

Sigla Asignatura	PRY3111	Nombre de la Asignatura	Ingeniería de software	Tiempo	2 h
Experiencia de Aprendizaje N° 2	Diseñando nuestro SW				
Actividad N° 2.3	Diseño del software				
Nombre del Recurso Didáctico	2.3.3 Actividad diseñando la solución de software				

1. Aprendizajes e indicadores de logro

Aprendizajes (Procedimentales, Actitudinales y conceptuales)	Indicadores de logro
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"> Representa las funcionalidades del sistema asociadas a cada componente bajo estándares de diseño y calidad en base a modelos de Diagramación
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"> Identifica los objetivos comunes del equipo de trabajo, desarrollando sus actividades de acuerdo a estos. Considera las opiniones de los demás, entregando su visión de forma constructiva.
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"> Identifica los diversos tipos de diagramas para el desarrollo del software.

2. Descripción general actividad

- Esta actividad tiene **carácter formativo**, es decir: es para visualizar lo que aprendes, en la directa medida que tú docente de asignatura te va retroalimentando constantemente, tanto a nivel individual como colectivo (equipo de trabajo).
- Esta actividad potenciará el desarrollo y adquisición de la Competencia de Empleabilidad en nivel 1 “Trabajo en Equipo” en tu formación profesional.
- Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados en la primera actividad de aprendizaje.

3. OBJETIVOS

- Seleccionar estilos arquitectónicos y patrones de diseño según los requerimientos.
- Elaborar una interfaz gráfica aplicando usabilidad y accesibilidad.

4. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

En esta actividad los alumnos trabajarán en grupos de 3 personas y deberán seleccionar un estilo arquitectónico y un patrón de diseño que pueden aplicar en la solución de software que se establece en los requerimientos presentados en el documento **Caso_Agencia_viajes.docx**.

Además, cada grupo deberá elaborar el mockup de una Interfaz gráfica que aborde un caso de negocio prioritario señalado en la solución de software, utilizando el software de diseño de interfaces StarUml u otro similar que disponga el laboratorio.

Se deberá utilizar las plantillas de documentos proporcionadas y disponibles en AVA.

Una vez terminada la actividad, el docente explicará que aspectos se deben considerar en la selección de un estilo arquitectónico, patrones de diseño y definición de Interfaces de usuario.

Parte 1.

El docente explica la actividad, determina los grupos de trabajo y comenta el caso respectivo, el caso y las plantillas necesarias deberán estar disponibles en el AVA para descarga por parte de los alumnos.

Parte 2.

Cada grupo analiza el caso y completan la documentación “**Diseño preliminar del software**”, en este documento se deben registrar los estilos y patrones arquitectónicos y se debe insertar el mockup generado indicando algún principio de diseño o usabilidad a considerar. Se espera que actividad se realice en 20 minutos aprox. El docente supervisa la actividad y orienta acciones relacionadas con competencias de empleabilidad, tales como definir roles, determinar actividades y trabajar en equipo.

Parte 3.

Los grupos remiten la información al docente mediante el AVA.

Parte 4.

El docente orienta a los grupos para llegar a consenso de resultados finales.

Aspectos a considerar en la evaluación

- Selecciona y argumenta la elección de un estilo arquitectónico.
- Selecciona y argumenta la elección de un patrón de diseño.
- Construye una interfaz gráfica usando el software apropiado.
- Indica al menos un principio de usabilidad o accesibilidad.
- Utiliza las plantillas para documentar el encargo.