

"2026. Año del Humanismo Mexicano en el Estado de México".

### Escala de Evaluación

|  |   |
|--|---|
| <b>Módulo:</b> Desarrolla software de sistemas informáticos.                   | <b>Submódulo III:</b> Implementa software de sistemas informáticos. |
| <b>Docentes:</b> Mtra. Lizbeth Alcántara Blas y Mtra. Adriana Portillo Cámara. | <b>Semestre:</b> 2°   |
| <b>Alumno (a):</b> _____   | <b>Grupo:</b> 203 <b>N.L.:</b> _____                                |

| Primer Parcial                   | Evaluación Formativa e Informativa |   |   |              | Puntos                      | Calificación 1er Parcial |
|----------------------------------|------------------------------------|---|---|--------------|-----------------------------|--------------------------|
|                                  | COMPETENCIA                        | %   | PRODUCTOS DE LA COMPETENCIAS                    | INSTRUMENTOS |                             |                          |
| 5<br>5_5.1                       | 100                                | Informe de configuración de software.   | 1. Escala valorativa. Informe de configuración. | 60           | Otros (+/-): ____<br>Total: |                          |
|                                  |                                    | Examen de conocimientos.  | Examen en línea.                                | 40           |                             |                          |
| Segundo Parcial                  | Evaluación Formativa e Informativa |   |   |              | Puntos                      | Calificación 2do Parcial |
|                                  | COMPETENCIA                        | %   | PRODUCTOS DE LA COMPETENCIAS                    | INSTRUMENTOS |                             |                          |
| 5<br>5_5.2                       | 100                                | Simulación de roles: Analista, diseñador, programador, tester.                          | 2. Lista de Cotejo. Simulación de roles.        | 20           | Otros (+/-): ____<br>Total: |                          |
|                                  |                                    | Estudios de Casos: Black Friday, GDPR y Microsoft.                                      | 3. Escala valorativa. Estudio de casoo 1-2-3    | 60           |                             |                          |
|                                  |                                    | Mapa Conceptual de pruebas de software.   | 4. Escala valorativa. Mapa conceptual.          | 20           |                             |                          |
| Tercer Parcial                   | Evaluación Formativa e Informativa |   |   |              | Puntos                      | Calificación 3er Parcial |
|                                  | COMPETENCIA                        | %   | PRODUCTOS DE LA COMPETENCIAS                    | INSTRUMENTOS |                             |                          |
| 5_5.3<br>6_6.1<br>6_6.2<br>6_6.3 | 100                                | Pruebas con usuarios y contextos reales, para verificar el funcionamiento del software. | 5. Rúbrica. Pruebas de software.                | 40           | Otros (+/-): ____<br>Total: |                          |
|                                  |                                    | Diseñar el manual de usuario.   | 6. Rúbrica. Documentación.                      | 40           |                             |                          |
|                                  |                                    | Presentación de proyecto ante la comunidad escolar y autoridades locales y educativas.  | 7. Rúbrica. Exposición de Proyecto.             | 20           |                             |                          |

| ESPECIFICACIONES PARA RECUPERACIÓN 1ER, 2DO Y 3ER PARCIAL  |   |  |   | Puntos                        | Calificación R1 - R2- R3                         |
|--|---|--|---|-------------------------------|--|
| Recuperación Primer Parcial<br>-<br>Recuperación Segundo Parcial<br>-<br>Recuperación Tercer Parcial | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Folder blanco con plástico y broche BACO.</li> <li>2) Portada de la asignatura al frente del folder.</li> <li>3) Escala de evaluación en contraportada del folder.</li> <li>4) Instrumentos del parcial en recuperación.</li> <li>5) En memoria USB integrar prácticas para evaluar en la sala de cómputo.</li> </ol> |  |   | Requisito obligatorio         | Otros (+/-):<br>R1: ____<br>R2: ____<br>R3: ____ |
|  | <b>Recuperación 1er Parcial</b><br>- Informe de config de hardware y software.<br>- Informe de config del entorno virtual de Python.  | <b>Recuperación 2do Parcial</b><br>1) Simulación de roles analista, diseñador, programador, tester y en un pequeño proyecto de software.<br>2) Estudio de tres casos para verificación del funcionamiento del software en el ambiente de producción. | <b>Recuperación 3er Parcial</b><br>1) Tabla de requerimientos mínimos.<br>2) Pruebas de integridad y funcionalidad.<br>3) Conclusiones e imágenes de referencia.<br>4) Manual técnico del Sistema.<br>5) Manual de usuario del Sistema. | 100 pts                       |  |
| Fecha y hora establecida en calendario de evaluaciones del plantel.                                  | <b>Examen</b><br>Examen en línea.   | <b>Examen</b><br>Mapa conceptual para la integración de todos los conceptos relevantes de la verificación del funcionamiento del software.   | <b>Proyecto: Diagramas de Flujo gamificado.</b><br><b>Recuperación 3erParcial:</b><br>1) Prototipo funcional<br>2) Poster explicativo<br>3) Conclusión individual con fotografías de la demostración.                                   | mismo valor que en el parcial | <b>Total</b><br>R1: ____<br>R2: ____<br>R3: ____ |

| ESPECIFICACIONES PARA EXTRAORDINARIO I, EXTRAORDINARIO II Y TÍTULO DE SUFICIENCIA     |  |   |    | Puntos                                      | Calificación Extra I, II y Título |
|---|--|---|----|---|-----------------------------------|
| Extraordinario I<br>-<br>Extraordinario II  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Folder negro con plástico y broche BACO.</li> <li>2) Portada de la asignatura al frente del folder.</li> <li>3) Escala de evaluación en contraportada del folder.</li> <li>4) TODOS los Instrumentos de los 3 parciales.</li> <li>5) Deberá acudir TODOS los días en horarios habituales de la clase al plantel a realizar prácticas y proyecto en sala de cómputo, hasta la fecha de su evaluación extraordinaria, en caso de no acudir regularmente se restarán 2.0 puntos de calificación del proyecto, directo al promedio.</li> </ol> |   |    | Requisito obligatorio                       | Extraordinario I<br>Total: ____   |
|   | <b>Título de Suficiencia</b><br>ACTIVIDADES DE LOS 3 PARCIALES:<br>1) Informe de configuración de hardware y software: Netflix y Spotify.<br>2) Informe de configuración del software del entorno virtual de Python.<br>3) Simulación de roles.<br>4) Estudio de tres casos de verificación del funcionamiento del software.<br>5) Mapa conceptual sobre la verificación del funcionamiento del software.<br>6) Pruebas con usuarios reales, en escenarios y contextos reales.<br>7) Diseñar el manual de usuario.<br>8) Presentación de proyecto.                                   | 1) Ordenarlos conforme a cada parcial.<br><br>2) Ordenar prácticas en carpetas, conforme a cada parcial, en una USB para evaluar en el IDE en la sala de cómputo. | 50 |   |                                   |
| Fecha y hora de aplicación, la establecida en calendario de evaluaciones del Plantel. | <b>PROYECTOS SEGÚN LA EVALUACIÓN</b><br>Extraordinario 1. Juego sobre Diagramas de flujo.<br>Extraordinario 2. Juego sobre Programación Orientada a Objetos.<br>Título a suficiencia. Juego sobre principios de Python.  | 1) Realizar pruebas del software reales.<br>2) Diseñar el manual de usuario.<br>3) Presentación del proyecto ante padres de familia.                              | 50 | <b>Título de Suficiencia</b><br>Total: ____ |                                   |

Entrega

Revisó

Autorizó

Mtra. Lizbeth Alcántara Blas

Mtra. Adriana Portillo Cámara  
Docentes

C.P. Pedro Alcántara Domínguez  
Coordinador Académico

M. en D.A.E.S Efrén Cerón Villafranca  
Subdirectora del plantel



### Subódulo III. Implementa software de sistemas

1. Escala valorativa: Informe de configuración e software.

Valor: 6.0

Heteroevaluación

| Alumno (a):       |   | Grupo: 203 N.L.:  |  |  |   |                                  |
|-------------------|---|---|--|--|---|----------------------------------|
| No.               | Criterios a evaluar en actividades teóricas                 | En proceso  | Suficiente   | Bueno  | Excelente   |                                  |
|                   |   | 0   | de 2 a 1   | de 4 a 3   | 5   |                                  |
| 1                 | <b>Portada (5 puntos)</b>                                   | 0 puntos:<br>No incluye portada.  | 1-2 puntos:<br>Faltan varios elementos o la portada está incompleta.         | 3-4 puntos:<br>Faltan uno o dos elementos, o la presentación no es del todo clara.                             | 5 puntos:<br>Incluye todos los elementos solicitados (título, nombres de los integrantes, nombre del curso, docente y fecha). Presentación clara y profesional. |                                  |
| 2                 | <b>Introducción (10 puntos)</b>                             | 0-3 puntos:<br>No cumple con lo solicitado o está incompleta.               | 4-6 puntos:<br>La introducción es confusa o falta información relevante.     | 7-9 puntos:<br>La explicación es clara, pero falta profundidad en las generalidades o en el resumen.           | 10 puntos:<br>Explica de manera clara y concisa las generalidades de la aplicación y resume el contenido del informe.   |                                  |
| <b>Desarrollo</b> |   |   |  |  |   |                                  |
| 3                 | <b>Requisitos de Software (10 puntos)</b>                   | 0-3 puntos:<br>No aborda el tema o lo hace de manera incorrecta.            | 4-6 puntos:<br>La información es incompleta o confusa.                       | 7-9 puntos:<br>La descripción es clara, pero falta algún detalle importante.                                   | 10 puntos:<br>Describe de manera detallada y precisa los requisitos técnicos de software y desarrollo.  |                                  |
| 4                 | <b>Configuración de hardware y software (15 puntos)</b>     | 0-4 puntos:<br>No cumple con lo solicitado.                                 | 5-9 puntos:<br>La explicación es confusa o incompleta.                       | 10-14 puntos:<br>El tutorial es claro, pero falta algún paso o detalle.  | 15 puntos:<br>Explica paso a paso, en forma de tutorial, cómo se configuró el entorno. Es claro y detallado.  |                                  |
| 5                 | <b>Tabla de compatibilidad de software (5 puntos)</b>       | 0 puntos:<br>No incluye la tabla.   | 1-2 puntos:<br>La tabla es confusa o incompleta.                             | 3-4 puntos:<br>La tabla está presente, pero falta claridad o algún detalle.                                    | 5 puntos:<br>La tabla es clara, completa y está bien organizada.  |                                  |
| 6                 | <b>Configuración de entorno virtual en Python 10 puntos</b> | 0-3 puntos:<br>No aborda el tema o lo hace de manera incorrecta.            | 4-6 puntos:<br>La explicación es confusa o incompleta.                       | 7-9 puntos:<br>La explicación es clara, pero falta algún detalle.  | 10 puntos:<br>Explica de manera clara y detallada cómo se configuró el entorno virtual en Python.   |                                  |
| 7                 | <b>Conclusiones 20 puntos</b>                               | 0 puntos:<br>No incluye la tabla.   | 10-14 puntos:<br>Las respuestas son incompletas o poco reflexivas.           | 15-19 puntos:<br>Las respuestas son claras, pero falta profundidad en alguna de ellas.                         | 20 puntos:<br>Cada integrante responde de manera reflexiva y clara a las preguntas planteadas.  |                                  |
| 8                 | <b>Anexos (10 puntos)</b>                                   | 0-3 puntos:<br>No incluye glosario.   | 4-6 puntos:<br>El glosario es incompleto o confuso.                          | 7-9 puntos:<br>El glosario está presente, pero falta claridad o algunos términos.                              | 10 puntos:<br>El glosario de términos es completo, claro y bien organizado.   | <b>Total:<br/>(suma/100) * 6</b> |
| 9                 | <b>Presentación y colaboración (15 puntos)</b>              | 0-4 puntos:<br>No cumple con los requisitos de presentación o colaboración. | 5-9 puntos:<br>El informe está desorganizado o no muestra trabajo en equipo. | 10-14 puntos:<br>El informe es claro, pero tiene algunos errores de formato o falta evidencia de colaboración. | 15 puntos:<br>El informe está bien estructurado, es claro y muestra evidencia de trabajo colaborativo.  |                                  |

**Excelente: 6.0 Bueno: 5.0 Regular: 3.5 Deficiente: 2.5 En proceso: 1.5**

#### RETROALIMENTACIÓN

Aspecto a mejorar:  centrado en la tarea  Centrado en el proceso  centrado en la autorregulación

Acciones de mejora: Para alumnos que **NO** realizan actividades en casa o que **No** tienen los materiales para realizar la práctica, se les proporciona una actividad alterna en clase para que se pongan al día, mientras los demás trabajan en algo más avanzado.

Evidencia: Elaboración de la actividad o corrección de la práctica.

Puntaje al 80%:

Firma del Alumno (a)

Sello o firma Docente



Subódulo III. Implementa software de sistemas informáticos

Docente: MTE. Lizbeth Alcántara Blas

Semestre: Segundo

Academia: Programación

2. Lista de Cotejo: Simulación de roles

Valor: 2.0

Autoevaluación

Alumno (a): \_\_\_\_\_ Grupo: 203 N.L.: \_\_\_\_\_

| No.  | Criterio  | Sí | No | En proceso | Observaciones |
|--|---|----|----|------------|---------------|
| <b>1. Investigación y Preguntas Guía (20 puntos)</b> |   |    |    |            |               |
| 1  | Explican qué roles son esenciales en un proyecto de software y por qué.   |    |    |            |               |
| 2  | Identifican situaciones adecuadas para usar el modelo en cascada.   |    |    |            |               |
| 3  | Describen las diferencias entre el modelo en cascada y el ágil.   |    |    |            |               |
| <b>Actividad 1: Cascada vs. Ágil</b>                 |   |    |    |            |               |
| 1  | Presentan una descripción clara de la metodología asignada.   |    |    |            |               |
| 2  | Mencionan ejemplos de proyectos donde sería útil la metodología.  |    |    |            |               |
| 3  | Enumeran ventajas y desventajas de la metodología.  |    |    |            |               |
| 4  | Defienden su postura de manera convincente y con argumentos válidos.  |    |    |            |               |
| <b>Actividad 2: Simulación de Roles</b>              |   |    |    |            |               |
| 1  | Asignan roles claros (analista, diseñador, programador, tester).  |    |    |            |               |
| 2  | Explican cómo colaborarían en cada metodología (cascada o ágil).  |    |    |            |               |
| 3  | Muestran trabajo en equipo y coordinación durante la simulación.  |    |    |            |               |
| <b>3. Puesta en Común y Reflexión</b>                |   |    |    |            |               |
| 1  | Presentan conclusiones claras sobre las metodologías.   |    |    |            |               |
| 2  | Reflexionan sobre la simulación de roles y su experiencia.  |    |    |            |               |
| 3  | Responden a las preguntas de reflexión:<br>- ¿Qué metodología les parece más flexible y por qué?<br>- ¿Qué rol les gustaría desempeñar en un proyecto real y por qué? |    |    |            |               |
| Tota=(Suma/13) * 2:                                  |   |    |    |            |               |

3. Escala valorativa: Estudio de caso 1

Valor: 2.0

Coevaluación

Alumno (a) evaluador(a): \_\_\_\_\_ Grupo: 203 N.L.: \_\_\_\_\_

| Criterio  | Excelente | Bueno | Regular | Deficiente | Nulo |
|---|-----------|-------|---------|------------|------|
| <b>1. ¿Qué causó el fallo en el sistema de Target durante el Black Friday?</b>              |           |       |         |            |      |
| 1.1. Identifica de manera clara y precisa la causa del fallo.                               | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.2. Explica la causa, pero falta profundidad o detalle.                                    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.3. La explicación es confusa o no está basada en información relevante.                   | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>2. ¿Qué consecuencias tuvo este fallo para la empresa y los clientes?</b>                |           |       |         |            |      |
| 2.1. Describe de manera clara y completa las consecuencias para la empresa y los clientes.  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.2. Menciona algunas consecuencias, pero falta profundidad o detalle.                      | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.3. La explicación es incompleta o no está bien fundamentada.                              | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>3. ¿Qué medidas podrían haberse tomado para evitar este problema?</b>                    |           |       |         |            |      |
| 3.1. Propone medidas concretas, viables y bien fundamentadas para evitar el problema.       | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 3.2. Sugiere medidas, pero falta claridad o viabilidad en algunas.                          | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 3.3. Las medidas propuestas son poco claras o no están relacionadas con el problema.        | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>4. ¿Cómo crees que Target podría mejorar su sistema para evitar fallos en el futuro?</b> |           |       |         |            |      |
| 4.1. Presenta propuestas claras, innovadoras y bien fundamentadas para mejorar el sistema.  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 4.2. Sugiere mejoras, pero falta claridad o profundidad en la explicación.                  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 4.3. Las propuestas son poco claras o no están relacionadas con el problema.                | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| Tota=(Suma/12) * 2:   |           |       |         |            |      |

Excelente: 2.0 Bueno: 1.5 Regular: 1.0  
Deficiente: 0.5 En proceso: 0

RETROALIMENTACIÓN

Aspecto a mejorar:  centrado en la tarea  Centrado en el proceso  centrado en la autorregulación

Acciones de mejora: Para alumnos que NO realizan actividades en casa o que No tienen los materiales para realizar la práctica, se les proporciona una actividad alterna en clase para que se pongan al día, mientras los demás trabajan en algo más avanzado.

Evidencia: Elaboración de la actividad o corrección de la práctica.

Puntaje al 80%:

Firma del Alumno (a)

Sello o firma Docente



## Submódulo III. Implementa software de sistemas informáticos

Docente: MTE. Lizbeth Alcántara Blas

Semestre: Segundo

Academia: Programación

3. Escala valorativa: Estudio de caso 2

Valor: 2.0

Coevaluación

|                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| Alumno (a):              | Grupo: 203 N.L.: |
| Alumno (a) evaluador(a): | Grupo: 203 N.L.: |

| Criterio   | Excelente | Bueno | Regular | Deficiente | Nulo |
|--|-----------|-------|---------|------------|------|
| <b>1. Revisión en Plenaria: Preguntas Generales</b>  |           |       |         |            |      |
| 1.1. Identifica y explica normas y estándares de calidad relevantes en el desarrollo de software.    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.2. Describe cómo ITIL y DevOps contribuyen a la calidad del software.                              | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.3. Explica la importancia de cumplir con regulaciones y políticas en el desarrollo de software.    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>2. Estudio de Caso 2: Facebook y el GDPR</b>  |           |       |         |            |      |
| <b>Pregunta 1: ¿Qué cambios implementó Facebook para cumplir con el GDPR?</b>                        |           |       |         |            |      |
| 2.1. Describe de manera clara y completa los cambios implementados por Facebook.                     | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.2. Menciona algunos cambios, pero falta profundidad o detalle.                                     | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.3. La explicación es incompleta o no está bien fundamentada.                                       | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 2: ¿Cómo mejoró la calidad del software de Facebook como resultado de estos cambios?</b> |           |       |         |            |      |
| 2.4. Explica de manera clara y detallada cómo mejoró la calidad del software.                        | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.5. Menciona algunas mejoras, pero falta claridad o profundidad.                                    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.6. La explicación es confusa o no está relacionada con la calidad.                                 | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 3: ¿Qué impacto tuvo el cumplimiento del GDPR en la experiencia del usuario?</b>         |           |       |         |            |      |
| 2.7. Describe de manera clara y completa el impacto en la experiencia del usuario.                   | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.8. Menciona algunos impactos, pero falta profundidad o detalle.                                    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.9. La explicación es incompleta o no está bien fundamentada.                                       | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 4: ¿Qué lecciones se pueden extraer de este caso para otros proyectos de software?</b>   |           |       |         |            |      |
| 2.10. Presenta lecciones claras, relevantes y bien fundamentadas.                                    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.11. Sugiere algunas lecciones, pero falta claridad o profundidad.                                  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.12. Las lecciones son poco claras o no están relacionadas con el caso.                             | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| Total=( Suma/15) * 2:  |           |       |         |            |      |

Excelente: 2.0  
Bueno: 1.5  
Regular: 1.0  
Deficiente: 0.5  
En proceso: 0

3. Escala valorativa: Estudio de caso 3

Valor: 2.0

Coevaluación

| Criterio   | Excelente | Bueno | Regular | Deficiente | Nulo |
|--|-----------|-------|---------|------------|------|
| <b>1. Revisión en Plenaria: Preguntas Generales</b>  |           |       |         |            |      |
| 1.1. Explica qué son las pruebas de funcionalidad y su importancia.                                  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.2. Describe cómo se realizan las pruebas de rendimiento y las métricas utilizadas.                 | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.3. Identifica los aspectos evaluados en las pruebas de seguridad.                                  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.4. Explica cómo se realizan las pruebas de usabilidad y sus beneficios.                            | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 1.5. Describe qué se evalúa en las pruebas de compatibilidad.  | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 1: ¿Qué tipos de pruebas realizó Microsoft para garantizar la calidad de Windows 10?</b> |           |       |         |            |      |
| 2.1. Describe de manera clara y completa los tipos de pruebas realizadas.                            | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.2. Menciona algunos tipos de pruebas, pero falta profundidad o detalle.                            | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.3. La explicación es incompleta o no está bien fundamentada.                                       | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 2: ¿Cómo impactan estas pruebas en la calidad del producto final?</b>                    |           |       |         |            |      |
| 2.4. Explica de manera clara y detallada el impacto de las pruebas en la calidad.                    | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.5. Menciona algunos impactos, pero falta claridad o profundidad.                                   | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.6. La explicación es confusa o no está relacionada con la calidad.                                 | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 3: ¿Qué lecciones se pueden extraer de este caso para otros proyectos de software?</b>   |           |       |         |            |      |
| 2.7. Presenta lecciones claras, relevantes y bien fundamentadas.                                     | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.8. Sugiere algunas lecciones, pero falta claridad o profundidad.                                   | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.9. Las lecciones son poco claras o no están relacionadas con el caso.                              | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| <b>Pregunta 4: ¿Cómo podrían aplicarse estas prácticas de prueba en un proyecto de menor escala?</b> |           |       |         |            |      |
| 2.10. Propone aplicaciones prácticas y viables para proyectos de menor escala.                       | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.11. Sugiere algunas aplicaciones, pero falta claridad o viabilidad.                                | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| 2.12. Las propuestas son poco claras o no están relacionadas con el caso.                            | 1         | 0.8   | 0.6     | 0.4        | 0    |
| Total=( Suma/17) * 2:  |           |       |         |            |      |

Excelente: 2.0  
Bueno: 1.5  
Regular: 1.0  
Deficiente: 0.5  
En proceso: 0

### RETROALIMENTACIÓN

Aspecto a mejorar:  centrado en la tarea  Centrado en el proceso  centrado en la autorregulación

Acciones de mejora: Para alumnos que **NO** realizan actividades en casa o que **NO** tienen los materiales para realizar la práctica, se les proporciona una actividad alterna en clase para que se pongan al día, mientras los demás trabajan en algo más avanzado.

Evidencia: Elaboración de la actividad o corrección de la práctica.

Puntaje al 80%:

Firma del Alumno (a)

Sello o firma Docente



## Subódulo III. Implementa software de sistemas informáticos

5. Escala valorativa: Mapa conceptual

Valor: 2.0

Heteroevaluación

|             |                  |
|-------------|------------------|
| Alumno (a): | Grupo: 203 N.L.: |
|-------------|------------------|

| Criterio   |  | Excelent | Buen | Regula | Deficient | Nul |
|--|--|----------|------|--------|-----------|-----|
|  |  | e        | o    | r      | e         | o   |
| <b>1. Trabajo en Equipo: Discusión de Preguntas Guía</b> |  |          |      |        |           |     |
| 1.1  | Participación activa y colaborativa en la discusión.   | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 1.2  | Respuestas claras y precisas a las preguntas guía.   | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 1.3  | Uso de ejemplos o casos prácticos para apoyar las respuestas.  | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| <b>2. Mapa Conceptual Individual</b>                     |  |          |      |        |           |     |
| 2.1  | <b>Organización:</b> El mapa conceptual está bien estructurado y es fácil de seguir.                                 | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 2.2  | <b>Contenido:</b> Incluye todos los temas clave (herramientas de pruebas automatizadas, monitoreo y alertas, CI/CD). | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 2.3  | <b>Profundidad:</b> Explica los conceptos con claridad y detalle.  | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 2.4  | <b>Conexiones:</b> Muestra relaciones claras y lógicas entre los conceptos.  | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| 2.5  | <b>Creatividad:</b> Utiliza colores, imágenes o diseños que mejoran la comprensión.                                  | 5        | 4    | 3      | 2         | 0   |
| <b>Tota=( Suma/40) * 2:</b>                              |  |          |      |        |           |     |

### RETROALIMENTACIÓN

**Aspecto a mejorar:**  centrado en la tarea  Centrado en el proceso  centrado en la autorregulación

**Acciones de mejora:** Para alumnos que **NO** realizan actividades en casa o que **No** tienen los materiales para realizar la práctica, se les proporciona una actividad alterna en clase para que se pongan al día, mientras los demás trabajan en algo más avanzado.

**Evidencia:** Elaboración de la actividad o corrección de la práctica.

**Puntaje al 80%:**

Firma del Alumno (a)

Sello o firma Docente



Subódulo III. Implementa software de sistemas informáticos

Docente: MTE. Lizbeth Alcántara Blas    Semestre: Segundo    Academia: Programación

6. Rúbrica: Documentación del sistema

Valor: 3.0

Heteroevaluación

|  |                    |              |                |                   |
|--|--------------------|--------------|----------------|-------------------|
| Alumno (a):  | Grupo: 203         |              | N.L.:          |                   |
| Descripción de criterios   | Nivel de desempeño |              |                |                   |
|  | Excelente<br>(5)   | Bueno<br>(4) | Regular<br>(3) | Deficiente<br>(2) |
| <b>1. Planificación</b>  |                    |              |                |                   |
| 1.1. Distribución equitativa y clara de tareas entre los integrantes.              |                    |              |                |                   |
| 1.2. Definición de roles y responsabilidades para cada tarea.                      |                    |              |                |                   |
| 1.3. Establecimiento de un cronograma realista para la ejecución del proyecto.     |                    |              |                |                   |
| 1.4. Identificación de recursos y herramientas necesarias para el proyecto.        |                    |              |                |                   |
| <b>2. Configuración de Visual Studio Code</b>                                      |                    |              |                |                   |
| 2.1. Instalación y configuración de extensiones útiles para el proyecto.           |                    |              |                |                   |
| 2.2. Configuración del editor para seguir estándares de codificación.              |                    |              |                |                   |
| 2.3. Implementación de herramientas de formato automático.                         |                    |              |                |                   |
| <b>3. Documentación Técnica</b>  |                    |              |                |                   |
| <b>3.1. Archivo README</b>   |                    |              |                |                   |
| 3.1.1. Descripción clara y completa del proyecto.                                  |                    |              |                |                   |
| 3.1.2. Instrucciones de instalación y configuración del entorno.                   |                    |              |                |                   |
| <b>3.2. Manuales Técnicos y Guías de Referencia</b>                                |                    |              |                |                   |
| 3.2.1. Explicación detallada de los módulos, clases o funciones.                   |                    |              |                |                   |
| 3.2.2. Inclusión de ejemplos prácticos y casos de uso.                             |                    |              |                |                   |
| <b>3.3. Diagramas de Flujo y Arquitectura</b>                                      |                    |              |                |                   |
| 3.3.1. Diagramas claros y bien estructurados que representan el flujo del sistema. |                    |              |                |                   |
| 3.3.2. Representación adecuada de la arquitectura del proyecto.                    |                    |              |                |                   |
| <b>3.4. Descripción General, Parámetros y Retornos</b>                             |                    |              |                |                   |
| 3.4.1. Explicación clara del propósito de cada módulo, clase o función.            |                    |              |                |                   |
| 3.4.2. Detalle preciso de los parámetros de entrada y salida.                      |                    |              |                |                   |
| <b>3.5. Ejemplos de Uso y Notas Adicionales</b>                                    |                    |              |                |                   |
| 3.5.1. Ejemplos prácticos y bien documentados de cómo utilizar el código.          |                    |              |                |                   |
| 3.5.2. Inclusión de notas adicionales (limitaciones, dependencias, etc.).          |                    |              |                |                   |
| <b>Total(suma/85)*3 :</b>  |                    |              |                |                   |

**RETROALIMENTACIÓN**

Aspecto a mejorar:  centrado en la tarea     Centrado en el proceso     centrado en la autorregulación

Acciones de mejora: Corregir diseño del sistema basandose en las observaciones y comentarios.

Periodo a completar: La próxima sesión, fecha: \_\_\_\_\_

Evidencia: Diseño del sistema corregido.

Puntaje al 80%:

Firma del Alumno (a)

Sello o firma  
Docente



### Subódulo III. Implementa software de sistemas informáticos

Docente: MTE. Lizbeth Alcántara Blas

Semestre: Segundo

Academia: Programación

6. Rúbrica: Documentación del sistema

Valor: 3.0

Heteroevaluación

| Alumno (a):   |                    | Grupo: 203   |                | N.L.:             |  |
|---|--------------------|--------------|----------------|-------------------|--|
| Descripción de criterios  | Nivel de desempeño |              |                |                   |  |
|   | Excelente<br>(5)   | Bueno<br>(4) | Regular<br>(3) | Deficiente<br>(2) |  |
| <b>1. Estructura del Manual</b>   |                    |              |                |                   |  |
| 1.1. <b>Portada:</b> Incluye título, autores, fecha y logotipo (si aplica).   |                    |              |                |                   |  |
| 1.2. <b>Índice:</b> Organizado y con enlaces (si es digital).   |                    |              |                |                   |  |
| 1.3. <b>Introducción:</b> Explica generalidades y resume el contenido.  |                    |              |                |                   |  |
| 1.4. <b>Desarrollo:</b> Incluye requisitos, configuración, tutoriales y ejemplos.   |                    |              |                |                   |  |
| 1.5. <b>Conclusiones:</b> Reflexiones claras sobre el proceso.  |                    |              |                |                   |  |
| 1.6. <b>Anexos:</b> Glosario, referencias y otros elementos adicionales.  |                    |              |                |                   |  |
| <b>2. Formato</b>   |                    |              |                |                   |  |
| 2.1. <b>Lenguaje:</b> Claro, sencillo y adecuado para el público objetivo.  |                    |              |                |                   |  |
| 2.2. <b>Imágenes, diagramas y tablas:</b><br>Facilitan la comprensión del contenido.  |                    |              |                |                   |  |
| 2.3. <b>Interfaz amigable:</b> Diseño atractivo y fácil de navegar (si es digital).   |                    |              |                |                   |  |
| <b>3. Investigación</b>   |                    |              |                |                   |  |
| 3.1. <b>Identificación de dudas comunes:</b><br>Basada en necesidades reales de los usuarios.   |                    |              |                |                   |  |
| 3.2. <b>Definición del público objetivo:</b> Técnicos, usuarios finales o desarrolladores.  |                    |              |                |                   |  |
| <b>4. Diseño</b>  |                    |              |                |                   |  |
| 4.1. <b>Tutorial paso a paso:</b><br>Incluye capturas de pantalla y explicaciones claras.   |                    |              |                |                   |  |
| 4.2. <b>Consistencia visual:</b><br>Uso de colores, tipografías y estilos uniformes.  |                    |              |                |                   |  |
| 4.3. <b>Iconos e ilustraciones:</b> Guían al usuario de manera efectiva.  |                    |              |                |                   |  |
| <b>5. Desarrollo</b>  |                    |              |                |                   |  |
| 5.1. <b>Precisión técnica:</b> Contenido técnicamente correcto y actualizado.   |                    |              |                |                   |  |
| 5.2. <b>Tabla de compatibilidad:</b><br>Incluye versiones de Python y sus requisitos.   |                    |              |                |                   |  |
| <b>6. Revisión Cruzada y Publicación</b>  |                    |              |                |                   |  |
| 6.1. <b>Revisión cruzada:</b><br>Sugerencias claras y constructivas para mejorar.   |                    |              |                |                   |  |
| 6.2. <b>Corrección de errores:</b><br>Errores técnicos y de redacción corregidos.   |                    |              |                |                   |  |
| <b>Total(suma/90)*3 :</b>   |                    |              |                |                   |  |
| <b>RETROALIMENTACIÓN</b>  |                    |              |                |                   |  |
| <b>Aspecto a mejorar:</b> <input type="checkbox"/> centrado en la tarea <input type="checkbox"/> Centrado en el proceso <input type="checkbox"/> centrado en la autorregulación |                    |              |                |                   |  |
| <b>Acciones de mejora:</b> Corregir diseño del sistema basandose en las observaciones y comentarios.  |                    |              |                |                   |  |
| <b>Periodo a completar:</b> La próxima sesión, fecha: _____   |                    |              |                |                   |  |
| <b>Evidencia:</b> Diseño del sistema corregido.   |                    |              |                |                   |  |
| <b>Puntaje al 80%:</b>  |                    |              |                |                   |  |

Firma del Alumno (a)

Sello o firma Docente