

## ANEXO A: DESPLIEGUE DIDÁCTICO PARA EL AMBIENTE HÍBRIDO

### 1er. Desempeño de aprendizaje:

Unidades/ Temas	Técnica de Enseñanza	Técnica de aprendizaje	Material del curso Lecturas y Presentaciones	Evaluación	Semana
Bienvenida y presentación del curso	Presentación del cursos y manera de trabajar	Lectura y análisis del PEE y plan de curso  Participación en foro “Bienvenida y expectativas” en la plataforma	1.Programa de la EE en la plataforma.  2.Plan del curso Sep20- Ene21  3.Lineamientos Reque- rimentos SW	Participación en el foro “Bienvenida y expectativas”	1  14-18 sep
Diseño HCI: Usabilidad	Discusión dirigida	Mapa conceptual	Capítulo 1 <i>Usability</i> del Libro “User Interface Design: A Software Engineering Perspective” de Soren Lauesen	Rúbrica para mapa conceptual	
Diseño HCI Presentación de datos	Discusión dirigida	Mapa conceptual	Capítulo 3 <i>Data Presentation</i> del Libro “User Interface Design: A Software Engineering Perspective” de Soren Lauesen.	Rúbrica para mapa conceptual	
Diseño HCI Análisis, visión y descripción del dominio	Dirección de práctica	Investigación en equipo		Presentación de hallazgos de la investigación	2
	Discusión dirigida	Mapa conceptual	Capítulo 5 <i>Analysis, visions and domain description</i> del Libro	Rúbrica para mapa conceptual	21-25 sept

			“User Interface Design: A Software Engineering Perspective” de Soren Lauesen.		
	Asistencia logística	Entrevista	Guion de entrevista		
	Discusión dirigida	Mapa conceptual	Capítulos 6 del Libro “User Interface Design: A Software Engineering Perspective” de Soren Lauesen.	Rúbrica para mapa conceptual	3 28-02 oct
	Discusión dirigida	Mapa conceptual	Capítulos 7 y 8 del Libro “User Interface Design: A Software Engineering Perspective” de Soren Lauesen.	Rúbrica para mapa conceptual	
Proyecto: Diseño de UI	Dirección de trabajo en equipo	Desarrollo del proyecto final		Rúbrica para: Área de trabajo y perfil de usuario Diseño de ventanas virtuales Diseño de funciones	

## 2do. Desempeño de aprendizaje:

Unidades Temas	Técnica de Enseñanza	Técnica de aprendizaje	Material del curso Lecturas y Presentaciones	Evaluación	Semana
Software basado en componentes: Introducción	Discusión dirigida	<i>Glog</i>	Capítulo 1 <i>Components systems</i> del Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica para <i>Glog</i>	4 05-09 oct
	Dirección de trabajo en equipo	Proyecto: Prototipo y corrección de defectos		Rúbrica de proyecto final	
Software basado en componentes El proceso de desarrollo Sistemas de componentes	Discusión dirigida	<i>Flashcards</i>	Capítulo 2 <i>The Development Process</i> del Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica para <i>Flashcards</i>	5 12-16 oct
	Discusión dirigida	<i>Flashcards</i>	Capítulo 4 <i>Components systems</i> del Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica para <i>Flashcards</i>	

	Dirección de trabajo en equipo	Proyecto: Elaborar modelo de casos de uso y modelo de conceptos del negocio	Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica de proyecto final	6	
		Trabajo autónomo			19-23 oct	
	Dirección de trabajo en equipo	Proyecto: Identificación de componentes	Trabajo autónomo	Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica de proyecto final	7
						26-30 oct
	Dirección de trabajo en equipo	Proyecto: Especificación de componentes	Trabajo autónomo	Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica de proyecto final	8
						02-06 nov
Dirección de trabajo en equipo	Proyecto: Especificación de componentes	Trabajo autónomo	Libro "UML Components: A simple process for specifying component-based software" de Chessman & Daniels.	Rúbrica de proyecto final	9	
					09-13 nov	

### 3er. Desempeño de aprendizaje

Unidades/ Temas	Técnica de Enseñanza	Técnica de aprendizaje	Material del curso Lecturas y Presentaciones	Evaluación	Semana
(5) Arquitectura		Foro	Lectura de los artículos "Who needs an architect?" M. Fowler	Rúbrica para la participación en foro	9 09-13 Nov

			y “The irrelevance of Architecture” de G. Booch  Video de Martin Fowler en <a href="https://www.youtube.com/watch?v=DngAZyWMGR0">https://www.youtube.com/watch?v=DngAZyWMGR0</a>		
<b>(5)</b> Interesados (Stakeholders)		Resumen	Capítulos 2 y 3 de “Practical Software Architecture” de Mitra T.	Rúbrica para resumen	
		Cuadro sinóptico	Sección 3.5 de “Software Architecture in Practice” de Bass L., Clements P. y Kazman R.	Rúbrica para cuadro sinóptico	
		Hacer un glog de manera colaborativa (equipos) usando Glogster	Capítulo 2 de “Fundamentals of Software Architecture” de Richards M., y Ford N.	Presentación del glog ante el grupo usando TEAMS	
<b>(5)</b> Modularidad		De manera colaborativa armar un glog (Glogster) de los conceptos más importantes (o cuadro sinóptico)	Capítulo 3 de “Fundamentals of Software Architecture” de Richards M. y Ford N.	Rúbrica para glog Discusión	10  17-20 Nov 10

		Presentación y discusión del glog (TEAMS)			
Características Atributos de calidad	Exposición del tema por parte del profesor usando Mentimeter (TEAMS)  Dirección de Prácticas	Lectura previa del capítulo  Práctica: Definición de atributos de calidad para el proyecto del curso	Capítulo 4 de “Fundamentals of Software Architecture” de Richards M. y Ford N.	Kahoot!  Rúbrica para la práctica	
Modelos		Hacer un glog de manera colaborativa usando Glogster	Secciones 12.1 y 12.2 del libro “Software Modeling & Design” de Gomaa H.	Presentación del glog ante el grupo usando TEAMS	
Pensamiento basado en componentes Componente arquitectónico Conector	Exposición del tema por parte del profesor (TEAMS)	Lectura previa del capítulo  Ejercicio de identificación de componentes de un ejemplo	Capítulo 8 de “Fundamentals of Software Architecture” de Richards M. y Ford N.	Participación en la discusión del ejercicio	
(5) Atributos de calidad (escenarios y tácticas)	Exposición por parte del profesor usando (TEAMS)	Explorar la página en los apartados indicados	<a href="https://cvw.cac.cornell.edu/usecases/default">https://cvw.cac.cornell.edu/usecases/default</a>  Capítulo 4 del libro Software Architecture	Kahoot!	11  23-27 Nov

		Ejercicio en clase con un ejemplo	in Practice 3ª. Edición, de Bass L., Clements P. y Kazman R.	Participación en la discusión del ejercicio en clase	
	Dirección de prácticas	Práctica: Elaborar al menos dos escenarios de atributos de calidad del proyecto del curso	<a href="https://cvw.cac.cornell.edu/usecases/default">https://cvw.cac.cornell.edu/usecases/default</a> Capítulos 5 al 11 del libro Software Architecture in Practice 3ª. Edición, de Bass L., Clements P. y Kazman R. A.1 a A.4 del libro “Designing Software Architectures, A Practical Approach” de Cervantes H. y Kazman R.	Rúbrica para la práctica	
Estilos arquitectónicos	Exposición por parte del profesor en TEAMS  Asignación de temas (estilos) para exposición, usando glogster	Lectura previa del capítulo	Capítulo 9 del libro “Fundamentals of Software Architecture” de Richards M. y Ford N.	kahoot!	
(5) Estilos arquitectónicos		Exposición del glog por equipos de diversos estilos arquitectónicos, en clase usando la plataforma TEAMS		Rúbrica para las presentaciones Kahoot!	12  30 Nov – 4 Dic

	Dirección de prácticas	Práctica: seleccionar el estilo arquitectónico del proyecto del curso y justificar		Rúbrica para práctica	
Proyecto del curso	Revisión de avances/ resolución de dudas empleando TEAMS				
(5) Vistas arquitectónicas 4+1 usando UML		Mapa conceptual del artículo "The 4+1 View Model Of Architecture" de Krutchen P.  Mapa conceptual del White paper "Applying 4 plus 1 View Architecture with UML2"	Artículo "The 4+1 View Model Of Architecture" de Krutchen P.  White paper "Applying 4 plus 1 View Architecture with UML2"	Rúbrica para mapa conceptual	
Proyecto del curso	Revisión de avances/ resolución de dudas empleando TEAMS				13
	Dirección de prácticas	Práctica: seleccionar las vistas a desarrollar para proyecto del curso y justificar			07-11 Dic
Proyecto del curso		Presentación final del proyecto			14 14- 18 Dic

