

Curso: Introducción al Campo Profesional de la IS		Horas aula: 1
Clave: 061CB028		Horas plataforma: 2
Antecedentes:		Horas laboratorio: 0
Competencia del área: Resolver situaciones nuevas o desafiantes en el contexto académico, a través de la toma de decisiones, pensamiento crítico y creativo, autogestión del aprendizaje y comunicación eficaz; para transitar de forma efectiva a lo largo de la trayectoria de formación profesional.	Competencia del curso: Examinar el campo de la profesión del ingeniero en software, con el fin de mantener un perfil de empleabilidad que le ayude a sostener su proyecto de vida con ética profesional y bajo los principios de responsabilidad y centrado en el aprendizaje a lo largo de la vida.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Determinar los conceptos y funciones generales de la terminología computacional, para su correcta aplicación en el campo de la ingeniería en software, de acuerdo con las políticas y normas de la informática, bajo los principios de ética profesional y responsabilidad. 2. Examinar los espacios, campos y ambientes de desarrollo profesional de un egresado en ingeniería en software, con el objeto de propiciar cambios y mejorar su calidad de vida, a partir de la realidad laboral en el país, de acuerdo a los principios de ética profesional y responsabilidad. 3. Valorar las áreas de formación en posgrado del ingeniero en software, con el objeto de propiciar el interés de los estudiantes en su formación a lo largo de la vida, revisando requisitos de ingreso a especialidades, maestrías y doctorados, con un enfoque centrado en el aprendizaje. 		
Perfil del docente:		
Ingeniero en Software, Licenciado en Sistemas Computacionales Administrativos, Licenciado en Informática. Preferentemente con Maestría en Ciencias Computacionales, Ingeniería en Software o Sistemas Computacionales. Además, debe de contar con experiencia docente en enfoque por competencias, centrados en el estudiante y en la construcción de ambientes de aprendizajes autónomos y colaborativos en donde se incorporen el uso de las TIC.		
Elaboró: M.D.T. Isidro Garcia Rangel		Marzo 2021
Revisó: DRA. MARÍA ELENA ZERMEÑO FLORES		Marzo 2021
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Junio 2021

Elemento de competencia 1: Determinar los conceptos y funciones generales de la terminología computacional, para su correcta aplicación en el campo de la ingeniería en software, de acuerdo con las políticas y normas de la informática, bajo los principios de ética profesional y responsabilidad.

Competencias blandas a promover: ética profesional y responsabilidad

EC1 Fase I: Conceptos y funciones generales del Ingeniero en Software

Contenido: Concepto de ingeniería en software. Historia de la ingeniería en software. Ingeniería en software en la actualidad.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Cuestionario de Conceptos de ingeniería en software

Resolver en equipo el cuestionario del capítulo I, sobre conceptos de la Ingeniería en Software, con base en la información proporcionada en el aula y los recursos recomendados en plataforma.

Presentar las respuestas en el aula.

1 hr. Aula

Tipo de actividad:

Aula Plataforma Laboratorio
Grupal Individual Equipo
 Independiente

Recursos:

[Conceptos de la ingeniería en software](#) .

Cuestionario:

1. ¿Qué es software?
2. ¿Cuáles son los atributos del buen software?
3. ¿Qué es ingeniería de software?
4. ¿Cuáles son las actividades fundamentales de la ingeniería de software?
5. ¿Cuál es la diferencia entre ingeniería de software e ingeniería de sistemas?
6. ¿Cuáles son los principales retos que enfrenta la ingeniería de software?
7. ¿Cuáles son los costos de la ingeniería de software?
8. ¿Cuáles son los métodos y técnicas de la ingeniería de software?
9. ¿Qué diferencia ha marcado la Web a la ingeniería de software?

Criterios de evaluación de la actividad:

Cuestionario resuelto

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Foro: Conceptos de ingeniería en software

Participar de manera individual en el foro, "los conceptos de ingeniería en software" y evaluar las respuestas del cuestionario de los participantes, con base en los recursos recomendados en plataforma y el cuestionario de la actividad anterior.

Publicar un comentario sobre la pregunta principal del foro y comentar dos réplicas como mínimo a publicaciones de participantes.

2 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula Plataforma Laboratorio
Grupal Individual Equipo
 Independiente

Recursos:

[Ingeniería de software \(9a. ed.\)](#)

Cuestionario resuelto en Actividad 1.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Participación en foro](#).

<p>EC1 F1 Actividad de aprendizaje 3: Cuadro Descriptivo la historia de la ingeniería en software</p> <p>Elaborar de manera individual, un cuadro descriptivo sobre la historia de la ingeniería en Software, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables.</p> <p>Integrar documento de forma responsable, de acuerdo con las especificaciones y formato proporcionadas por el facilitador. Presentar en el aula y participar en discusión grupal.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Capitulo 1 Historia de la ingeniería en software</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Portada (valor 1 puntos) Cuadro descriptivo (valor 5 puntos) Presentación del cuadro descriptivo en clase al grupo (valor 4 puntos)</p>
<p>EC1 F1 Actividad de aprendizaje 4: Cuadro comparativo Ingeniería en software en la actualidad</p> <p>Elaborar de manera individual un cuadro comparativo sobre la ingeniería en software en la actualidad, con base en el cuadro descriptivo generado en la actividad anterior.</p> <p>Integrar documento de manera responsable, de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador y agregar como participación en el foro una conclusión.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Historia de la ingeniería en software . Formato cuadro comparativo (Es un enlace a rubrica cuadro comparativo en pagina de UES.)</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de cuadro comparativo.</p>
<p>EC1 Fase II: Perfil profesional del Ingeniero en software.</p> <p>Contenido: Conocimientos, habilidades y actitudes de un estudiante de ingeniería en software. Conocimientos, habilidades y actitudes de un egresado de ingeniería en software.</p>	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 5: Cuadro comparativo sobre habilidades y actitudes</p> <p>Elaborar en equipo, un cuadro comparativo sobre las habilidades y actitudes de un estudiante y un egresado de Ingeniería en Software, con base en los recursos recomendados en plataforma.</p> <p>Integrar documento de manera responsable, de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador y presentar en el aula.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independiente ()</p> <p>Recursos: Mesa de Trabajo: Habilidades del profesionista del siglo XXI . 10 habilidades que todo ingeniero necesita para un puesto directivo .</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Cuadro comparativo</p>

<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 6: Foro: Habilidades y actitudes del ingeniero en software</p> <p>Participar de manera individual en el foro "Habilidades y actitudes del Ingeniero en Software" e identificar las habilidades y actitudes, con base en el cuadro comparativo generado en la actividad anterior.</p> <p>Publicar responsablemente describiendo las habilidades y actitudes con las que cuenta, responder la pregunta principal del foro ¿Qué hacer para desarrollar habilidades y actitudes que considere un área de oportunidad para ser un mejor estudiante?, realizar como mínimo dos réplicas a comentarios de los participantes.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Lectura 1: Mesa de Trabajo: Habilidades del profesionalista del siglo XXI Lectura 2: 10 habilidades que todo ingeniero necesita para un puesto directivo Formato Cuadro comparativo</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Realiza portación personal en el foro (4 Puntos) Retroalimentación a dos compañeros en el foro (4 puntos) Formato APA (1 punto) Ortografía (1 punto)</p>
--	--

EC1 Fase III: La ética en el desempeño de la profesión

Contenido: Definición de ética. Definición de ética profesional. Definición y función de un código de ética. Código de ética y práctica profesional.

<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 7: Ficha control de lectura sobre el Código de ética.</p> <p>Realizar de manera individual, una ficha de control de lectura sobre la ética de la profesión; partiendo de indentificar los conceptos de ética, ética profesional, función de un código de ética y práctica profesional, con base en la información proporcionada en el aula y los recursos recomendados en plataforma.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador y presentar responsablemente en el aula para su retroalimentación.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: 2018 ACM Codeo f Ethics and professional Conduct: Draft1 . Ética en la ingeniería de software .</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Datos de Identificación (1 punto) Reporte de lectura: idea principal e ideas secundarias (5 puntos) Comentarios principal a partir de lo leído y aprendido (3 puntos) Buena redacción y ortografía (1 punto)</p>
--	---

<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 8: Foro: Código de ética.</p> <p>Participar de manera individual, en el Foro "Código de Ética" e indentificar el comportamiento de un profesionista, con base en los recursos recomendados en plataforma.</p> <p>Publicar comentario derivado de una conclusión escrita sobre la importancia de la ética profesional y el comportamiento del ingeniero en software, y realizar retroalimentación a comentarios de participantes.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Ética en la ingeniería de software.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica participación en foro.</p> <p>Conclusión escrita</p>
<p>EC1 Fase IV: El Ingeniero en Software de la UES</p> <p>Contenido: Perfil de ingreso para estudiar ingeniero en software en la UES. Perfil de egreso de un ingeniero en software de la UES.</p>	
<p>EC1 F4 Actividad de aprendizaje 9: Cuadro comparativo Perfil de ingreso y egreso</p> <p>Elaborar en equipo un cuadro comparativo, con el propósito de conocer el perfil de ingreso y egreso de un ingeniero en software de la UES.</p> <p>Integrar documento de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador.</p> <p>Presentar en el aula y participar responsablemente en reatrolimentación grupal.</p> <p>1 hr. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independiente ()</p> <p>Recursos: Lectura: Perfil de Ingreso y Egreso.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de Cuadro Comparativo.</p>
<p>EC1 F4 Actividad de aprendizaje 10: Foro: El Ingeniero en Software de la UES</p> <p>Participar de manera individual en el foro "El Ingeniero en Software de la UES" e identificar de acuerdo con el cuadro comparativo generado en la actividad 9, las competencias que deben lograr al concluir sus estudios universitarios.</p> <p>Publicar de manera responsable las competencias con las que cuenta y las que considera una área de oportunidad para ser mejor estudiante, y realizar dos réplicas a participantes del foro.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Lectura 1: Perfil de Ingreso y Egreso.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de participación en foro.</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuestionario de conceptos de ingeniería. 	

- Cuadro descriptivo historia de la ingeniería en software.
- Cuadro comparativo ingeniería en software en la actualidad.
- Cuadro comparativo habilidades y actitudes.
- Ficha control de lectura código de ética.
- Cuadro comparativo perfil de ingreso y egreso.
- Foro conceptos de ingeniería en software.
- Foro habilidades y actitudes del ingeniero de software.
- Foro código de ética.
- Foro el ingeniero en software de la UES.

Fuentes de información

1. Sommerville, I. (2011). Ingeniería de software (9a. ed.). Pearson Educación.
<https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/37857>
2. Morales, S. (18 de enero de 2021). 10 habilidades que todo ingeniero necesita para un puesto directivo. UNITEC. <http://blogs.unitec.mx/empleo/15-habilidades-que-todo-ingeniero-necesita/>
3. 2018 Code, Draft 1. (2016, December 1). Acm.Org. <https://ethics.acm.org/2018-code-draft-1/>
4. Sánchez Guerrero, M.L., García Gaona, A.R., y Álvarez Rodríguez, F.J. (Eds.). (2018) Mesa de trabajo Habilidades del profesionista del siglo XXI. ANIEI. [L_Electronico_RND18.pdf \(aniei.org.mx\)](#)

Elemento de competencia 2: Examinar los espacios, campos y ambientes de desarrollo profesional de un egresado en ingeniería en software, con el objeto de propiciar cambios y mejorar su calidad de vida, a partir de la realidad laboral en el país, de acuerdo a los principios de ética profesional y responsabilidad.

Competencias blandas a promover: Ética profesional y responsabilidad

EC2 Fase I: Empleabilidad del ingeniero en software

Contenido: Definición de empleabilidad. Factores que favorecen la empleabilidad.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 11: Lluvia de ideas: Conceptos de empleabilidad y factores que favorecen la empleabilidad.

Participar de manera individual, en una lluvia de ideas sobre "Los conceptos de empleabilidad y factores que favorecen la empleabilidad del ingeniero en software".

Elaborar una conclusión de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador y presentar de manera responsable en el aula.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independiente ()

Recursos:

Usar un buscador Web para acceder al enlace:
[L_Electronico CNCIIC2018.pdf \(aniei.org.mx\)](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

Aportar 2 o más ideas

Facilidad para expresar las ideas de forma oral

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 12: Wiki: Conceptos de empleabilidad

Desarrollar grupalmente una Wiki con los contenidos de las lecturas señaladas en el apartado de recursos e incluir de manera responsable conceptos de empleabilidad y factores que favorecen la empleabilidad del ingeniero en software.

2 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula () Plataforma (X) Laboratorio ()
Grupal (X) Individual () Equipo ()
Independiente ()

Recursos:

[Lectura de apoyo .](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de participación en wiki.](#)

EC2 Fase II: Las funciones del ingeniero en software en el campo de trabajo.

Contenido: Espacios de trabajo al que puede integrarse como profesionista. Ambientes laborales. Condiciones laborales. Condiciones salariales

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 13: Resumen las Funciones del Ingeniero en Software

Realizar de manera individual, un resumen sobre las funciones del Ingeniero en Software, sus condiciones laborales y salariales, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados en plataforma u otras fuentes confiables.

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independiente ()

Recursos:

[Salarios en TI en México .](#)

<p>1 hr. Aula</p>	<p>Resumen .</p> <p>Lectura de apoyo .</p> <p>Influencia de los roles de equipo en las actividades del desarrollador de software .</p> <p>Habilidades blandas en la formación de IS .</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Resumen</p>
<p>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 14: Foro: Funciones del Ingeniero en Software y las condiciones laborales y salariales.</p> <p>Participar de manera individual en el foro "Funciones del Ingeniero en Software y las condiciones laborales y salariales", con base en el resumen generado en la actividad 13 y los recursos recomendados en plataforma.</p> <p>Publicar comentario respondiendo la pregunta principal y realizar responsablemente dos réplicas como mínimo a publicaciones de participantes.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Salarios en TI en México . (es un enlace a página web)</p> <p>Perfil Ingreso IS (es un enlace a página UES)</p> <p>Influencia de los roles de equipo en las actividades del desarrollador de software . (es un enlace a página web)</p> <p>Habilidades blandas en la formación de IS . (Es un enlace a página web)</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Participación en el foro.</p>
<p>EC2 Fase III: Los egresados de ingeniería en software en el campo laboral</p> <p>Contenido: Realidad laboral de un egresado de ingeniería en software. Funciones reales de un egresado de ingeniería en software.</p>	
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 15: Entrevista a Egresados de la UES</p> <p>Entrevistar en equipo a egresados de ingeniería en software o del campo profesional de TI de la UES, sobre las funciones que realiza, ambiente laboral y condición salarial, presentar las preguntas en el aula, obtener retroalimentación y realizar de forma responsable la entrevista.</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independiente ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Funciones del Ingeniero en software de la UES .</p>

<p>1 hr. Aula</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica de entrevista.</p>
<p>EC2 F3 Actividad de aprendizaje 16: Foro: Resultado de la entrevista a egresados</p> <p>Participar de manera individual en el foro "Resultado de la entrevista a egresados", con base en la entrevista realizada a egresados de ingeniería en software o del campo profesional de TI de la UES.</p> <p>Publicar una conclusión personal sobre el tema y realizar de forma responsable al menos dos réplicas a participantes.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Funciones del Ingeniero en software de la UES.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica participación en foro.</p>
<p>Evaluación formativa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lluvia de ideas, conceptos de empleabilidad y factores que favorecen la empleabilidad. • Wiki, conceptos de empleabilidad. • Resumen, funciones del ingeniero en software. • Foro, funciones del ingeniero en software. • Entrevista, egresados de la UES. • Foro, resultados de la entrevista a egresados. 	
<p>Fuentes de información</p>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Campderrich Falgueras, B. (2013). <i>Ingeniería del software</i>. Editorial UOC. https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/56294 2. Gallegos, R. (2017, 27 enero). <i>Análisis de salarios TI en México 2020</i>. Empleos TI. https://empleosti.com.mx/blog/analisis-de-salarios-ti-en-mexico-2020/ 3. Paliwala, A. (2021). <i>A history of legal informatics</i>. Pressas de la Universidad de Zaragoza. https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/43917 4. Reider, I., & Melo, G. (2019). <i>Empleabilidad hoy: habilidades esenciales</i>. Plaza y Valdés, S.A. de C.V. https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/129830 5. Sommerville, I. (2011). <i>Ingeniería del software</i> (Vol. 9). Pearson Educación. https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/37857 	

Elemento de competencia 3: Valorar las áreas de formación en posgrado del ingeniero en software, con el objeto de propiciar el interés de los estudiantes en su formación a lo largo de la vida, revisando requisitos de ingreso a especialidades, maestrías y doctorados, con un enfoque centrado en el aprendizaje.

Competencias blandas a promover: Aprendizaje

EC3 Fase I: Oportunidades futuras para un ingeniero en software.

Contenido: Concepto de tecnología emergente. Influencia de las tecnologías emergentes en el futuro. Concepto de tendencia tecnológica. Principales tendencias tecnológicas en la actualidad.

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 17: Lluvia de ideas: Tecnologías emergentes

Realizar la lectura sobre los conceptos e influencia de las tecnologías emergentes, publicada en recursos y Participar fortaleciendo el aprendizaje en una lluvia de ideas.

1 hr. Aula

Tipo de actividad:

Aula Plataforma Laboratorio
Grupal Individual Equipo
 Independiente

Recursos:

[Avances en la Transformación Digital hacia la industria 4.0.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

- Aportar 2 o más ideas
- Facilidad para expresar las ideas de forma oral

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 18: Wiki. Conceptos e influencia de las tecnologías emergentes

Desarrollar de manera grupal una Wiki con información sobre los conceptos e influencia de las tecnologías emergentes, de acuerdo a los recursos recomendados en plataforma.

2 hrs. Plataforma

Tipo de actividad:

Aula Plataforma Laboratorio
Grupal Individual Equipo
 Independiente

Recursos:

[Avances en la Transformación Digital hacia la industria 4.0](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de participación en una wiki.](#)

EC3 F1 Actividad de aprendizaje 19: Cuadro Comparativo Tendencias tecnológicas en la actualidad

Elaborar en equipo un cuadro comparativo sobre las principales tendencias tecnológicas en la actualidad, con base en la información proporcionada en el aula, los recursos recomendados u otras fuentes confiables.

Integrar documento de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador y presentar en el aula para su retroalimentación.

Tipo de actividad:

Aula Plataforma Laboratorio
Grupal Individual Equipo
 Independiente

Recursos:

[Avances en la Transformación Digital hacia la industria 4.0.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de cuadro comparativo.](#)

1 hr. Aula	
<p>EC3 F1 Actividad de aprendizaje 20: Foro: Principales tendencias tecnológicas</p> <p>Participar de manera individual en el foro sobre las principales tendencias tecnológicas, describiendo las tecnologías en las que le gustaría desarrollarse profesionalmente.</p> <p>Publicar respondiendo a la pregunta principal y realizar como mínimo dos réplicas a participantes.</p> <p>2 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Avances en la Transformación Digital hacia la industria 4.0.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica participación en foro.</p>
<p>EC3 Fase II: Las diferentes áreas de formación en estudios de posgrado.</p> <p>Contenido: Especialidades. Maestrías. Doctorado.</p>	
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 21: Investigación sobre Especialidades y Diplomados en el área de las TIC</p> <p>Investigar en equipo, las especialidades, Diplomados y Posgrados que se ofrecen en el área de las Tecnologías de la Información y Comunicación en la UES; así como, en otras Instituciones de Educación Superior de su interés.</p> <p>Realizar un documento escrito con un mínimo de 4 cuartillas máximo 6 con la información recabada, de acuerdo con las especificaciones proporcionadas por el facilitador.</p> <p>4 hrs. Aula</p>	<p>Tipo de actividad: Aula (X) Plataforma () Laboratorio () Grupal () Individual () Equipo (X) Independiente ()</p> <p>Recursos: Pagina institucional de la UES.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica trabajo de investigación.</p>
<p>EC3 F2 Actividad de aprendizaje 22: Foro: Especialidades</p> <p>Participar de manera individual en el foro "Especialidades", describiendo la razón por la que elige las especialidades que menciona en su informe y los requisitos de ingreso.</p> <p>Publicar comentario de acuerdo con el tema y realizar como mínimo dos réplicas a participantes.</p> <p>6 hrs. Plataforma</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Plataforma (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos: Pagina institucional de la UES.</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica participación en foro.</p>

EC3 F2 Actividad de aprendizaje 23: Proyecto Integrador

Generar, de manera individual, un ensayo, una infografía y una presentación multimedia sobre un tema particular del programa educativo que corresponda y de las características personales del estudiante, con base en fuentes confiables y de calidad de Internet con, al menos, cuatro aportaciones académicas sobre el tema elegido, diferente a los temas abordados en evidencias previas.

Para ello, se deberá atender lo siguiente:

- Realizar el ensayo con respeto a las reglas de derecho de autor, ortografía, gramática y sintaxis; incorporar las referencias en Formato APA 7ma. edición e incluir portada con el nombre del estudiante y facilitador, logotipo institucional y fecha de entrega. Extensión mínima de cinco cuartillas.
- Realizar una infografía, con el apoyo de Canva, sobre estilos de aprendizaje y características personales, con un escrito sobre las estrategias de aprendizaje que requieres implementar para fortalecer el aprendizaje (estrategias cognitivas y metacognitivas).
- Diseñar la presentación sobre el contenido del ensayo y la infografía, con una APP como PowerPoint, Visme, Prezi u otra herramienta disponible para ello y será la base para generar un vídeo de entre 3 y 5 minutos por medio de la herramienta LOOM, donde contenga audio con la voz del estudiante, con la explicación del tema a la vez que se observa en la pantalla la presentación realizada. La imagen de la cara del estudiante debe visualizarse en un sector de la parte inferior del vídeo.
- Subir el enlace de acceso al vídeo a la Plataforma Educativa Institucional, en la fecha determinada por el facilitador.

Este proyecto es de vital importancia, ya que es evidencia considerada en la evaluación sumativa de cuatro asignaturas del primer semestre: Comunicación Oral y Escrita, Aprendizaje y Gestión del Conocimiento, Tecnologías de Información y Comunicación, así como de Introducción al Campo Profesional.

2 hrs. Aula

Tipo de actividad:

Aula (X) Plataforma () Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()

Recursos:

Bibliotecas digitales o repositorios académicos en Internet.

- [Biblioteca Digital de UES](#)
- [Cómo grabar tus clases con Loom](#)
- [Normas APA](#)
- [Visme](#), [Prezi](#) u otra herramienta similar
- [LOOM](#)

[Pasos para crear videos educativos efectivos.](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Ensayo](#)

[Rúbrica Infografía](#)

[Rúbrica Presentación Oral](#)

[Rúbrica Presentación Multimedia](#)

EC3 F2 Actividad de aprendizaje 24: Foro: Proyecto Integrador**Tipo de actividad:**

Aula () Plataforma (X) Laboratorio ()

<p>Intercambiar idea y opiniones sobre el proyecto integrador de forma virtual a través del foro relacionado con el tema del proyecto integrador realizado.</p> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p>Grupal () Individual (X) Equipo () Independiente ()</p> <p>Recursos:</p> <p>Bibliotecas digitales o repositorios académicos en Internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biblioteca Digital de UES . • Cómo grabar tus clases con Loom . • Normas APA . • Visme , Prezi u otra herramienta similar. • LOOM . • Pasos para crear videos educativos efectivos . <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rubrica participación en foro.</p> <p>Aportación Personal (4 puntos)</p> <p>Comenta a mínimo dos compañeros de clase (2 puntos)</p> <p>APA (1 puntos)</p> <p>Ortografía (1 Puntos)</p>
--	--

Evaluación formativa:

- Lluvia de ideas sobre las tecnologías emergentes.
- WIKI, conceptos e influencia de las tecnologías emergentes.
- Cuadro comparativo de las tendencias tecnológicas en la actualidad.
- Foro, principales tendencias tecnológicas.
- Investigación, especialidades y diplomados en el área de las TIC.
- Foro, especialidades.
- Investigación, posgrados.
- Foro, posgrados.

Fuentes de información

1. Campderrich Falgueras, B. (2013). *Ingeniería del software*. Editorial UOC.
<https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/56294>
2. Gallegos, R. (2017, 27 enero). *Análisis de salarios TI en México 2020*. Empleos TI.

<https://empleosti.com.mx/blog/analisis-de-salarios-ti-en-mexico-2020/>

3. Paliwala, A. (2021). *A history of legal informatics*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.

<https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/43917>

4. Reider, I., & Melo, G. (2019). *Empleabilidad hoy: habilidades esenciales*. Plaza y Valdés, S.A. de C.V.

<https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/129830>

5. Sommerville, I. (2011). *Ingeniería del software* (Vol. 9). Pearson Educación.

<https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/37857>

Políticas	Metodología	Evaluación
<p>Para el desarrollo óptimo del curso el alumno deberá cumplir con las siguientes políticas:</p> <p>Es indispensable la utilización de fuentes confiables: libros, bases de datos, revistas académicas o especializadas.</p> <p>Las dudas se resuelven en clase o a través de los medios digitales que determine el facilitador.</p> <p>Se justifican inasistencias, pero no la participación; en este sentido es indispensable realizar todas las actividades.</p> <p>Respetar los derechos de autor, por lo que todas las tareas o proyectos de investigación deberán contener las referencias conforme al sistema de citas APA.</p> <p>En caso de plagio, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente al trabajo.</p>	<p>El curso se desarrollará combinando sesiones presenciales y virtuales, así como prácticas presenciales en laboratorios, campos o a distancia en congruencia con la naturaleza de la asignatura.</p> <p>Durante el curso, los alumnos realizarán las actividades proporcionadas por el facilitador, recibiendo las indicaciones previas correspondientes, además de la asesoría pertinente durante el desarrollo de la misma.</p> <p>Al finalizar la fase o la entrega de una actividad, se brindará retroalimentación, o en su caso una discusión grupal que complementa el aprendizaje.</p> <p>Es importante que el alumno muestre responsabilidad y perseverancia para el logro del aprendizaje, participación activa durante el proceso enseñanza-aprendizaje, aspectos que se reflejarán en el desarrollo de las actividades y en la evaluación correspondiente.</p> <p>Así mismo, es trascendental la asistencia de los alumnos a asesorías (virtuales o presenciales) cuando alguna duda se le presente y no se vean afectados en temas o aprendizajes posteriores a la misma.</p> <p>Es responsabilidad del estudiante gestionar los procedimientos necesarios para alcanzar el desarrollo de las competencias del</p>	<p>ARTÍCULO 27. La evaluación es el proceso que permite valorar el desarrollo de las competencias establecidas en las secuencias didácticas del plan de estudio del programa educativo correspondiente. Su metodología es integral y considera diversos tipos de evidencias de conocimiento, desempeño y producto por parte del alumno.</p> <p>ARTÍCULO 28. Las modalidades de evaluación en la Universidad son:</p> <p>I. Diagnóstica permanente, entendiéndola esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades;</p> <p>II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y</p> <p>III. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas.</p> <p>Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando en consideración de manera conjunta y razonada, las evidencias del desarrollo de las competencias y los aspectos relacionados con las</p>

	<p>curso.</p> <p>Los productos académicos escritos deberán ser entregados en formato PDF en la plataforma institucional.</p>	<p>actitudes y valores logradas por el alumno.</p> <p>Para tener derecho a la evaluación sumativa de las asignaturas, el alumno deberá:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Cumplir con la evidencia de las actividades establecidas en las secuencias didácticas;2. Asistir como mínimo al 70% de las sesiones de clase impartidas. <p>ARTÍCULO 30. Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de:</p> <ol style="list-style-type: none">I. Competente sobresalienteII. Competente avanzadoIII. Competente intermedioIV. Competente básicoV. No aprobado. <p>El nivel mínimo para acreditar una asignatura será el de competente básico.</p>
--	--	---