas para sistemas móviles.	1	Reporte de por lo menos 3 tipos de software que elabore pruebas para dispositivos móviles. Se deberá de entregar un cuadro comparativo entre los resultados de los distintos softwares	Heteroevaluación	30	Lista de cotejo
Comprender los resultados obtenidos de la ejecución o simulación de un caso de prueba para sistemas Web y móviles.	1	Informe de proyecto de los resultados obtenidos a partir de la ejecución del plan de pruebas que contenga: <ul style="list-style-type: none"> • Herramienta manual o de acceso abierto utilizada. • Informes obtenidos. 	Heteroevaluación	40	Lista de cotejo

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:	HORAS TEORÍA:	HORAS PRÁCTICA:	HORAS TOTALES:
Herramientas para la ejecución de pruebas	16	44	60
SABER SABER: Identificar las herramientas de sistema abierto que permiten ejecutar y simular los casos de prueba en sistemas Web. Identificar las herramientas de acceso abierto que permiten ejecutar y simular los casos de prueba en sistemas móviles.	SABER HACER: Interpretar los resultados obtenidos de la ejecución y simulación de casos de prueba de sistemas web. Interpretar los resultados obtenidos de la ejecución y simulación de casos de prueba de sistemas móviles.	SABER SER: Analítico. Sistemático. Colaborativo. Ordenado. Disciplinado. Creativo.	

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente presenta conceptos que se utilizarán en la unidad, apoyándose de dinámicas grupales y presentaciones digitales.	El estudiante atiende, toma apuntes y/o aclara dudas del tema visto. el estudiante realizará de manera individual una investigación donde reafirmen los conocimientos presentados.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente da explicación del contenido de la unidad y sobre todo la utilidad que tendrá el enseñar, al igual que puede apoyarse con material visual para dicha explicación. Al finalizar lo anterior les explica la forma en que se les evaluará para acreditar la unidad.	El estudiante realiza preguntas para lograr la comprensión de la materia y resolver dudas de lo que aprenderán en la unidad. Así como la forma de evaluación de dicha unidad.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Debate (Nivel II)	Plenaria (grupo completo)	El maestro inicia un debate sobre la importancia de las pruebas de software, así como la diferencia entre las pruebas funcionales, no funcionales y estructuradas, así como las técnicas estáticas y dinámicas.	En equipo los alumnos investigan los términos expuestos por el profesor y discuten sobre la importancia de estos y como aplicarlos a sus proyectos.	acceso a internet

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Reporte (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de Herramienta manual o de acceso abierto utilizada.	El alumno realiza reporte de Herramienta manual o de acceso abierto utilizada.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Reporte (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de informes obtenidos.	El alumno realiza reporte de informes obtenidos.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Coloquio	Plenaria (grupo completo)	El maestro(a) realiza una presentación o una retroalimentación a todo el grupo de lo generado en la unidad en el que explica la utilidad de lo aprendido.	Los alumnos(as) dan su punto de vista de lo aprendido de la unidad y de lo que se le dificultó en aprender.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

SISTEMA DE EVALUACIÓN UNIDAD 4

16 de 19

NOMBRE DE LA UNIDAD:	PONDERACIÓN DE LA UNIDAD:	PERIODO EN SEMANAS (REAL):
Gestión y seguimiento, control y cierre de las pruebas de software	18%	13-15

Resultado de aprendizaje

Elaborará un reporte de liberación del plan de pruebas que contenga:

- Acciones de seguimiento.
- Elementos de control de los casos de prueba.
- Retroalimentación con las partes interesadas.

Criterios	Nivel de complejidad	Evidencias	Tipo Eval	Ponderación	Instrumento
Identificar los resultados de las pruebas de software.	1	Ensayo de el resultado del análisis de software donde: a) En equipo los alumnos entregaran un reporte de liberación del plan de pruebas que contenga: • Acciones de seguimiento.	Heteroevaluación	60	Lista de cotejo
Analizar los resultados con las partes interesadas.	2	Ensayo de análisis de comprensión donde el alumno de manera individual presentara una auto evaluación y resumen de conceptos aprendidos en la unidad	Autoevaluación	20	Escala estimativa
Explicar las acciones de seguimiento y control a partir de los resultados de los casos de prueba.	1	Presentación de diapositivas de los resultados del análisis de software encontrados y problemas que tuvieron y como los resolvieron.	Heteroevaluación	20	Escala estimativa



FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

UNIDAD TEMÁTICA:

Gestión y seguimiento, control y cierre de las pruebas de software

HORAS TEORÍA:

16

HORAS PRÁCTICA:

44

HORAS TOTALES:

60

SABER SABER:

Definir la organización de los resultados obtenidos a partir de los casos de pruebas.
Identificar los puntos de mejora a partir de la retroalimentación de los resultados obtenidos con las partes interesadas.

SABER HACER:

Establecer las acciones de seguimiento y control de acuerdo a los resultados de los casos de prueba.
Validar los resultados de los casos de pruebas con las partes interesadas.

SABER SER:

Analítico.
Sistemático.
Colaborativo.
Ordenado.
Disciplinado.
Creativo.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

APERTURA

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente presenta conceptos que se utilizarán en la unidad, apoyándose de dinámicas grupales y presentaciones digitales.	El estudiante atiende, toma apuntes y/o aclara dudas del tema visto. el estudiante realizará de manera individual una investigación donde reafirmen los conocimientos presentados.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente da explicación del contenido de la unidad y sobre todo la utilidad que tendrá el enseñar, al igual que puede apoyarse con material visual para dicha explicación. Al finalizar lo anterior les explica la forma en que se les evaluará para acreditar la unidad.	El estudiante realiza preguntas para lograr la comprensión de la materia y resolver dudas de lo que aprenderán en la unidad. Así como la forma de evaluación de dicha unidad.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Clase magistral/Técnica expositiva (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El maestro explica la importancia de las pruebas web y automatizables	Los alumnos investigan en el documento Pruebas de software, fundamentos y técnicas los conceptos expuestos por el profesor y los aplican a su proyecto	Artículo: Pruebas de software, fundamentos y técnicas de José Manuel Sánchez Pénio.

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Reporte (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de acciones de seguimiento y elementos de control de los casos de prueba.	El alumno realiza reporte de acciones de seguimiento y elementos de control de los casos de prueba.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

FORMATO PARA ELABORACIÓN DE SECUENCIAS DIDÁCTICAS POR COMPETENCIAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN ÁREA: DESARROLLO DE SOFTWARE MULTIPLATAFORMA

EVALUACIÓN Y MEJORA PARA EL DESARROLLO DE SOFTWARE

Grados: Cuarto
Turnos: MATUTINO

DESARROLLO

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Reporte (Nivel II)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de retroalimentación con las partes interesada	El alumno realiza reporte de retroalimentación con las partes interesada	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.
Reporte (Nivel I)	Plenaria (grupo completo)	El docente realiza la petición de reporte de Validación de los resultados.	El alumno realiza reporte de Validación de los resultados.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.

CIERRE

Estrategia	Modalidad	Actividad(es) de enseñanza	Actividad(es) de aprendizaje	Recursos
Coloquio	Plenaria (grupo completo)	El maestro(a) realiza una presentación o una retroalimentación a todo el grupo de lo generado en la unidad en el que explica la utilidad de lo aprendido.	Los alumnos(as) dan su punto de vista de lo aprendido de la unidad y de lo que se le dificultó en aprender.	Pizarrón, equipo de cómputo, material visual-apoyo, proyector/cañón, Internet, herramientas ofimáticas, Software especializado y material didáctico.