

INGENIERÍA DE SOFTWARE I

CUATRIMESTRE: CUARTO
NOMBRE DEL PROFESOR:
BRENDA JUÁREZ SANTIAGO

CANVAS

INGENIERÍA DE SOFTWARE

Canva

OBJETIVOS

Identificar los temas de Ingeniería de Software

PARÁMETROS DE EVALUACIÓN

Parámetro	Elementos que evaluar	Valor en porcentaje
Saber	Saber identificar los elementos de las unidades del tema de Ingeniería de Software.	30%
Saber hacer	Aplicarlos en una infografía.	60%
Ser	Publicar tu infografía.	10%

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD SABER HACER (EQUIPO).

- Diseñar una infografía por equipo, aplicando toda la información obtenida de las unidades, del tema Ingeniería de software.
- Esta infografía se debe de realizar en CANVA
- Un software en línea y gratis, al cual puedes acceder desde el siguiente link
 - https://www.canva.com/es_mx/crear/infografias/
- Al acceder tienes que registrarte con una cuenta de google o facebook.
- Al entrar al software, empieza a crear tu infografía.
- Al finalizar la infografía, descargarlo y subirlo a su portafolio de evidencias en el Saber Hacer, de manera individual .
- Guardar esta actividad como se muestra a continuación en el ejemplo:
 - **Act_CANVA_NombreEquipoCorto**

Link Ejemplo

https://www.canva.com/design/DACfKLpiSL4/share?role=EDITOR&token=LuFrIRNy-37lFOYLBntocw&utm_content=DACfKLpiSL4&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton