

<b>Curso:</b> INTRODUCCION AL CAMPO PROFESIONAL DEL INGENIERO EN SOFTWARE		<b>Horas aula:</b> 0
<b>Clave:</b> CHS22A1V		
<b>Antecedentes:</b>		<b>Horas plataforma:</b> 3
<b>Competencia del área:</b>	<b>Competencia del curso:</b> Identificar el conocimiento de su profesión para proyectar un perfil de empleabilidad en su proyecto de vida, en organizaciones públicas y privadas, bajo criterios del Código de ética profesional del Ingeniero en Software en forma responsable.	
<b>Elementos de competencia:</b>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Identificar los conceptos, funciones y ambientes de desarrollo profesional del ingeniero en software, con el fin de introducirlos al campo laboral de la profesión, tanto en organizaciones públicas y privadas, bajo un enfoque realista de forma responsable.</li> <li>2. Identificar los espacios, campos y ambientes de desarrollo y actualización profesional del campo laboral de la profesión en organizaciones públicas y privadas, bajo un enfoque realista y con actitud propositiva.</li> </ol>		
<b>Perfil del docente:</b>		
Licenciatura en Informática, Ingeniería en Software preferentemente con Maestría o Doctorado en las áreas de las Tecnologías de la Información (TI), Ingeniería en Software, Sistemas Computacionales o afín. Deberá contar con formación pedagógica en educación virtual; dominio de las tecnologías de información y comunicación para el uso en educación a distancia y en especial de las herramientas del entorno virtual o plataforma tecnológica; dominio de la educación por competencias; dominio de técnicas de aprendizaje activo y autorregulado, colaborativo y basado en problemas para centrar el aprendizaje en el estudiante; habilidad para motivar y guiar procesos de aprendizajes autónomos.		
<b>Elaboró:</b> JOSEFINA ORTEGA RUIZ		Febrero 2020
<b>Revisó:</b> JESÚS GONZÁLEZ ORNELAS		Mayo 2021
<b>Última actualización:</b>		
<b>Autorizó:</b> Coordinación de Procesos Educativos		

**Elemento de competencia 1:** Identificar los conceptos, funciones y ambientes de desarrollo profesional del ingeniero en software, con el fin de introducirlos al campo laboral de la profesión, tanto en organizaciones públicas y privadas, bajo un enfoque realista de forma responsable.

**Competencias blandas a promover:** Responsabilidad, creatividad, comunicación, puntualidad, capacidad de análisis

**EC1 Fase I: Profesión del Ingeniero en Software.**

**Contenido:** Historia e importancia de la Ingeniería en Software, perfil de egreso.

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Mapa Conceptual Surgimiento del Ingeniero en Software en la Sociedad.**

Elaborar un mapa conceptual sobre el tema "El Surgimiento del Ingeniero de Software en la Sociedad".

Instrucciones:

1. Con base en la información revisada en la sección de recursos y apoyándote de otras fuentes de información con sustento académico, identifica los aspectos mas importantes de el surgimiento del ingeniero de software en la sociedad.
2. Ingresa a algún programa para crear mapas conceptuales, como por ejemplo [Creately](#), y haciendo uso de las herramientas que la aplicación ofrece, elabora de manera clara tu mapa conceptual.
3. Cuidar la ortografía y estructura lógica de la información.
4. Una vez que hayas generado el mapa conceptual, deberás agregarlo a un documento que contenga portada con tus datos generales y referencias bibliográficas.
5. Guarda el documento en formato PDF y súbelo a la plataforma educativa institucional.

5 hrs. Plataforma

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

- Libro: [El software toma el mando](#).
- Libro: [Industria del software](#).

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Mapa Conceptual](#)

**EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Cuadro sinóptico Perfil de Egreso del Ingeniero en Software.**

Elaborar un cuadro sinóptico sobre el tema Perfil de Egreso del Ingeniero en Software

Instrucciones:

- Con base en la información revisada en la sección de recursos y apoyándote de otras fuentes de información con sustento académico, identifica los aspectos mas importantes del perfil de egreso del ingeniero de software.
- Ingresa a algún programa para crear mapas conceptuales, como por ejemplo [Creately](#), y

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

[Programa Educativo: Ingeniero en Software de Universidad Estatal de Sonora](#).

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Cuadro Sinóptico](#)

<p>haciendo uso de las herramientas que la aplicación ofrece, elabora de manera clara tu cuadro sinóptico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuidar la ortografía y estructura lógica de la información</li> <li>• Una vez que hayas generado el cuadro sinóptico, deberás agregarlo a un documento que contenga portada con tus datos generales y referencias bibliográficas.</li> <li>• Guarda el documento en formato PDF y súbelo a la plataforma educativa institucional.</li> </ul> <p>4 hrs. Plataforma</p>	
<p><b>EC1 Fase II: La ética en el desempeño de la profesión del Ingeniero en Software.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Los principios de la ética profesional del Ingeniero en Software.</p>	
<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Video de Ética profesional del Ingeniero en Software.</b></p> <p>Elaborar un video sobre la ética profesional del Ingeniero en Software.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analiza los ocho principios de ética profesional del Ingeniero de Software, disponible en los recursos.</li> <li>2. Elige un principio para elaborar tu video.</li> <li>3. En un documento de word, elabora el guión que te sirva como base para realizar tu video. Este documento debe contar con una portada que contenga tus datos generales.</li> <li>4. Ingresa a <a href="#">Powtoon</a> u otra herramienta y elabora de manera creativa tu video, considerando tu guión.</li> <li>5. El video deberá tener una duración entre 3 y 5 minutos.</li> <li>6. Descarga tu video y súbelo a YouTube o inclúyelo en tu drive personal.</li> <li>7. En el documento en el que hiciste tu guión, copia el link de tu video (de Youtube o drive)</li> <li>8. Guarda tu documento en formato PDF y súbelo a plataforma educativa institucional.</li> </ol> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Artículo: <a href="#">Código de ética y práctica profesional del IS</a></li> <li>• Artículo: <a href="#">Sistemas Ético Profesionales en la Ingeniería: Hacia un sistema sistémico</a>.</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica para Elaboración de video</a></p>
<p><b>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Foro El Ingeniero de Software y su Ética Profesional.</b></p> <p>Participar en el foro denominado "El Ingeniero de software y su ética profesional".</p> <p>Instrucciones</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Consultar el material disponible en plataforma</li> </ul>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <p>Artículo: <a href="#">Código de Ética Profesional de Ingeniería del Software</a>.</p>

<p>sobre Ética profesional del Ingeniero en Software.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una vez que hayas leído el material, contestar la pregunta: ¿Cuál principio te parece mas interesante? y deberán argumentar el porqué.</li> <li>• Redacta un párrafo con una extensión de al menos 100 palabras.</li> <li>• La respuesta deberá tener un sustento lógico de acuerdo a tu opinión personal.</li> <li>• Cuidar la ortografía</li> <li>• Realiza tu participación en el foro copiando y pegando la respuesta que redactaste.</li> </ul> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b>  <a href="#">Rúbrica de Participación en Foro</a></p>
<p><b>EC1 Fase III: Empleabilidad y funciones del Ingeniero en Software.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Espacios de trabajo, condiciones laborales y demandas de empleo.</p>	
<p><b>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 5: Presentación Multimedia Empleabilidad del Ingeniero en Software.</b></p> <p>Elaborar una presentación multimedia sobre La Empleabilidad del Ingeniero en Software.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Con base a la información revisada en la sección de recursos y apoyándote de otras fuentes con sustento académico identifica las ocho claves de la empleabilidad.</li> <li>2. Elaborar una presentación en PowerPoint, deberá tener como mínimo 10 diapositivas.</li> <li>3. Cuidar la ortografía.</li> <li>4. No saturar las diapositivas con demasiada información e incluir imágenes que sirvan de apoyo visual.</li> <li>5. Incluir portada en la presentación y la bibliografía de apoyo.</li> <li>6. Graba tu archivo en formato PDF y súbela a plataforma educativa institucional.</li> </ol> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b>  Artículo: <a href="#">8 claves para mejorar la empleabilidad del ingeniero</a> .</p> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b>  <a href="#">Rúbrica de Presentación Multimedia</a></p>
<p><b>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 6: Quiz.</b></p> <p>Contestar el quiz incluido en plataforma educativa institucional.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Repasar todos los temas que se vieron en el elemento de competencia mediante los materiales incluidos en los apartados de</li> </ol>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro: <a href="#">El software toma el mando</a> .</li> <li>• Libro: <a href="#">Industria del software</a> .</li> <li>• Página web: <a href="#">Programa Educativo: Ingeniero en Software de Universidad Estatal de Sonora</a> .</li> </ul>

<p>recursos.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Accesa al quiz en plataforma educativa institucional.</li> <li>3. En base a la pregunta elegir la respuesta que consideres correcta.</li> <li>4. Avanza hasta concluir las preguntas.</li> <li>5. Envíalo para su revisión.</li> <li>6. Sólo tendrás una oportunidad para contestarlo.</li> </ol> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Artículo: <a href="#">Código de ética y práctica profesional del IS</a>.</li> <li>• Documento: <a href="#">Sistemas Ético Profesionales en la Ingeniería: Hacia un sistema sistémico</a>.</li> <li>• Artículo: <a href="#">8 claves para mejorar la empleabilidad del ingeniero</a>.</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p>Cantidad de aciertos en relación a la cantidad de preguntas.</p>
---	---

**Evaluación formativa:**

Actividades de aprendizaje:

- Mapa Conceptual Surgimiento del Ingeniero en Software en la Sociedad.
- Cuadro sinóptico Perfil de Egreso del Ingeniero en Software.
- Video de Ética profesional del Ingeniero en Software.
- Foro El Ingeniero de Software y su Ética Profesional.
- Presentación Multimedia Empleabilidad del Ingeniero en Software.
- Quiz.

**Fuentes de información**

1. Manovich, L. (2014). El software toma el mando. Editorial UOC. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/113783>
2. ProArgentina. (2005). Industria del software. El Cid Editor. <https://elibro.net/es/lc/ues/titulos/98183>
3. Alonso Amo, F. Martínez Normand, L. y Segovia Pérez, J. (2005). Introducción a la Ingeniería del Software: modelos de desarrollo de programas. Delta Publicaciones. <https://elibro.net/es/ereader/ues/170188?page=1>
4. Pressman, R.(2010). Ingeniería del Software, un Enfoque Práctico (7a. ed.). México: McGraw-Hill. <https://ingenieria.com/file/view/587/ebook-ingenieria-de-software-un-enfoque-practico-7%C2%B0-edicion-roger-spressman-pdf>
5. Marín, R. M. (2005). Sistemas Ético Profesionales en la Ingeniería: Hacia un sistema sistémico. Congreso Internacional de Ingeniería electromecánica y de sistemas. [https://www.researchgate.net/publication/320777024\\_Sistemas\\_Etico\\_Profesionales\\_en\\_la\\_Ingenieria\\_Hacia\\_un\\_Disenio\\_Sistemico](https://www.researchgate.net/publication/320777024_Sistemas_Etico_Profesionales_en_la_Ingenieria_Hacia_un_Disenio_Sistemico)

**Elemento de competencia 2:** Identificar los espacios, campos y ambientes de desarrollo y actualización profesional del campo laboral de la profesión en organizaciones públicas y privadas, bajo un enfoque realista y con actitud propositiva.

**Competencias blandas a promover:** Responsabilidad, creatividad, comunicación, puntualidad y capacidad de análisis

**EC2 Fase I: Empleabilidad del Ingeniero en Software.**

**Contenido:** Los diferentes espacios de trabajo donde puede emplearse e integrarse un IS.

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Wiki: Espacios de trabajo de un Ingeniero en Software.**

Realizar aportación en una wiki grupal sobre espacios de trabajo del Ingeniero en Software.

Para poder realizar tu aportación debes seguir el siguiente proceso:

1. Investiga el nombre de tres empresas del sector privado de tu localidad donde pueda trabajar el Ingeniero en Software.
2. Enlista tres empresas que el Ingeniero en Software puede emprender.
3. La información recabada deberás copiarla y pegarla en la wiki incluida en plataforma educativa.
4. Antes de pegar el texto, deberás escribir tu nombre completo en MAYÚSCULAS y debajo de tu nombre pegarás el texto.

5 hrs. Plataforma

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

Artículo: [Las 50 mejores ideas para pequeñas empresas para ingenieros informáticos en 2021 / 2022](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Participación en Wiki](#)

**EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Reporte de entrevista a un egresado de IS.**

Realizar un entrevista a un egresado de Ingeniero en Software.

Instrucciones:

1. Revisar el material ¿Como elaborar una entrevista? <https://sites.google.com/site/redac-especializada/home/cmo-elaborar-una-entrevista>
2. Redacta tu entrevista con el objetivo de obtener información de su situación laboral desde su egreso.
3. Redactar al menos 6 preguntas
4. Una vez terminada la redacción de las preguntas procede a contactar a la persona a entrevistar y establece una cita para realizar la entrevista.
5. Procede a llevar a cabo la entrevista, de preferencia grábala en algún dispositivo que

**Tipo de actividad:**

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

**Recursos:**

Artículo: [¿Cómo elaborar una entrevista?](#)

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Reporte Escrito](#)

<p>se te facilite.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>6. Recuerda avisar al entrevistado que lo estarás grabando.</li> <li>7. Elaborar un informe escrito sobre los resultados obtenidos en la entrevista.</li> <li>8. El informe debe contar con lo siguiente: portada con tus datos generales, preguntas realizadas en la entrevista con sus respectivas respuestas y al final agrégale una conclusión donde redactes tu opinión personal.</li> <li>9. Grába el archivo en formato PDF y súbelo a la plataforma educativa institucional.</li> </ol> <p>4 hrs. Plataforma</p>	
<p><b>EC2 Fase II: Actualización académica de los Ingenieros en Software.</b></p> <p><b>Contenido:</b> Especialidades, maestrías, doctorados.</p>	
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Investigación: Estudios de actualización para Ingenieros en Software.</b></p> <p>Elaborar un reporte escrito sobre estudios de actualización para Ingenieros en Software.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ingresa a las páginas web de diversas universidades y revisa la oferta educativa para especialidades, maestrías y doctorados.</li> <li>2. Una vez que encuentres la información, elabora un documento escrito que contenga: Nombre de la opción, lugar donde se cursa y duración.</li> <li>3. Inclír como mínimo 7 opciones de actualización académica.</li> <li>4. Deberás incluir portada con los datos generales.</li> <li>5. Recuerda cuidar la ortografía.</li> <li>6. El trabajo debe contar con el siguiente formato: letra arial 12, hoja tamaño carta, márgenes normales.</li> <li>7. Guarda el documento en formato pdf y súbelo a la plataforma educativa institucional.</li> </ol> <p>4 hrs. Plataforma</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sitio web: <a href="#">Universidad de Guadalajara</a> .</li> <li>• Sitio web: <a href="#">Universidad Autónoma de Nuevo León</a> .</li> <li>• Sitio web: <a href="#">Universidad Autónoma de Guadalajara</a> .</li> <li>• Sitio web: <a href="#">Universidad Nacional Autónoma de México</a> .</li> </ul> <p><b>Criterios de evaluación de la actividad:</b></p> <p><a href="#">Rúbrica de Trabajo de Investigación</a></p>
<p><b>EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Proyecto integrador: Folleto Temas del Campo Profesional del Ingeniero en Software.</b></p> <p>Elaborar un folleto digital denominado "Temas del</p>	<p><b>Tipo de actividad:</b>  Aula ( ) Plataforma (X) Laboratorio ( )  Grupal ( ) Individual (X) Equipo ( )</p> <p><b>Recursos:</b></p>

Campo Profesional del Ingeniero en Software" que incluya temas de la materia.

Instrucciones:

1. Consultar los materiales incluidos en recursos.
2. Eliga 6 temas del Campo Profesional del Ingeniero en Software de la materia para incluir en el folleto.
3. Ingrese a algún programa para crear folletos digitales como por ejemplo [Flipsnack](#) y haciendo uso de las herramientas que la aplicación ofrece, elabora de manera clara y concreta tu proyecto.
4. El folleto deberá contener imágenes representativas del tema y un diseño atractivo, usando fuentes y colores diversos.
5. El folleto deberá contener datos generales y referencias bibliográficas.
6. Descarga tu folleto en pdf y súbelo a la plataforma institucional.

7 hrs. Plataforma

- Libro: [Industria del software](#) .
- Libro: [Introducción a la Ingeniería del Software: modelos de desarrollo de programas](#) .
- [Página web: Programa Educativo: Ingeniero en Software de Universidad Estatal de Sonora](#) .
- Artículo. [Sistemas Ético Profesionales en la Ingeniería: Hacia un sistema sistémico](#) .

**Criterios de evaluación de la actividad:**

[Rúbrica de Proyecto Integrador](#)

### Evaluación formativa:

Actividades de aprendizaje:

- Wiki: Espacios de trabajo de un Ingeniero en Software.
- Reporte de entrevista a un egresado de IS.
- Investigación: Estudios de actualización para Ingenieros en Software.
- Proyecto integrador: Folleto Temas del Campo Profesional del Ingeniero en Software.

### Fuentes de información

1. C. (2020, 29 diciembre). Las 50 mejores ideas para pequeñas empresas para ingenieros informáticos en 2021 / 2022. ExoNegocios. <https://exonegocios.com/las-50-mejores-ideas-para-pequenas-empresas-para-ingenieros-informaticos-en-2020/>
2. Redac\_especializada. (s.f.). Recuperado el 03 de 2021, de <https://sites.google.com/site/redacespecializada/home/cmo-elaborar-una-entrevista>
3. (2021).Universidad de Guadalajara. Recuperado de <https://www.udg.mx/>
4. (2021).Universidad Autónoma de Nuevo León. Recuperado de <https://www.uanl.mx/>
5. (2021). Universidad Autónoma de Guadalajara. Recuperado de [www.uag.mx](http://www.uag.mx)
6. (2021). Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado de <https://www.posgrado.unam.mx/>

### Políticas

Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías

### Metodología

El curso se llevará mediante la plataforma educativa que la

### Evaluación

La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento

<p>de comunicación, considerando al menos una vía alterna a la plataforma educativa.</p> <p>El profesor publicará los Lineamientos de entrega de actividades y evaluación, en donde quedará establecido el calendario semanal que tendrán para subir las actividades a la plataforma, así como las fechas de cierre de plataforma.ES</p> <p><b>RESPONSABILIDAD DEL ALUMNO LEER LOS LINEAMIENTOS.</b></p> <p>El alumno deberá ingresar diariamente al curso en plataforma y realizar las actividades de acuerdo al calendario establecido por el profesor.</p> <p>Cualquier duda que tenga el alumno al realizar la actividad, es obligación solicitar asesoría al facilitador mediante la plataforma educativa institucional o el medio que el mismo haya dispuesto.</p> <p>El facilitador deberá dar retroalimentación oportuna de las actividades elaboradas por el alumno.</p> <p>En caso de no entregar a tiempo alguna evidencia, se penalizará con un porcentaje de la calificación.</p> <p>En caso de que la plataforma no esté disponible, deberá reportarlo al correo: <a href="mailto:uesvirtual@ues.mx">uesvirtual@ues.mx</a>. El facilitador deberá ofrecer un plan alternativo para la realización de las actividades.</p> <p>En caso de plagio en alguna de las actividades, el alumno no obtendrá la competencia en la evaluación correspondiente y su calificación será como si la actividad no la hubiese entregado.</p>	<p>institución designe.</p> <p>El curso será intensivo, por lo que se deberán realizar un determinado número de actividades cada semana.</p> <p>La dinámica del curso consiste en dar seguimiento a cada tema establecido en la secuencia didáctica a través de diversos tipos de actividades destinadas a ejecutarse, en su mayoría, en forma individual, a través de la plataforma educativa institucional.</p> <p>Se deberá participar en al menos un foro en cada elemento de competencia. donde el facilitador lanzará un tema o pregunta y los alumnos deberán aportar sus ideas propias y deberán retroalimentar al menos a 2 de sus compañeros.</p> <p>Se contestará al menos un quiz en cada elemento de competencia.</p> <p>Se participará en la construcción de al menos una wiki de forma colaborativa con el resto de los miembros del grupo.</p> <p>Se debe elaborar un Proyecto Final integrador.</p> <p>Se proporcionará una explicación de cada uno de los temas con material y herramientas apropiadas para su mejor comprensión y para un adecuado desarrollo de cada una de las actividades.</p> <p>La plataforma educativa se cerrará en 2 cortes en el transcurso del módulo.</p> <p>El docente les proporcionará un calendario de elaboración de actividades, que contemple las fechas específicas de entrega de cada actividad.</p> <p>En caso no entregar las actividades de acuerdo al calendario establecido por el facilitador, si podrán entregarlas fuera de tiempo (siempre y cuando no esté cerrada</p>	<p>Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</p> <p><b>ARTÍCULO 27.</b> 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><b>ARTÍCULO 28.</b> Las modalidades de evaluación en la Universidad son: I. Diagnóstica permanente, entendiéndola esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; II. Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y III. Sumativa es la evaluación general de todas y cada una de las actividades y evidencias de las secuencias didácticas. Sólo los resultados de la evaluación sumativa tienen efectos de acreditación y serán reportados al departamento de registro y control escolar.</p> <p><b>ARTÍCULO 29.</b> 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 actitudes y valores logrados por el alumno.</p> <p><b>ARTÍCULO 30.</b> Los resultados de la evaluación expresarán el grado de dominio de las competencias, por lo que la escala de evaluación contemplará los niveles de: I. Competente sobresaliente; II. Competente avanzado; III. Competente intermedio; IV. Competente básico; y V. No aprobado.</p> <p>El nivel mínimo para acreditar una</p>
---	---	---

	<p>la plataforma), sin embargo, se penalizará con el 20% de la calificación por la entrega tardía de la misma.</p> <p>Podrán entregar actividades siempre y cuando la plataforma se encuentre abierta, una vez que se cierre, ya no se aceptarán actividades.</p>	<p>asignatura será el de competente básico. Para fines de acreditación los niveles tendrán un equivalente numérico conforme a lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competente sobresaliente: 10</li><li>• Competente avanzado: 9</li><li>• Competente intermedio: 8</li><li>• Competente básico: 7</li><li>• No aprobado: 6</li></ul>
--	---	--