

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° 1.3	Calidad del software				
Nombre del Recurso Didáctico	1.3.3 Actividad seleccionando un modelo de calidad				

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"> Utiliza los fundamentos de la Ingeniería del Software para el desarrollo de una solución requerida.
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"> Colabora en la definición y organización de las tareas del equipo, de acuerdo a los objetivos esperados. 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"> Reconoce los fundamentos de la Ingeniería del Software para el desarrollo de una solución requerida.

2. Descripción general actividad

- 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).
- 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 un modelo de calidad para evaluar a la empresa.
- Indicar las áreas de proceso que serán analizadas para determinar el nivel de madurez.

4. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

En esta actividad los alumnos trabajarán en grupos de 3 personas y deberán proponer los modelos de calidad que podrían adoptarse en la definición de madurez del proceso de una empresa desarrolladora de software de manera que permita a la empresa concretar sus aspiraciones de mejora. Además, indicar las áreas de proceso que será necesario establecer en la empresa para lograr el nivel de funcionamiento requerido.

Parte 1.

El docente explicará la actividad, determina los grupos de trabajo y comentará el caso “**caso_teknolog_2**”, el caso y las plantillas necesarias deberán estar disponibles en el AVA para descarga por parte de los alumnos.

Parte 2.

Cada grupo analizará el caso y completarán el documento “**Documento AC3 seleccionando un modelo de calidad**”, para esta actividad se debe disponer de 20 minutos aprox.

El docente supervisará la actividad y orientará acciones relacionadas con competencias de empleabilidad, tales como definir roles, determinar actividades y trabajar en equipo.

Parte 3.

Los grupos remitirán la información al docente mediante el AVA.

Parte 4.

El docente explicará el resultado esperado.

Aspectos a considerar en la evaluación

- ✓ Selecciona un modelo por niveles de madurez.
- ✓ Señala las actividades o procesos que serán revisados.
- ✓ Clasifica en un nivel la empresa del caso propuesto.
- ✓ Justifica su determinación de nivel de madurez.
- ✓ Cumple las instrucciones y los tiempos definidos para la actividad.