

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° 1.2	Proyecto de software				
Nombre del Recurso Didáctico	1.2.3 Actividad Reconociendo los procesos para el 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"> 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"> Identifica un ciclo de vida de software basado en metodologías ágiles adecuado para el desarrollo del sistema informático y su plan de trabajo.

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

- Indicar el estándar a aplicar para enfrentar el proyecto de acuerdo con las características de la empresa.
- Indicar los procesos de software para un proyecto de desarrollo de software.
- Señalar una estrategia de entrega del producto

4. DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD

En esta actividad los alumnos trabajarán en grupos de 3 personas y deberán identificar los estándares involucrados en el desarrollo de un software y los principales procesos de acuerdo con un caso que será proporcionado. Además, deberán señalar una estrategia de entrega del producto al cliente.

Parte 1.

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

Parte 2.

Cada grupo analizará el caso y completan la plantilla “**Documento AC2 reconociendo los procesos.docx**”, 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.

Considerar para la evaluación

- ✓ Identifica una metodología para proyectos idealmente PYMES ISO/IEC 29110:2018 y opcionalmente ISO/EIC 15288:2015.
- ✓ Justifica la metodología seleccionada.
- ✓ Señala las actividades a realizar de acuerdo con el estándar.
- ✓ Indica una estrategia de entrega relacionada con entregas parciales de proceso iterativo incremental.
- ✓ Cumple las instrucciones y los tiempos definidos para la actividad.