

Experiencia de Aprendizaje de Evaluación Sumativa

Sigla Asignatura	PRY3111	Nombre Asignatura	Ingeniería de Software
Horas	3 h		

Escuela o Programa Transversal	Escuela de Informática y Telecomunicaciones	Experiencia de Aprendizaje N° 1	Definiendo el ciclo de desarrollo del SW
Carrera/s	<ul style="list-style-type: none"> <li>Técnico en Informática</li> <li>Ingeniería en Informática</li> <li>Informática Biomédica</li> </ul>		

Aprendizajes		Indicadores de Logro
Procedimentales	Utilizar los elementos del ciclo de vida del SW modelado y diseño para el desarrollo de éste de acuerdo al estándar de la industria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utiliza los fundamentos de la Ingeniería del Software para el desarrollo de una solución requerida.</li> <li>Evalúa las distintas metodologías de desarrollo de software ágiles y clásicas, según los requerimientos del SW y la organización.</li> <li>Selecciona un ciclo de vida de software basado en metodologías ágiles adecuado para desarrollar el sistema informático con su plan de trabajo correspondiente.</li> </ul>
	Trabajo en Equipo (N1): Participar y colaborar activamente en las tareas del equipo y fomentar la confianza, la cordialidad y la orientación a la tarea conjunta.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Colabora en la definición y organización de las tareas del equipo, de acuerdo a los objetivos esperados.</li> <li>Identifica los objetivos comunes del equipo de trabajo, desarrollando sus actividades de acuerdo a estos.</li> </ul>
Actitudinales		<ul style="list-style-type: none"> <li>Considera las opiniones de los demás, entregando su visión de forma constructiva.</li> </ul>
Conceptuales	Reconocer los elementos de modelado y diseño para el desarrollo de software de acuerdo a los fundamentos de la Ingeniería del Software.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconoce los fundamentos de la Ingeniería del Software para el desarrollo de una solución requerida.</li> <li>Reconoce los enfoques metodológicos de Desarrollo de software ágiles y clásicos.</li> <li>Identifica un ciclo de vida de software basado en metodologías ágiles adecuado para el desarrollo del sistema informático y su plan de trabajo.</li> </ul>

---

**Prueba Escrita:**

En esta actividad los alumnos deberán efectuar una evaluación en línea en el AVA, para ello se deberá coordinar una fecha y hora de inicio para todos los alumnos, configurando la evaluación con un inicio y fin, a objeto que todos los alumnos a la misma hora estén efectuando esta evaluación. **Relevancia 30%**

Tipo de ítems

- Respuesta de Desarrollo Breve
- Selección Múltiple

**1. OBJETIVOS**

Evaluar los conocimientos adquiridos por el alumno en la primera experiencia, se espera que el alumno pueda reconocer los principales aspectos de la Ingeniería de Software, sus fundamentos y objetivos, reconocer el concepto de proyecto de software y sus fases genéricas y conocer el concepto de calidad, desde el punto de vista del producto como del proceso, a través de modelos de calidad reconocidos en la industria.

**2. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD**

En esta actividad los alumnos deberán efectuar una **evaluación en línea en el AVA**, para ello se deberá coordinar una fecha y hora de inicio para todos los alumnos, configurando la evaluación con un inicio y fin, a objeto que todos los alumnos a la misma hora estén efectuando esta evaluación.

La evaluación on-line aportará en un 85% a la nota final de la evaluación 1, siendo una evaluación individual.

La evaluación de empleabilidad aportará al 15% de la nota final de la evaluación 1, este 15% es individual, por lo tanto, el docente debe asegurar que los alumnos envíen a su correo o al AVA la planilla de registro de empleabilidad.