

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN

NOMBRE DEL INSTRUMENTO:	Estudios de casos	NÚMERO DE INSTRUMENTO:	1	
ÁREA ACADÉMICA:	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	PERIODO DE ENTREGA:	09-09-2025 / 12-09-2025	
PROGRAMA EDUCATIVO:	Ingeniería en Desarrollo y Gestión de Software	TIPO DE EVALUACIÓN:	Ordinaria	
ASIGNATURA	Metodologías para el Desarrollo de Proyectos	GRUPO(s):	GIDS6071-E / GIDS6072-E / GIDS6073-E	

NOMBRE Y FIRMA DE FACILITADOR (ES):

SAAVEDRA PEREZ ANIREYA

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD	RESULTADO DE APRENDIZAJE
I. Tipos de proyectos y normativa.	Entrega reporte con base en un caso de estudio que incluya: - Justificación del tipo de proyecto Titulo del proyecto Objetivo general y específicos del proyecto Justificación de normas y estándares de acuerdo al marco regulatorio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

No.	CRITERIO	SABER	SABER HACER
1	ESTRUCTURA	0.0	1.0
2	FUNDAMENTO	3.0	0.0
3	RESULTADO	0.0	2.5
4	CONCLUSIÓN	1.0	1.5
5	SER	0.0	1.0
VALOR DEL INSTRUMENTO		4.0	6.0

INSTRUCCIONES

Ver Anexo A

JOSE DE JESUS EDUARDO BARRIENTOS AVALOS

Nombre del Responsable de la Coordinación, Direccción o Subdirección de Área Académica

Rev. 1: 11/octubre/2024 DE-SAC-10



ANEXO A

Nombre del Instrumento:	Estudio de Casos	Numero de Instrumento:	1	
Asignatura:	Metodologías para el desarrollo de software	Tipo de Evaluación:	Ordinaria	
Facha da Futuara.	11 al 14 de contiembre de 2025		Ingeniería en desarrollo y gestión de	
Fecha de Entrega:	11 al 14 de septiembre de 2025	Programa Educativo:	software	
NOMBRE Y NÚMERO DE LA UNIDAD		OBJETIVO		
I. Tipos de	proyectos y normativa	Justificar por medio del marco regulatorio las normas y estándares para aplicarlas al tipo de proyecto de TI		
INSTRUCCIONES DE EL ARORACIÓN				

INSTRUCCIONES DE ELABORACIÓN

- 1. Se formarán en equipos de 2 o 3 personas y conforme a lo desarrollado en clase, elegirán un proyecto TI.
- 2. Del proyecto elegido realizarán un reporte que incluya:
 - i. Justificación del tipo de proyecto.
 - ii. Justificación del proyecto.
 - iii. Título del proyecto.
 - iv. Objetivo general y específicos del proyecto.
 - v. Justificación de normas y estándares de acuerdo con el marco regulatorio.
- 3. Desarrollarán el punto anterior, conforme a los criterios de evaluación.
- 4. Todo será desarrollado con sus propias palabras.

INSTRUCCIONES DE ENTREGA:

- La entrega será en formato PDF.
- Se deberá subir a la plataforma educativa (elearning.utng.edu.mx) en el curso de Metodologías para el desarrollo de software cumpliendo con los criterios a evaluar.
- <u>Todas y todos</u> los integrantes del equipo deberán subir su instrumento.

	CRITERIOS A EVALUAR			
CRITERIO	ELEMENTOS	Saber	Hacer	
ESTRUCTURA	El reporte deberá tener la siguiente estructura - Presentación o Logotipo de la Universidad o Nombre del proyecto o Nombre de las y/o los integrantes del equipo o Grupo o Fecha - Fundamento - Resultado - Conclusión	0.0	1.0	
Total ESTRUCTURA		0.0	1.0	

FUNDAMENTO	 Justificación del tipo de proyecto. (Desarrollar la justificación del tipo de proyecto de 200 palabras) 	1.0	0.0
	 Justificación del proyecto (Desarrollar la justificación del tipo de proyecto de 350 palabras) 	1.0	0.0
	o Título del proyecto . Colocar el título del proyecto	0.2	0.0
	 Objetivo general y específicos del proyecto. (Para el objetivo general y los específicos del proyecto debe de tener la siguiente estructura: Verbo en modo infinitivo + Sujeto + Condición + Lo esperado) 	0.8	0.0
Total FUNDAMENTO		3.0	0.0

RESULTADO	 Justificación de normas y estándares de acuerdo al marco regulatorio. (Desarrollar la justificación describiendo cual o cuales de las normas y estándares pudieran ser aplicadas para este proyecto en un mínimo de 150 palabras para cada normativa y mínimo 2 normativas) 	0.0	2.5
Total RESULTADO		0.0	2.5
CONCLUSIÓN	Desarrollar una conclusión describiendo la importancia de registrar un proyecto en mínimo de 350 palabras.	0.5	1.0
	Entrega de manera individual, apuntes de clase.	0.5	0.5
Total CONCLUSIÓN		1.0	1.5
SER (Se evalúa de forma	> Asistencia a clases.	0.0	0.5
individual)	Entrega de todas las actividades.	0.0	0.5
Total SER		0.0	1.0