



| PERÍODO: 1  | Grado: 10                 | ÁREA: LÓGICA DE PROGRAMACIÓN |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
|---|---------------------------|------------------------------|--------|---|---------------------------|----------|---|----------------------|----------|---|--------------------------|----------|--|--|--|--|--|
| DOCENTE: GLORIA ESTHER CARDONA JIMENEZ  |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE, ESTÁNDAR BÁSICO DE COMPETENCIA (EBC),</b>   |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Competencia:</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. Identifica y diferencia los requerimientos funcionales y no funcionales de un sistema, aplicándolos en la elaboración de casos de uso y documentos técnicos que representen necesidades reales del usuario.</li><li>2. Diseña interfaces gráficas funcionales a partir de la interpretación de requerimientos, utilizando la maquetación en papel como herramienta para organizar elementos visuales y mejorar la experiencia del usuario.</li></ol></li><li>• <b>EVIDENCIAS DE APRENDIZAJE:</b><ol style="list-style-type: none"><li>1. Elabora un listado claro de requerimientos funcionales y no funcionales para un sistema propuesto (una app que solucione un problema en su entorno), organizándolos según su tipo y justificando su utilidad.</li><li>2. Diseña y representa en papel un conjunto de interfaces para una aplicación, aplicando principios básicos de organización visual, estética y usabilidad.</li><li>3. Crea un diagrama de casos de uso que relacione actores, acciones y funcionalidades del sistema, mostrando una comprensión clara de los roles del usuario frente al software.</li></ol></li></ul> |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <b>CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL PROTOCOLO DE RECUPERACIÓN</b>  |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <table border="1"><thead><tr><th>Día</th><th>Actividad</th><th>Tiempo</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Listado de Requerimientos</td><td>Julio 10</td></tr><tr><td>2</td><td>Diseño de interfaces</td><td>Julio 15</td></tr><tr><td>3</td><td>Diagrama de casos de uso</td><td>Julio 17</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></tbody></table>  | Día                       | Actividad                    | Tiempo | 1 | Listado de Requerimientos | Julio 10 | 2 | Diseño de interfaces | Julio 15 | 3 | Diagrama de casos de uso | Julio 17 |  |  |  |  |  |
| Día   | Actividad                 | Tiempo                       |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| 1   | Listado de Requerimientos | Julio 10                     |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| 2   | Diseño de interfaces      | Julio 15                     |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| 3   | Diagrama de casos de uso  | Julio 17                     |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
|   |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>  |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |
| <b>Ejemplo:</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. <b>Participación y actitud:</b> Participa con disposición, entrega completa y cumple los tiempos de entrega.</li><li>2. <b>Comprensión conceptual:</b> Aplica correctamente los conceptos de requerimientos, casos de uso e interfaces.</li></ol>  |                           |                              |        |   |                           |          |   |                      |          |   |                          |          |  |  |  |  |  |



3. **Aplicación en situaciones cotidianas:** Relaciona los requerimientos y diseños con necesidades reales de su entorno.
4. **Capacidad de reflexión:** Justifica sus decisiones de diseño o funcionalidad de forma clara y coherente.

#### DESCRIPCIÓN ACTIVIDADES DE RECUPERACIÓN EVALUATIVAS

##### ACTIVIDAD 1: Listado de Requerimientos

**Evidencia:** Elabora un listado claro de requerimientos funcionales y no funcionales para un sistema propuesto.

**Instrucciones:**

1. Piensa en una aplicación útil para su entorno (como un registro de llegadas tarde, un programador de tareas del proyecto PRAE, etc). **Aclaración no se pueden repetir las aplicaciones desarrolladas por los compañeros.**
2. Elabora una tabla con los siguientes campos:
  - Nombre del requerimiento
  - Tipo: funcional o no funcional
  - Justificación o explicación

**Formato:** Papel tamaño carta u oficio.

---

##### ACTIVIDAD 2: Diseño de interfaces en papel (maquetación)

**Evidencia:** Diseña y representa en papel un conjunto de interfaces para una aplicación.

**Instrucciones:**

1. A partir de los requerimientos definidos en la Actividad 1, realiza el diseño en papel de al menos **ocho pantallas** de la aplicación:
  - Una pantalla de inicio o bienvenida
  - Una pantalla funcional (ejemplo: listado de tareas, formulario de ingreso, etc.)
2. Incluye: nombre de la pantalla, botones, campos, menús y organización visual clara.

**Formato:** Medio pliego de cartulina o papel tamaño oficio.

---

##### ACTIVIDAD 3: Casos de uso



**Evidencia:** Crea un diagrama de casos de uso que relacione actores, acciones y funcionalidades del sistema.

**Instrucciones:**

1. Identifica los actores del sistema (por ejemplo: estudiante, docente, coordinador, administrador).
2. Dibuja un **diagrama de casos de uso** donde se muestre qué puede hacer cada actor en el sistema.
3. Incluye al menos **cinco casos de uso** y los relaciona con sus actores mediante líneas y conectores.

**Formato:** Papel tamaño carta, a mano o diagramado en software como draw.io o Lucidchart.