



GOBIERNO DEL  
ESTADO DE MÉXICO

MATERIA: PROGRAMACIÓN CLIENTE SERVIDOR

UNIDAD DE APRENDIZAJE: 2

CUATRIMESTRE: 3522IS GRUPO: 3522IS

PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN



PERIODO: ENERO-ABRIL 2022

INGENIERÍA EN SOFTWARE

LISTA DE COTEJO: CASOS DE ESTUDIO ASIGNADO POR EL PROFESOR

**COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:**

Diseñar software mediante el diagnóstico de los requerimientos, en la teoría de los diseños de software, metodologías de modelado, estructuración de datos, interfaces para su desarrollo y validación, considerando estándares y normatividad aplicable para determinar la representación técnica del software cumpliendo con las necesidades del cliente.

**RESULTADO DE APRENDIZAJE:**

Identificación y aplicación de los procesos básicos del pensamiento, utilización correcta de los procesos básicos del pensamiento.

**NOMBRE DEL ALUMNO:** BASURTO BASURTO OSCARY

	ASPECTO A EVALUAR	VALOR DEL ÍTEM	VALOR OBTENIDO
1	<b>COMPRENSIÓN DE LA INFORMACIÓN, PROBLEMÁTICA Y COMPONENTES DEL CASO, EL ALUMNO: (ED)</b>		
1	Realiza el reporte del proceso de diseño del modelo de acceso y presentación de datos	10	
2	Realiza el programa de aplicación del modelo de acceso y presentación de datos	15	
3	Contiene el programa de aplicación del MVC	15	
4	El programa cuenta con Interfaz de programación de aplicaciones (API)	15	
2	<b>EL ALUMNO ELABORA UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS A PARTIR DE UN CASO DE ESTUDIO SOBRE ARQUITECTURAS WEB: (ED, EP)</b>		
1	El código del programa se encuentra en el repositorio.	5	
2	El código del programa web se encuentra realizado de manera correcta.	10	
3	Se consideran estándares y buenas prácticas.	10	
4	Cumple con los requerimientos solicitados.	10	
5	El programa es funcional.	10	
	<b>PUNTUACIÓN OBTENIDA</b>	100%	

**COMPETENCIA ALCANZADA:** \_\_\_\_\_ **CALIFICACIÓN:** \_\_\_\_\_

**OBSERVACIONES GENERALES:** \_\_\_\_\_

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO

  
BASURTO BASURTO OSCARY