

# EVALUACION N° 3

## Sergio Garcia Mamani

| DISEÑO DE ESTRATEGIA<br>DIDÁCTICA                        |  |
|--|--|
| NOMBRE DE LA UNIVERSIDAD: UNIVERSIDAD PUBLICA DE EL ALTO |  |
| GRUPO: 7mo Semestre                                      |  |
| ASIGNATURA: INGENIERA DE SOFTWARE                        |  |

| NOMBRE DE LA ESTRATEGIA:<br>Investigación con Tutoría   |   | CONTEXTO: AULA   | DURACIÓN: UNA SEMANA |
|---|---|--|----------------------|
| TEMA:<br><br>INCEPTION<br>EN<br>METODOLOGIAS<br>AGILES  | OBJETIVOS Y/O<br>COMPETENCIAS:<br>Aplica metodologías ágiles en la ingeniería de software, para incrementar la productividad y flexibilidad en los sistemas de software, haciendo uso de la metodología kanban y el modelo c4model. | SUSTENTACIÓN TEÓRICA:<br><br>Se necesita investigar los casos reales de proyectos de software con continua tutoría del docente, para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje. |                      |
| CONTENIDOS: <ul style="list-style-type: none"><li>• Ingeniería de requerimientos</li><li>• Tipos de entrevistas</li><li>• Impact Mapping</li><li>• User story mapping</li><li>• Propuesta de proyecto</li></ul> |   |  |                      |

| SECUENCIA DIDÁCTICA  | MEDIOS<br>Y<br>RECURSOS   | EVALUACIÓN  |
|--|---|---|
| <p><b>Actividades Inicio:</b><br/>Introducción a las metodologías Ágiles y su importancia en el desarrollo de software</p> <p><b>Actividades Desarrollo:</b><br/>Estudio de casos de proyectos reales de desarrollo de software</p> <p><b>Actividades Finales:</b><br/>Elaboración de proyecto con metodologías ágiles</p>                                   | <p><b>Personales:</b><br/>Docente<br/>Estudiante</p> <p><b>Materiales:</b><br/><br/>Presentación digital.<br/><br/>Casos reales de proyectos de desarrollo de software</p>  | <p><b>QUÉ EVALUAR:</b><br/><b>(Objetivos/Competencias)</b><br/>Destrezas en el análisis y diseño en el proceso de desarrollo de software</p> <p><b>CÓMO EVALUAR:</b><br/><b>(Instrumentos/Técnicas)</b><br/>Lista de objetivos, listas de verificación, matrices de valoración</p> <p><b>CUANDO EVALUAR:</b><br/><b>(Momentos de evaluación)</b><br/>Diagnostica -Formativa</p> |
| <p><b>RESULTADOS ESPERADOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Que el estudiante aplique los procesos de metodologías ágiles para su diseño y creación de software.</li> </ul>   | <p><b>RESULTADOS OBTENIDOS:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El estudiante identifica los procesos de desarrollo de software con metodologías ágiles.</li> <li>El estudiante ha comprendido la importancia de las metodologías ágiles.</li> </ul> |   |
| <p><b>OBSERVACIONES:</b> Se precisa que el estudiante logre la comprensión de la realidad o situación objeto de estudio para definir un proceso de intervención o hacer el diseño de un modelo aplicando los conceptos básicos.</p>  |   |   |
| <p><b>PROPUESTAS DE MEJORA:</b> Hacer propuestas de trabajo en equipos para compartir y comparar información de los casos reales planteados. Introducir reporte de investigación, reportes de prácticas, reportes de estudio de casos. Atención personalizada y asesoría individual a los estudiantes sobre las dudas en las instrucciones y actividades</p> |   |   |