

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Nombre de la asignatura	Taller de Proyectos I - Ingeniería de Sistemas e Informática	Resultado de aprendizaje de la asignatura:	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de identificar un problema u oportunidad, diseñar la solución, plantear el proyecto relacionado y llevar a cabo el proceso de gestión y construcción respectivo
Periodo	9	EAP	Ingeniería de Sistemas e Informática

COMPETENCIAS	CRITERIOS	NIVEL	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DEL LOGRO
Aprendizaje autónomo Gestiona sus procesos de aprendizaje de forma crítica y reflexiva, desarrollando la capacidad para investigar, analizar y aplicar información y conocimiento pertinentes, evaluando los resultados de su propio aprendizaje.	C1. Investigación	Logrado	Busca, recupera, selecciona y evalúa información para resolver problemas de investigación utilizando estrategias avanzadas de búsqueda, clasificación y selección; y con ello plantea soluciones a los problemas de investigación.
	C2. Pensamiento crítico y reflexivo	Logrado	Se plantea preguntas y cuestionamientos por propia iniciativa para cuestionar sus supuestos y los ajenos, infiriendo conclusiones sólidas y sustentándolas.
	C3. Análisis y aplicación de información y conocimiento	Logrado	Analiza y aplica la información y el conocimiento a nuevos contextos o situaciones.
	C4. Autoevaluación	Logrado	Evalúa los resultados de su aprendizaje aplicando las estrategias más adecuadas, planificando sus procesos de aprendizaje y considerando los cambios que resultan necesarios durante el proceso.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

<p>Aprendizaje experiencial y colaborativo Construye conocimiento a partir de la experiencia directa e indirecta desarrollada o adquirida mediante el trabajo colaborativo con o sin el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), siendo parte de redes y comunidades multidisciplinares.</p>	<p>C1. Construcción de saberes a partir de la experiencia propia y ajena</p>	<p>Logrado</p>	<p>Aplica el conocimiento adquirido a través de la experiencia propia o de la experiencia ajena, siendo parte de redes o comunidades de aprendizaje mediados por TIC, contextualizándolo al desempeño que la tarea o actividad requiere.</p>
	<p>C2. Construcción de saberes a partir del trabajo colaborativo y multidisciplinario</p>	<p>Logrado</p>	<p>Construye sus aprendizajes a partir del trabajo colaborativo, participando activamente en equipos de trabajo, redes y comunidades de aprendizaje, mediadas o no por TIC, estableciendo relaciones de cooperación para alcanzar metas comunes.</p>
<p>Ciudadanía glocal Se interrelaciona responsablemente con los demás buscando impactar positivamente en un entorno global y local, respetando y valorando la diversidad y considerando los aspectos éticos y ciudadanos de su actuar profesional.</p>	<p>C1. Respeto y valoración de la diversidad</p>	<p>Logrado</p>	<p>Reconoce el valor que tienen las diferencias culturales, sociales, políticas e ideológicas en la construcción de una ciudadanía democrática, se muestra respetuoso de todas ellas y argumenta en defensa del respeto de dichas diferencias.</p>
	<p>C2. Consideración de aspectos éticos y ciudadanos de su actuar profesional</p>	<p>Logrado</p>	<p>Analiza y evalúa los aspectos éticos y ciudadanos de su futuro actuar profesional, tomando en cuenta las consecuencias de sus decisiones personales, académicas o profesionales.</p>

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	C3. Conocimiento de entornos locales y globales	Logrado	Analiza el impacto de los procesos de globalización en diferentes ámbitos de la vida social tanto a nivel local como global para la construcción de ciudadanías democráticas.
Comunicación efectiva Comprende críticamente y expresa ideas de forma oral y escrita con claridad, respetando la normativa y convenciones, adecuando el discurso a la audiencia y al contexto, manejando los aspectos de la comunicación no verbal y mostrando disposición para la escucha e interacción respetuosas.	C1. Comprensión de textos escritos	Logrado	Identifica las ideas implícitas y explícitas, principales y secundarias en textos especializados y generales de nivel intermedio y alto, y saca conclusiones lógicas y científicamente válidas.
	C2. Producción de textos escritos	Logrado	Redacta con una intención comunicativa definida, que puede ser argumental, textos de diversa temática y de su especialidad respetando las convenciones propias de la misma y la normativa del español, organizándolos con una estructura clara (introducción, desarrollo, cierre) y considerando el contexto y la audiencia.
	C3. Producción de discurso oral	Logrado	Expone con una intención comunicativa definida (que deberá ser argumental cuando es requerido) temas generales y de especialidad de forma organizada y con la profundidad de desarrollo que corresponde a un nivel especializado; se acompaña de recursos de soporte pertinentes y útiles; los recursos no verbales son adecuados a la situación comunicativa y ayudan a la comprensión del mensaje.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	C4. Comprensión de discurso oral, escucha e interacción respetuosas	Logrado	Identifica las ideas explícitas e implícitas, principales y secundarias en discursos orales sobre temas especializados o generales de nivel intermedio y alto, y saca conclusiones lógicas y científicamente válidas a partir de ellos. Escucha críticamente, con atención y respeto las exposiciones de otros, e interactúa con ellos de la misma manera.
Conocimientos de Ingeniería Aplica conocimientos de Matemáticas, ciencias e Ingeniería en la solución práctica de problemas.	C1. Conocimientos en Matemáticas	Logrado	Aplica un área apropiada de matemática, estadística, optimización o simulación para resolver problemas de Ingeniería.
	C2. Conocimientos en Ciencias Naturales	Logrado	Aplica las leyes de las ciencias naturales para resolver problemas de Ingeniería.
	C3. Conocimientos en Ingeniería	Logrado	Aplica principios y conceptos de una o más áreas de la Ingeniería aplicables para resolver problemas en este campo profesional.
Medioambiente y sostenibilidad Evalúa el impacto de las soluciones de Ingeniería en un contexto global, económico y socioambiental.	C1. Criterios de sostenibilidad	Logrado	Diseña y realiza experimentos o pruebas de ensayo de forma sistemática, considerando restricciones y recursos apropiados.
	C2. Evaluación del impacto	Logrado	Evalúa los posibles impactos económicos, sociales y ambientales, que genera la solución de Ingeniería.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

El ingeniero y la sociedad Maneja temas contemporáneos relacionados con la práctica de su profesión.	C1. Temas sociales, económicos, políticos, ambientales	Logrado	Analiza acontecimientos sociales, económicos, ambientales y políticos, incorporándolos como lecciones aprendidas para su futura práctica profesional.
	C2. Temas tecnológicos y científicos	Logrado	Analiza acontecimientos tecnológicos y científicos incorporándolos como lecciones aprendidas para su futura práctica profesional.
Gestión de proyectos Gestiona proyectos de Ingeniería con criterios de sostenibilidad integrando equipos.	C1. Diseño del proyecto	Logrado	Prepara la propuesta de proyecto para atender las necesidades identificadas utilizando herramientas de gestión de proyectos, considerando criterios técnicos, económicos y operativos.
	C2. Planificación de la gestión	Logrado	Desarrolla un Plan de Gestión del proyecto considerando los criterios establecidos.
	C3. Ejecución del proyecto	Logrado	Controla el avance de la implementación y genera acciones preventivas o correctivas.
Diseño y desarrollo de soluciones Diseña y desarrolla sistemas de software, informáticos, componentes o procesos satisfaciendo necesidades y considerando restricciones realistas.	C1. Definición de requerimientos y restricciones	Logrado	Define y valida los requerimientos del sistema de forma clara, empleando alguna técnica o metodología y considerando restricciones realistas.
	C2. Diseño y desarrollo de sistemas, componentes o procesos	Logrado	Diseña y desarrolla un sistema siguiendo una metodología apropiada, validando que cumple con los requerimientos.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Análisis de problemas Identifica, formula y resuelve problemas dentro del proceso de desarrollo de un sistema de software e informático.	C1. Identificación y formulación del problema	Logrado	Formula con claridad el problema, considerando restricciones y nivel de detalle básico que permitan proponer una solución.
Uso de herramientas modernas Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas necesarias para la práctica de su profesión, que garanticen productos de calidad.	C1. Uso de técnicas y metodologías	Logrado	Usa técnica o metodología apropiada para la solución de un problema.
	C2. Uso de herramientas	Logrado	Usa herramientas apropiadas para la solución de un problema.

Competencia	Criterios	Nivel	Especificación del nivel del logro
Experimentación Diseña y realiza experimentos, así como analiza e interpreta los resultados.	C1. Desarrollo de experimentos	Logrado	Diseña y realiza experimentos o pruebas de ensayo de forma sistemática, considerando restricciones y recursos apropiados.
	C2. Análisis e interpretación de resultados	Logrado	Analiza e interpreta los resultados de los experimentos o pruebas de ensayo, formulando sus respectivas conclusiones
Conocimientos de Ingeniería Aplica conocimientos de Matemáticas, ciencias e Ingeniería en la solución práctica de problemas.	C1. Conocimientos en Matemáticas	Logrado	Aplica un área apropiada de matemática, estadística, optimización o simulación para resolver problemas de Ingeniería.
Uso de herramientas modernas Utiliza técnicas, metodologías y herramientas modernas de Ingeniería Mecánica necesarias para la práctica de su profesión.	C1. Uso de técnicas y metodologías	Intermedio	Compara las técnicas y metodologías apropiadas para la solución de un problema.
	C2. Uso de herramientas	Intermedio	Compara las herramientas apropiadas para la solución de un problema

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 1		Nombre de la unidad:	Gestión del proyecto: iniciación y planificación	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad el estudiante será capaz de planificar soluciones a problemas que requieran el uso de Tecnologías de la Información mediante enfoques ágiles.	Duración en horas	24
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades sincronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
1	2T	Concepción de la idea del proyecto y alcance.	<ul style="list-style-type: none"> - I: se recibe a los estudiantes, a través de una dinámica, se presentan docente y estudiantes, preguntando expectativas que tienen de la asignatura. - D: se explica la importancia de la evaluación diagnóstica y se aplica. - Se explica el silabo, los estudiantes contestan preguntas sobre la importancia del resultado de aprendizaje y la forma de evaluación. - C: el docente presenta el tema de "Concepción de la idea del proyecto y alcance" 	<ul style="list-style-type: none"> - Interactúan sobre la organización cognitiva, metodológica y de evaluación del sílabo. - Desarrollan la evaluación diagnóstica. - Contestan las preguntas - ¿Qué proyecto debe desarrollar? ¿hasta dónde debe abarcar mi proyecto? 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del sílabo - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión de antecedentes referidos al proyecto. - Benchmarking a proyectos o soluciones similares. 	
	4P	Evaluación del Impacto e importancia	<ul style="list-style-type: none"> - I: se retoma el tema de "Concepción de la idea del proyecto" usando material audiovisual. - D: se evalúa el impacto del proyecto y su importancia. - C: se hacen preguntas sobre el resultado final del Proyecto elegido 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la sesión anterior. - Usan la plantilla de evaluación de impacto del proyecto. 	Aprendizaje orientado a proyectos		
2	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Antecedentes del problema - Obtención y especificación de requisitos de software 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se retoma el tema "Concepción de la idea del proyecto" usando material audiovisual. - D: se documentan los antecedentes del Problema a solucionar - C: se hacen preguntas sobre los aportes de los antecedentes al Proyecto elegido 	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúan los aportes de los antecedentes. - Usan la plantilla para obtención y especificación de requisitos de software. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión de antecedentes referidos al proyecto. - Revisión del material autoformativo. - Benchmarking a proyectos o soluciones similares. 	
	4P	Arquitectura de la solución.	<ul style="list-style-type: none"> - I: se analiza la importancia de la Arquitectura de la solución. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evalúan la arquitectura planteada y su factibilidad. 	Aprendizaje orientado a proyectos		

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

			<ul style="list-style-type: none"> - D: se diseña la arquitectura de la solución considerando los criterios mínimos de detalle. - C: se hacen preguntas sobre la factibilidad de la arquitectura planteada 	<ul style="list-style-type: none"> - Usan los criterios mínimos de detalle de la arquitectura de la solución 		
3	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Producto mínimo viable 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se problematiza brevemente acerca del uso de un producto mínimo Viable. - D: se define las características a tener y los criterios de evaluación de un PMV. - C: se evalúa la pertinencia del PMV 	<ul style="list-style-type: none"> - Define las características de un PMV. - Usa la plantilla de evaluación de PMV 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Visualización de video referido a ejemplos de PMV:
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Características esperadas del producto mínimo viable 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se retoma el tema "Concepción de la idea del proyecto" usando material audiovisual. - D: se documentan los antecedentes del Problema a solucionar - C: se hacen preguntas sobre los aportes de los antecedentes al Proyecto elegido 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la sesión anterior. - Define las características de un PMV. - Usa la plantilla de evaluación de PMV 	Aprendizaje orientado a proyectos	
4	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación inicial 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se problematiza acerca de la importancia de llevar a cabo la planificación del proyecto. - D: se revisan metodologías de estimación de duración de tareas: planning póker vs experiencia proyectos previos. - C: se evalúa la aplicación de Planning poker 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas relacionadas a la planificación de proyectos. - Aplica Planning póker para estimar la duración de las tareas de un proyecto. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Empleo de la plantilla de planificación del proyecto:
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Planificación inicial validación 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se problematiza acerca de la importancia de llevar a cabo la planificación del proyecto. - D: se define tareas, duraciones y responsables de cada una de las tareas, hitos de control. - Evaluación de la Unidad 1 - C: se evalúa la adecuación del plan del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas relacionadas a la planificación de proyectos. - Emplea la plantilla de gestión del proyecto. - Evaluación de la Unidad 1 	Aprendizaje orientado a proyectos	

Unidad 2	Nombre de la unidad:	Diseño y Construcción	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad el estudiante será capaz de Construir el producto mínimo viable bajo la guía del plan y diseño elaborado.	Duración en horas	24
-----------------	-----------------------------	------------------------------	---	---	--------------------------	----

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología	
5	2T	- Diseño de interfaces y base de datos.	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se realiza una introducción acerca de los criterios para diseño de interfaces. - D: usando algún software de diseño se generan las interfaces del proyecto. - C: se evalúa la adecuación de cada diseño al requerimiento funcional respectivo 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas relacionadas a las consideraciones de diseño de interfaces. - Emplea software de diseño de interfaces. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Visualización de video referido a planning Poker:
	4P	- Estimación de costos, esfuerzo, prioridad y validación de datos, -	<ul style="list-style-type: none"> - I: se retoma los diseños de interfaces para emplearlos como entrada de la estimación de esfuerzo. - D: usando planning póker se realiza la estimación de tareas, esfuerzo, prioridad y validación de datos. - C: se valida la pertinencia de las estimaciones realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas relacionadas a la estimación de esfuerzo. - Emplean plantilla de estimación de esfuerzo. 	Aprendizaje orientado a proyectos	
6	2T	- Planificación Final con asignación de responsabilidades e hitos -	<ul style="list-style-type: none"> I: se retoma la planificación inicial, se adecua para la planeación final del proyecto - D: Se aplica Gestión de Proyectos ágiles para asignar roles y responsabilidades dentro del proyecto - C: se valida la pertinencia de las asignaciones realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la sesión anterior. - Usando la plantilla de tareas asignan roles y responsabilidades, según el tipo de proyecto a realizar. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Visualización de video referido a GitHub.

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Construcción, Preparación y trabajo en equipo - 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se repasa la planificación final del proyecto - D: Se preparan el ambiente de desarrollo y el gestor de versionado a utilizar en el proyecto - C: se valida que la preparación efectuada sea la adecuada a los requerimientos del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada equipo muestra la planificación de tareas que ha logrado. - Usando la plantilla de tareas se valida el ambiente de desarrollo a emplear según el tipo de proyecto a realizar. 	Aprendizaje orientado a proyectos	
7	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Control de hitos 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se problematiza acerca de ¿cómo controlar el buen avance de un proyecto? - D: se definen los criterios de valoración para validar el cumplimiento de las actividades planificadas. - C: se evalúa el logro de cada uno de los integrantes del equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la sesión anterior. - Usando la plantilla de tareas definen los criterios de valoración del cumplimiento de las actividades planificadas. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Visualización de video referido a planning Poker:
	4P	<ul style="list-style-type: none"> - Control de hitos 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se problematiza acerca de la importancia del control del proyecto mediante Hitos. - D: se definen los Hitos a considerar y su relación con el PMV. - Evaluación de la Unidad 2 - C: se evalúa el logro de cada uno de los integrantes del equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante informa del avance logrado. - Usando la plantilla de tareas y las restricciones dadas por el docente define Hitos - Evaluación de la Unidad 2 	Aprendizaje orientado a proyectos	
8	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Control de hitos 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se retoma el control del proyecto mediante Hitos. - D: se aplican los criterios de calidad al Hito de turno. - C: se evalúa el logro de cada uno de los integrantes del equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante informa del avance logrado. - Usando la plantilla de tareas aplica criterios de calidad al Hito de turno. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Uso de la plantilla de tareas

HOJA CALENDARIO– PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	4P	- Control de hitos	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se retoma el control del proyecto mediante Hitos. - D: se aplican los criterios de calidad al Hito de turno y se prevé lo necesario para el logro del siguiente Hito. - Evaluación Parcial C: se evalúa el logro de cada uno de los integrantes del equipo 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante informa del avance logrado. - Usando la plantilla de tareas aplica criterios de calidad al Hito de turno. - Evaluación Parcial 	Aprendizaje orientado a proyectos	
--	-----------	--------------------	---	---	-----------------------------------	--

Unidad 3		Nombre de la unidad:	Gestión del proyecto	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad el estudiante será capaz de gestionar la ejecución del proyecto considerando los cambios que se presenten.	Duración en horas	24
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
9	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Control de hitos y línea base - 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se revisa inicialmente la línea base del proyecto y se problematiza acerca de su utilidad. - D: Se emplea la línea base y se compara con el alcance, cronograma y costos iniciales estimados. - C: se valida la pertinencia de las estimaciones realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> - Cada estudiante informa del avance logrado. - Usando la línea base compara el alcance, cronograma y costos iniciales con los obtenidos hasta la fecha 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Visualización de video referido la línea base del proyecto. 	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	4P	- Control de hitos y línea base aplicación al proyecto	<ul style="list-style-type: none"> I: se revisa inicialmente la línea base del proyecto y se problematiza acerca de su utilidad. D: Se emplea la línea base y se compara con el alcance, cronograma y costos iniciales estimados. C: se valida la pertinencia de las estimaciones realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Cada estudiante informa del avance logrado. Usando la línea base aplica y compara en relación al avance obtenido en el proyecto 	Aprendizaje orientado a proyectos	
10	2T	- Gestión de cambios	<ul style="list-style-type: none"> I: se problematiza acerca de cómo incorporar los cambios en el proyecto. D: Se establece el proceso para el Sistema de gestión de cambios C: se valida la pertinencia del sistema de gestión de cambios 	<ul style="list-style-type: none"> Cada estudiante informa del avance logrado. Aplica el proceso de gestión de cambios 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del material audiovisual de la semana. Revisión del material autoformativo. Uso de la plantilla de gestión de cambios.
	4P	- Proceso de la gestión de cambios.			Aprendizaje orientado a proyectos	
11	2T	- Primer producto mínimo viable	<ul style="list-style-type: none"> I: se pregunta acerca del desarrollo por prototipos D: Se define Producto mínimo viable, usos y ventajas de emplear en el desarrollo de software innovador. C: se valida la pertinencia de las estimaciones realizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Contestan preguntas de la sesión anterior. Definen el Producto mínimo Viable 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del material audiovisual de la semana. Revisión del material autoformativo. Visualización del Video del Producto Mínimo Viable.
	4P				Aprendizaje orientado a proyectos	
12	2T	- Evaluación del producto mínimo viable	<ul style="list-style-type: none"> I: se retoma el tema anterior del PMVs D: Se definen los Criterios de calidad para evaluar el Producto mínimo viable, Evaluación de la Unidad 3 C: se evalúa la pertinencia de los criterios de calidad establecidos. 	<ul style="list-style-type: none"> Contestan preguntas de la sesión anterior. Definen los criterios de calidad del Producto mínimo Viable Evaluación de la Unidad 3 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> Revisión del material audiovisual de la semana. Revisión del material autoformativo. Uso de la plantilla para indicar los criterios de calidad.
	4P				Aprendizaje orientado a proyectos	

Unidad 4		Nombre de la unidad:	Pruebas y planes de aseguramiento de la calidad.	Resultado de aprendizaje de la unidad:	Al finalizar la unidad el estudiante será capaz aplicar planes de calidad de software.	Duración en horas	24h
S e m a n a	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Actividades síncronas (Videoclases)			Actividades de aprendizaje autónomo Asíncronas (Estudiante – aula virtual)	
			Actividades y recursos para la enseñanza (Docente)	Actividades y recursos para el aprendizaje (Estudiante)	Metodología		
13	2T	- Criterios de calidad de software.	- I: se pregunta acerca de ¿cómo evaluar un desarrollo de software?		Aprendizaje orientado a proyectos	- Revisión del material audiovisual de la semana.	

HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

MODALIDAD PRESENCIAL

	4P		<ul style="list-style-type: none"> - D: Se define Estándares de calidad de software McCall, ISO 9126, ISO 25000 - C: se compara los estándares de calidad. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la evaluación del desarrollo de software. - Comparar los criterios de calidad del Producto mínimo Viable 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material autoformativo. - Uso de la plantilla para comparar los criterios de calidad.
14	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Selección de los criterios de calidad. - 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se pregunta acerca de ¿cómo seleccionar los criterios adecuados de calidad de software? - D: Se define objetivos del proyecto de software y se relacionan con los criterios de calidad. - C: se evalúan los criterios de calidad de software elegidos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la evaluación del desarrollo de software. - Definen los criterios de calidad del Producto mínimo Viable relacionados con los objetivos del proyecto. 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Uso de las plantillas de tareas del proyecto y la plantilla de criterios de calidad del proyecto .
	4P				Aprendizaje orientado a proyectos	
15	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Definición de las pruebas - 	<ul style="list-style-type: none"> - I: se retoma el retorna el tema anterior de criterios de calidad de software. - D: Se definen las pruebas a aplicar para evaluar cada criterio de calidad de software elegido. - Evaluación de la Unidad 4 - - C: se estiman los mínimos valores esperados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas del tema anterior. - Definen las pruebas a aplicar para la evaluación del software desarrollado. - Evaluación de la Unidad 4 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Uso de la plantilla de definición de pruebas a aplicar.
	4P				Aprendizaje orientado a proyectos	
16	2T	<ul style="list-style-type: none"> - Resultados e interpretación de las pruebas 	<ul style="list-style-type: none"> - I: Se plantea la pregunta ¿Cómo interpretar los resultados de las pruebas? - D: Se definen acciones a emprender por cada uno de los resultados obtenidos. Se interpretan los resultados en relación a los objetivos del proyecto. - C: se evalúan los valores obtenidos - Evaluación Final 	<ul style="list-style-type: none"> - Contestan preguntas de la evaluación del desarrollo de software. - Explican los valores obtenidos de las pruebas de calidad. - Evaluación Final 	Aprendizaje orientado a proyectos	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión del material audiovisual de la semana. - Revisión del material autoformativo. - Uso de la plantilla para indicar los criterios de calidad.
	4P				Aprendizaje orientado a proyectos	