

## Universidad CENFOTEC



**Escuela de Software**

**Código del curso:** PSWE-04

**Nombre del curso:** Diseño de Sistemas de Software

**Sección:** Período: 2-2025

**Docente facilitador:** Mario Chacón Rivas - Kevin Hernández Rostrán

### CONSIGNA DE Proyecto

#### 1. Datos generales de la actividad

<b>Tipo de actividad:</b> <i>(Resolución de problemas, estudio de caso, práctica, presentación, avance de proyecto, laboratorio, taller, infografía, portafolio, tarea, etc)</i>	Investigación sobre Patrones de Diseño
--	--

<b>Fecha de entrega:</b>	Agosto 04, 2025 11:45 PM	<b>Valor porcentual:</b>	12,5
<b>Formato de entrega:</b> <i>(PDF, DOCX, ZIP, video, código, etc.)</i>	PDF	<b>Puntaje total:</b>	20
<b>Individual:</b>	<b>Grupal:</b> X		

#### 2. Instrucciones generales

1. Lea cuidadosamente las instrucciones de la actividad, en caso de tener alguna duda puede consultar con el docente.
2. Esta actividad se desarrolla de manera individual o grupal (de acuerdo con lo especificado en los datos generales), cualquier intento de plagio será sancionado de acuerdo con el reglamento académico vigente.
3. Al completar la actividad, debe subir la solución en la plataforma Moodle en el formato, tiempo y espacio indicado por el docente.

#### 3. Objetivos o competencias del curso que se evaluarán en la actividad de aprendizaje

<b>Objetivo general o competencia del curso</b>	<i>Comprender y comunicar conceptos fundamentales del diseño de software, enfocándose en el análisis y descripción de patrones, su propósito y su aplicación, como parte del proceso de diseño orientado a la calidad del software.</i>
<b>Objetivos específicos o resultados de aprendizaje que se evalúan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Identificar y describir patrones de diseño comunes utilizados en el desarrollo de software.</i></li> <li>• <i>Analizar el propósito, los beneficios y el contexto de uso de diferentes patrones de diseño.</i></li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar y comunicar el estado del arte sobre patrones de diseño, utilizando fuentes actualizadas y confiables.</li> <li>• Estructurar un documento técnico claro y coherente, empleando herramientas como Quarto para su presentación formal.</li> </ul>
--	--

#### 4. Descripción de la actividad

**Contexto:** En esta actividad, los estudiantes deberán elaborar un artículo técnico que explore el estado del arte sobre los patrones de diseño en el desarrollo de software. El propósito es que el estudiante investigue, analice y redacte un documento que describa los principales patrones de diseño, su clasificación, propósito, ventajas y casos de uso. La actividad busca fortalecer la capacidad de comprensión, síntesis y comunicación técnica en el contexto del diseño de software.

#### Instrucciones:

1. Investigue fuentes confiables (libros, artículos académicos o sitios especializados) que presenten el estado actual del conocimiento sobre patrones de diseño.
2. Redacte un artículo técnico utilizando Quarto, con el siguiente esquema:
  - a. **Portada** (título, nombre del estudiante, curso, fecha)
  - b. **Objetivos**
  - c. **Estado del arte** (desarrollo del tema, incluyendo conceptos clave, clasificación de patrones, beneficios y ejemplos comunes)
  - d. **Conclusiones**
  - e. **Bibliografía** (en formato APA o IEEE)
3. El documento debe ser generado en **formato PDF** usando Quarto y entregado en la plataforma designada.
4. Cuide la claridad, coherencia y presentación del documento. Se valorará especialmente el uso adecuado del formato, la redacción técnica y la correcta citación de fuentes.

#### 5. Rúbrica

Esta actividad de aprendizaje será evaluada mediante la siguiente rúbrica:

Criterios de desempeño	Deficiente (1 punto)	Regular (2 puntos)	Bueno (3 puntos)	Excelente (4 puntos)
------------------------	----------------------	--------------------	------------------	----------------------

<b>Investigación y fuentes</b>	No hay referencias o son irrelevantes.	Usa pocas fuentes y poco confiables.	Usa fuentes relevantes, pero limitadas en cantidad o actualidad.	Usa varias fuentes confiables, actuales y bien seleccionadas.
<b>Desarrollo del estado del arte</b>	Información muy superficial o incorrecta.	Presenta ideas básicas sin profundidad o análisis.	Describe adecuadamente los patrones, pero con poco análisis crítico.	Expone con claridad, profundidad y análisis los conceptos, clasificaciones y aplicaciones de los patrones de diseño.
<b>Estructura del documento</b>	No sigue la estructura solicitada.	La estructura es incompleta o desordenada.	Sigue la estructura general con leves omisiones.	Sigue la estructura general con leves omisiones.
<b>Redacción y claridad</b>	Texto confuso, con muchos errores de ortografía y gramática.	Redacción con varios errores que afectan la comprensión.	Redacción clara, con pocos errores menores.	Redacción técnica clara, coherente y sin errores.
<b>Formato y presentación (Quarto + PDF)</b>	No usa Quarto o el documento no es funcional.	Usa Quarto, pero con formato básico o con errores.	Documento generado correctamente, con formato adecuado.	Documento bien presentado, con uso adecuado de estilos, títulos, listas, citas y formato profesional.