

Sigla Asignatura	PRY3111	Nombre de la Asignatura	Ingeniería de software	Tiempo	2 h
Experiencia de Aprendizaje N° 1	Definiendo el ciclo de desarrollo del SW				
Actividad N° 1.1	Fundamentos de Ingeniería de software				
Nombre del Recurso Didáctico	1.1.3 Actividad Definiendo metodologías y actividades del proyecto				

### 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"> <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>
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>• Identifica los objetivos comunes del equipo de trabajo, desarrollando sus actividades de acuerdo a estos.</li> <li>• Considera las opiniones de los demás, entregando su visión de forma constructiva.</li> </ul>
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> </ul>

### 2. Descripción general actividad

1. Esta actividad tiene **carácter formativa**, 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).
2. Esta actividad potenciará el desarrollo y adquisición de la Competencia de Empleabilidad en nivel 1 "Trabajo en Equipo" en tu formación profesional.
3. Deberán continuar los Equipos de trabajo ya conformados en la primera actividad de aprendizaje.

### 3. OBJETIVOS

- Definir una metodología para desarrollar el software.
- Reconocer los procesos que abarcarían para lograr el desarrollo de un nuevo software.
- Identificar actividades según roles

#### 4. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

En esta actividad los alumnos trabajarán en grupos de 3 personas y deberán definir la metodología que mejor se ajusta al caso señalado en el enunciado, el grupo debe justificar la metodología seleccionada, además deben definir las actividades y roles involucrados en estas actividades, registrar los procesos que deben ser considerados para desarrollar el software.

##### Parte 1.

El docente explica la actividad, determina los grupos de trabajo y comenta el caso “ReMeiggs”, 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 plantilla “Documento AC1 definiendo metodologías.docx”, para esta actividad se debe disponer de 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 explica el resultado esperado.

##### Aspectos a considerar para la evaluación

- ✓ Se identifica la metodología de desarrollo de software.
- ✓ Justifica la metodología seleccionada.
- ✓ Se definen las actividades a realizar para un software nuevo desarrollado.
- ✓ Se definen las actividades que realizarían en conjunto con el cliente.
- ✓ Cumple las instrucciones y los tiempos definidos para la actividad.