

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>Nombre de la asignatura</b>	Procesos de Software	<b>Resultado de aprendizaje de la asignatura:</b>	Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de aplicar la mejora continua en el proceso de software usado en una organización, incorporando las técnicas y actividades requeridas en el ciclo de vida del desarrollo de software
<b>Periodo</b>	9	<b>EAP</b>	ingeniería de Sistemas e Informática

COMPETENCIA	CRITERIOS	ESPECIFICACIÓN DEL NIVEL DE LOGRO	NIVEL
Gestión de proyectos	Diseño del proyecto	Prepara la propuesta de proyecto para atender las necesidades identificadas utilizando herramientas de gestión de proyectos, considerando criterios técnicos, económicos y operativos.	3
	Ejecución del proyecto	Controla el avance de la implementación y genera acciones preventivas o correctivas.	3
	Planificación de la gestión	Desarrolla un Plan de Gestión del proyecto considerando los criterios establecidos.	3
Uso de herramientas modernas	Uso de técnicas y metodologías	Usa la técnica y metodología apropiada para la solución de un problema.	3
	Uso de herramientas	Usa las herramientas apropiadas para la solución de un problema.	3

Unidad 1		Nombre de la unidad	Fundamentos de procesos de software	Resultado de aprendizaje de la unidad	Duración en horas	16	
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asincrónicas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)
1	2T	- Enfoque de procesos de la organización	- Al finalizar la sesión, el estudiante elabora un mapa de procesos aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Qué es un sistema. Ejemplo de procesos en la organización como sistema, Discusión</li> <li>- D:</li> <li>- Qué es el enfoque de procesos. Ejemplo de procesos en la organización</li> <li>- Identifica la plantilla de elaboración de un mapa de procesos</li> <li>- Desarrolla un mapa de procesos de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los diversos componentes del mapa de procesos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual colaborativa</li> <li>- Herramienta Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisa el silabo de la asignatura.</li> <li>- Visualiza el video motivador.</li> <li>- Desarrolla la Evaluación de entrada.</li> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> </ul>
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D:</li> <li>- Desarrolla el mapa de proceso de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen el mapa de procesos y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión</li> <li>Evaluación individual teórica/Prueba objetiva</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa LucidChart / DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje colaborativo	
2	2T	- Modelo de procesos de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica modelo de procesos de software aplicado a una	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Qué es un sistema? Ejemplo de procesos en la organización como sistema, Discusión</li> <li>- D:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual colaborativa</li> <li>- Herramienta Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> </ul>	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>

Las actividades de aprendizaje autónomo en el aula virtual son las realizadas por el estudiante. Cada semana, el docente tiene el rol de monitorear, supervisar, evaluar y retroalimentar estas actividades, además de atender los foros y las comunicaciones generadas en el aula virtual.

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

			organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué es proceso de software. Ejemplo de procesos de software en la organización</li> <li>- Identifica los diversos modelos de procesos de software</li> <li>- Desarrolla un modelo de proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los diversos modelos de proceso de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>		
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Desarrolla el modelo de proceso de software de la organización de la localidad</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- Exponen el modelo de proceso de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
3	2T	- Actividades del proceso de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica actividades de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- ¿Cuáles son los modelos de procesos de software? Ejemplo de modelos de procesos de software en la organización</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- ¿Qué es un requerimiento? Ejemplo de requerimientos en la organización.</li> <li>- Identifica los actividades de procesos de software</li> <li>- Desarrolla un conjunto de actividades de proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los actividades de proceso de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Desarrolla las actividades de proceso de software de la organización de la localidad</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- Exponen el alcance de las actividades de proceso de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
4	2T	- Planificación y seguimiento de proyectos	- Al finalizar la sesión, el estudiante elabora un plan y seguimiento de un proyecto de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- ¿Cuáles son los requerimientos del proceso de software? Ejemplo de requerimientos de procesos de software en la organización</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- ¿Qué es una meta valor en el plan de proyecto? Ejemplo de meta valor en la organización.</li> <li>- Identifica los actividades de plan de proyecto</li> <li>- Desarrolla un conjunto de actividades de proyecto del proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica el alcance y actividades de un plan de proyecto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Desarrolla las actividades de plan de proyecto de proceso de software de la organización de la localidad</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- Exponen el plan de proyecto de proceso de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación de unidad</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

Unidad 2		Nombre de la unidad	Implementación del proceso de software	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de adaptar los procesos del ciclo de vida del desarrollo de software con consideraciones prácticas.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asíncronas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)
5	2T	- Categorías del proceso de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica las categorías de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<b>- I:</b> - ¿Cuáles son los procesos de software? Ejemplo de procesos de software en la organización Discusión <b>- D:</b> - ¿Cuáles son las categorías del proceso de software? Ejemplo de categorías de procesos de software en la organización. - Identifica los categorías de procesos de software - Desarrolla un conjunto de categorías de proceso de software de una organización seleccionada por el docente - C - ¿ Qué aprendimos hoy? - <b>Identifica los categorías de proceso de software</b>	- Guía de aprendizaje virtual - Herramienta colaborativa - Mentimeter - Pizarra - Diapositivas - Proyector multimedia - Aula virtual	Método de casos (MC)	- Revisa el silabo de la asignatura. - Visualiza el video motivador. - Visualiza el recurso digital. - Lee el material obligatorio.
	2P			<b>- I:</b> Organización en equipos de trabajo - Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad - D: Desarrolla las categorías de proceso de software de la organización de la localidad - C: Exponen las categorías de proceso de software y motiva la discusión - Se brinda retroalimentación durante la discusión - Se establece los próximos pasos de siguiente sesión)	- Herramienta colaborativa - LucidChart /DrawIO / Erwin - Guía de taller práctico - Aula virtual	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
6	2T	- Modelos del ciclo de vida del software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica modelos de ciclo de vida del software aplicado a una organización con claridad y propósito	<b>- I:</b> - ¿Cuáles son los ciclo de vida de software? Ejemplo de ciclo de vida de software en la organización Discusión <b>- D:</b> - ¿Cuáles son los modelos de ciclo de vida de software?. Ejemplo de modelos de ciclo de vida de software en la organización. - Identifica los modelos de ciclo de vida de software - Desarrolla un conjunto de modelos de ciclo vida de software de una organización seleccionada por el docente - C - ¿ Qué aprendimos hoy? - <b>Identifica los modelos de ciclo de vida de software</b>	- Guía de aprendizaje virtual - Herramienta colaborativa - Mentimeter - Pizarra - Diapositivas - Proyector multimedia - Aula virtual	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	- Visualiza el recurso digital. - Lee el material obligatorio. - Visualiza el objeto de aprendizaje.
	2P			<b>- I:</b> Organización en equipos de trabajo - Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad - D: Desarrolla los modelos de ciclo de vida de software de la organización de la localidad - C: Exponen los modelos de ciclo de vida de software y motiva la discusión - Se brinda retroalimentación durante la discusión - Se establece los próximos pasos de siguiente sesión)	- Herramienta colaborativa - LucidChart /DrawIO / Erwin - Guía de taller práctico - Aula virtual	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
7	2T	- Arquitectura de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica patrones de arquitectura de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<b>- I:</b> - ¿Cuáles son los fundamentos de arquitectura de software? Ejemplo de arquitectura de software en la organización Discusión <b>- D:</b> - ¿Cuáles son los patrones y estilos de arquitectura de software? Ejemplo de patrones y estilos de arquitectura de software en la organización. - Identifica los patrones y estilos de arquitectura de software - Desarrolla un conjunto de patrones y estilos de arquitectura de software de una organización seleccionada por el docente - C - ¿ Qué aprendimos hoy? - <b>Identifica los patrones y estilos de arquitectura de software</b>	- Guía de aprendizaje virtual - Herramienta colaborativa - Mentimeter - Pizarra - Diapositivas - Proyector multimedia - Aula virtual	Método de casos (MC)	- Visualiza el recurso digital. - Lee el material obligatorio. - Visualiza el objeto de aprendizaje.
	2P			<b>- I:</b> - Organización en equipos de trabajo	- Herramienta colaborativa - LucidChart /DrawIO / Erwin - Guía de taller práctico	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D:</li> <li>- Desarrolla los estilos y patrones de arquitectura de software de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen los estilos y patrones de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación de unidad</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	- Aula virtual		
<b>8</b>	2T	- Pruebas de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica esquemas de pruebas de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Cuáles son los fundamentos de pruebas de software? Ejemplo de pruebas de software en la organización</li> <li>- Discusión</li> <li>- D:</li> <li>- ¿Cuáles son los esquemas de pruebas de software? Ejemplo de esquemas de pruebas de software en la organización.</li> <li>- Identifica los esquemas de prueba de software</li> <li>- Desarrolla un conjunto de esquemas de prueba de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los esquemas de pruebas de software)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>- Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D:</li> <li>- Desarrolla los esquemas de pruebas de software de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen los esquemas de prueba de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación parcial</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>- LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	

Unidad 3		Nombre de la unidad	Evolución de los procesos y actividades de software	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de proponer mejoras en el proceso de software usado en una organización.	Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asincrónicas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)
<b>9</b>	2T	- Modelos de evaluación de procesos de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica modelos de evaluación de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Para qué evaluar procesos de software? Ejemplo de evaluación de procesos de software en la organización</li> <li>- Discusión</li> <li>- D:</li> <li>- ¿Cuáles son los modelos de evaluación de procesos de software? Ejemplo de modelos de evaluación de procesos de software en la organización.</li> <li>- Identifica los modelos de evaluación de procesos de software</li> <li>- Desarrolla un modelo de evaluación de proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los modelos de evaluación de procesos de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>- Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisa el silabo de la asignatura.</li> <li>- Visualiza el video motivador.</li> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> </ul>
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D:</li> <li>- Desarrolla un modelo de evaluación de procesos de software de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen el modelo de evaluación de procesos de software y motiva la discusión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>- LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>			
<b>10</b>	<b>2T</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Métodos de evaluación de procesos de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica métodos de evaluación de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- ¿Para qué evaluar procesos de software? Ejemplo de evaluación de procesos de software en la organización</li> <li>Discusión</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- ¿Cuáles son los métodos de evaluación de procesos de software? Ejemplo de métodos de evaluación de procesos de software en la organización.</li> <li>- Identifica los métodos de evaluación de procesos de software</li> <li>- Desarrolla un método de evaluación de proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los métodos de evaluación de procesos de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>2P</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Desarrolla un método de evaluación de procesos de software de la organización de la localidad</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- Exponen el método de evaluación de procesos de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
<b>11</b>	<b>2T</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modelos de mejora de procesos de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica modelos de mejora de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- ¿Para qué mejorar procesos de software? Ejemplo de mejora de procesos de software en la organización</li> <li>Discusión</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Cuáles son los modelos de mejora de procesos de software? Ejemplo de modelos de mejora de procesos de software en la organización.</li> <li>- Identifica los modelos de mejora de procesos de software</li> <li>- Desarrolla un modelo de mejora de proceso de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los modelos de mejora de procesos de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>2P</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- Desarrolla un modelo de mejora de procesos de software de la organización de la localidad</li> <li>- <b>C:</b></li> <li>- Exponen el modelo de mejora de procesos de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
<b>12</b>	<b>2T</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Procesos de evolución de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica procesos de evolución de software aplicado a una organización con claridad y propósito</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- ¿Hacia dónde se dirige el procesos de software? Ejemplo de tendencias de procesos de software en la organización</li> <li>Discusión</li> <li>- <b>D:</b></li> <li>- ¿Cuáles son los procesos de evolución de software? Ejemplo de procesos de evolución de software en la organización.</li> <li>- Identifica los procesos de evolución de software</li> <li>- Desarrolla un proceso de evolución de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los procesos de evolución de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>2P</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>I:</b></li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D: - Desarrolla un proceso de evolución de software de la organización de la localidad</li> <li>- C: - Exponen el proceso de evolución de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación de unidad</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	- Aula virtual		
--	--	--	--	--	----------------	--	--

Unidad 4		Nombre de la unidad	Gestión de configuración de software	Resultado de aprendizaje de la unidad	Al finalizar la Unidad, el estudiante será capaz de aplicar la mejora continua en el proceso de software usado en una organización, incorporando las técnicas de mediación del proceso.		Duración en horas	16
Semana	Horas / Tipo de sesión	Temas y subtemas	Propósito	Actividades para la enseñanza - aprendizaje (Docente - Estudiante)	Recursos	Metodología / Estrategias	Actividades asincrónicas de aprendizaje autónomo (Estudiante - Aula virtual)	
13	2T	- Administración del cambio	- Al finalizar la sesión, el estudiante identifica etapas de la administración del cambio de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: - ¿Cuáles son los cambios de software? Ejemplo de cambios de software en la organización Discusión</li> <li>- D: - ¿Cuáles son los procesos de administración del cambio de software? Ejemplo de procesos de administración del cambio de software en la organización.</li> <li>- Identifica los procesos de administración de cambio de software</li> <li>- Desarrolla un proceso de administración de cambio de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C - ¿ Qué aprendimos hoy? - Identifica los procesos de administración de cambio de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Clase expositiva / lección magistral (CE-LM)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisa el silabo de la asignatura.</li> <li>- Visualiza el video motivador.</li> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> </ul>	
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: - Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D: - Desarrolla un proceso de administración de cambio de software de la organización de la localidad</li> <li>- C: - Exponen el proceso de administración de cambio de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>			
14	2T	- Gestión de versiones y entregas	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica la gestión de versiones y entregas dentro de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: - ¿Por qué manejar versiones de software? Ejemplo de versiones de software en la organización Discusión</li> <li>- D: - ¿Cuáles son los procesos de gestión de versiones de software? Ejemplo de procesos de gestión de versiones de software en la organización.</li> <li>- Identifica los procesos de gestión de versiones de software</li> <li>- Desarrolla un proceso de gestión de versiones de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C ¿ Qué aprendimos hoy? - Identifica los procesos de gestión de versiones de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>	
	2P			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I: - Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D: - Desarrolla un proceso de gestión de versiones de software de la organización de la localidad</li> <li>- C: - Exponen el proceso de gestión de versiones de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)		

## HOJA CALENDARIO- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES DE CLASE

### MODALIDAD PRESENCIAL

<b>15</b>	<b>2T</b>	- Construcción del sistema	- Al finalizar la sesión, el estudiante elabora las etapas de construcción del sistema dentro de procesos de software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Cuáles son los fundamentos de construcción de software? Ejemplo de construcción de software en la organización</li> <li>Discusión</li> <li>- D:</li> <li>- ¿Cuáles son los etapas de construcción de software? Ejemplo de etapas de construcción de software en la organización.</li> <li>- Identifica los etapas de construcción de software</li> <li>- Desarrolla una etapa de construcción de software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿ Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los etapas de construcción de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Método de casos (MC)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>2P</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D:</li> <li>- Desarrolla una etapa de construcción de software de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen la etapa de construcción de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación de unidad</li> <li>- Se establece los próximos pasos de siguiente sesión))</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	
<b>16</b>	<b>2T</b>	- Herramientas de proceso de ingeniería de software	- Al finalizar la sesión, el estudiante aplica herramientas de proceso de ingeniería del software aplicado a una organización con claridad y propósito	<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- ¿Cuáles son las herramientas de procesos de ingeniería de Software? Ejemplo de herramientas de proceso de software en la organización</li> <li>Discusión</li> <li>- D:</li> <li>- ¿Cuáles son las herramientas de proceso de software? Ejemplo de herramientas de proceso de software en la organización.</li> <li>- Identifica los herramientas de proceso de software</li> <li>- Desarrolla una herramienta de proceso software de una organización seleccionada por el docente</li> <li>- C</li> <li>- ¿ Qué aprendimos hoy?</li> <li>- Identifica los herramientas de proceso de software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guía de aprendizaje virtual</li> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>Mentimeter</li> <li>- Pizarra</li> <li>- Diapositivas</li> <li>- Proyector multimedia</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualiza el recurso digital.</li> <li>- Lee el material obligatorio.</li> <li>- Visualiza el objeto de aprendizaje.</li> </ul>
	<b>2P</b>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- I:</li> <li>- Organización en equipos de trabajo</li> <li>- Equipos de estudiantes seleccionan una organización de su localidad</li> <li>- D: Desarrolla una herramienta de proceso de software de la organización de la localidad</li> <li>- C:</li> <li>- Exponen una herramienta de proceso de software y motiva la discusión</li> <li>- Se brinda retroalimentación durante la discusión</li> <li>- Evaluación final</li> <li>- Se establece el cierre del proceso de evaluación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramienta colaborativa</li> <li>LucidChart /DrawIO / Erwin</li> <li>- Guía de taller práctico</li> <li>- Aula virtual</li> </ul>	Aprendizaje orientado a proyectos (AOP)	