



PERIODO: MAYO-AGOSTO 2022

INGENIERÍA EN SOFTWARE

LISTA DE COTEJO: CASOS DE ESTUDIO ASIGNADO POR EL PROFESOR

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:

Desarrollar software a través de técnicas de desarrollo y con base en las especificaciones de diseño, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos y contribuir al aseguramiento de la calidad

RESULTADO DE APRENDIZAJE:

Identificación y aplicación de los procesos básicos del pensamiento, utilización correcta de los procesos básicos del pensamiento.

NOMBRE DEL ALUMNO: _____

	ASPECTO A EVALUAR	VALOR DEL ÍTEM	VALOR OBTENIDO
1	COMPRESIÓN DE LA INFORMACIÓN, PROBLEMÁTICA Y COMPONENTES DEL CASO, EL ALUMNO: (ED)		
1	Explica que es la maqueta gráfica (mockups) y su importancia	10	
2	Realiza un mockup	10	
3	Desglosa una lista de componentes.	10	
4	Realiza el mapa conceptual de los componentes visuales y no visuales.	10	
2	EL ALUMNO ELABORA UN PORTAFOLIO DE EVIDENCIAS A PARTIR DE UN CASO DE ESTUDIO SOBRE ARQUITECTURAS WEB: (ED, EP)		
1	Crea un Repositorio	5	
2	El código del programa se encuentra realizado de manera correcta.	10	
3	Se consideran estándares y buenas prácticas.	5	
4	Cumple con los requerimientos solicitados.	10	
5	El programa es funcional.	10	
3	LA ESTRUCTURA Y PRESENTACIÓN DEL CASO RESUELTO CUMPLE CON: (EP, ED).		
1	Carátula.	2.5	
2	Índice de contenido.	2.5	
3	Respeto por el formato sugerido para la resolución del caso.	2.5	
4	Redacción técnico-profesional.	2.5	
5	Ortografía correcta.	2.5	
6	Redacción clara.	2.5	
7	Presentación profesional impresa y/o electrónica según lo estipulado por el profesor	5	
	PUNTUACIÓN OBTENIDA	100%	

COMPETENCIA ALCANZADA: _____ CALIFICACIÓN: _____

OBSERVACIONES GENERALES: _____

NOMBRE Y FIRMA DEL EVALUADOR

NOMBRE Y FIRMA DEL ALUMNO