PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: PROGRAMACION DE SOFTWARE
- Código del Programa de Formación: 233104
- Nombre del Proyecto Formativo (si aplica):
- Fase del Proyecto (si aplica):
- Actividad de Proyecto Formativo (si aplica):
- Competencia: DESARROLLAR LA SOLUCIÓN DE SOFTWARE DE ACUERDO CON EL DISEÑO Y METODOLOGÍAS DE DESARROLLO
- Resultados de Aprendizaje:
- Duración de la Guía de Aprendizaje (30 horas):

2. PRESENTACIÓN

- Motivar hacia la actividad de aprendizaje en consideración a las fortalezas que aportará en el desarrollo de habilidades y destrezas.
- Guiar y organizar el aprendizaje de manera que se oriente al desarrollo integral del aprendiz
- Motivar a la acción, al trabajo autónomo sistemático y organizado.
- Relacionar conocimientos previos con los nuevos para la construcción significativa de los mismos.
- Promover el aprendizaje colaborativo y el crecimiento integral del grupo.

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

- **Descripción de la(s) Actividad(es)**

3.1 Actividades de Reflexión Inicial

- Descripción de la actividad: Reflexionar sobre la importancia de establecer requisitos en el desarrollo de software y su impacto en el éxito de proyectos.
- Ambiente requerido: Aula o entorno de capacitación online.
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Discusión grupal, lluvia de ideas.
- Materiales de formación: Pizarrón, marcadores, computador con acceso a internet.
- Material de apoyo: Artículos sobre la importancia de los requisitos de software.
- Evidencias de aprendizaje: Notas de la discusión y resumen de opiniones.
- Instrumentos de evaluación: Rúbrica para evaluar la participación en la discusión.
- Duración de la actividad: 2 horas.

3.2 Actividades de Contextualización e Identificación de Conocimientos Necesarios

- Descripción de la actividad: Investigar estándares y procedimientos técnicos para la recolección de requisitos en proyectos de software.
- Ambiente requerido: Laboratorio de computación o acceso a recursos digitales.
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Trabajo en grupos, investigación en línea.
- Materiales de formación: Computadores/tablets con acceso a internet, guías de estudio sobre estándares como IEEE 830.
- Material de apoyo: Recursos en línea relacionados con estándares y metodologías de recolección de requisitos.
- Evidencias de aprendizaje: Informe grupal sobre los estándares investigados.
- Instrumentos de evaluación: Evaluación del informe basado en criterios de claridad y profundidad.
- Duración de la actividad: 4 horas.

3.3 Actividades de Apropiación

- Descripción de la actividad: Taller práctico para elaborar un documento de requisitos para un proyecto de software ficticio.
- Ambiente requerido: Aula con computadoras y proyector.
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Taller colaborativo, role-playing.

- Materiales de formación: Plantillas de documentos de requisitos, ejemplos de requisitos bien y mal definidos.
- Material de apoyo: Videos sobre redacción de requisitos y su clasificación.
- Evidencias de aprendizaje: Documento de requisitos elaborado por cada grupo.
- Instrumentos de evaluación: Rúbrica para evaluar la calidad del documento de requisitos.
- Duración de la actividad: 8 horas.

3.4 Actividades de Transferencia del Conocimiento

- Descripción de la actividad: Presentación y defensa del documento de requisitos elaborado en el taller, seguido de retroalimentación grupal.
- Ambiente requerido: Aula de clases con capacidad para presentaciones.
- Estrategias o técnicas didácticas activas: Presentaciones, discusiones de grupo.
- Materiales de formación: Proyector, computadora para presentaciones.
- Material de apoyo: Guías sobre cómo realizar presentaciones efectivas.
- Evidencias de aprendizaje: Informe de retroalimentación y evaluación de las presentaciones.
- Instrumentos de evaluación: Rúbrica de presentación y autoevaluación.
- Duración de la actividad: 6 horas.

4. PLANTEAMIENTO DE EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE PARA LA EVALUACIÓN EN EL PROCESO FORMATIVO.

Fase del proyecto formativo	Actividad del proyecto formativo	Actividad de Aprendizaje	Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Construya o cite documentos de apoyo para el desarrollo de la guía, según lo establecido en la guía de desarrollo curricular. (**BIBLIOGRAFÍA / WEBGRAFÍA).**

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**DEICER BUENO ROMERO**	**INSTRUCTOR**	**SENA - CAA**	**2 DE SEPTIEMBRE DE 2024**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					