

Curso: SISTEMAS DE INFORMACION		Horas aula: 0
Clave: COM09A2V		
Antecedentes:		Horas virtuales: 3
Competencia del área: Desarrollar programas de cómputo utilizando diferentes paradigmas de programación para una gestión eficiente de la información atendiendo los requerimientos de la organización.	Competencia del curso: Desarrollar habilidades para la generación de propuestas de solución, con énfasis en la metodología del ciclo de vida de un sistema de información y los estándares de calidad de software, que permitan satisfacer diversas necesidades de negocio en el mercado laboral.	
Elementos de competencia:		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar los componentes básicos vinculados a los sistemas de información, para comprender sus propiedades de diseño, estructura y categorías, con la finalidad de generar conocimientos ideales para el desarrollo de software. 2. Construir un modelo o representación del sistema a partir del análisis estructurado para el desarrollo del software utilizando el enfoque del modelo lineal secuencial para responder a una necesidad o problema contemplando los estándares y normas de calidad de software como base fundamental para un buen diseño como parte de la mejora continua. 		
Perfil del docente:		
Licenciatura en las áreas de Tecnologías de la Información, Ingeniería en Software, Sistemas Computacionales u otra afín. Preferentemente con posgrado en el área. 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.		
Elaboró: EDITH GLORIELLA BAEZ PORTILLO/LUCÍA MARGARITA GONZÁLEZ BARRÓN		Septiembre 2020
Revisó: BELEN ESPINOZA GALINDO		Octubre 2020
Última actualización:		
Autorizó: Coordinación de Procesos Educativos		Octubre 2020

Elemento de competencia 1: Identificar los componentes básicos vinculados a los sistemas de información, para comprender sus propiedades de diseño, estructura y categorías, con la finalidad de generar conocimientos ideales para el desarrollo de software.

Competencias blandas a promover:

EC1 Fase I: Conceptualización de los sistemas de Información y su categorización.

Contenido: Introducción de los sistemas de información y sus características de los Sistemas de información. Aportes de los sistemas de información en las empresas en la mejora de sus actividades. Sistemas de procesamiento de operaciones. Sistemas de automatización de oficina. Sistemas de manejo del conocimiento. Sistemas de información administrativa o gerencial. Sistemas de apoyo a las decisiones. Sistemas de apoyo a ejecutivos o de planificación estratégica.

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 1: Infografía de los sistemas de información.

Elaborar una infografía sobre las generalidades de los sistemas de información como: Concepto, función, características, ventajas e impacto de los sistemas de información en las empresas para mejorar sus estrategias y productividad como negocios.

Instrucciones:

1. Analizar las generalidades de los sistemas de información como: Concepto, Función, características y ventajas, de igual forma para tener un referente puede apoyarse de los recursos que se proporcionan en la actividad.
2. Posteriormente selecciona la información más relevante de cada aspecto.
3. Al término de la investigación, ingrese a algún programa para crear infografías, por ejemplo: (Canva, Genially, etc), y haciendo uso de las herramientas que la aplicación ofrece, elabora de manera clara y concreta tu infografía.
4. Recuerde cuidar su ortografía y hacer su trabajo de forma profesional.
5. Guarde el documento en formato PDF y súbalo a la plataforma educativa institución.

4 hrs. Virtuales

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

- Documento [Introducción a los sistemas de información: Fundamentación](#)
- Video [Sistemas de Información](#)
- Documento [Los sistemas de información como elemento estratégico de la formación gerencial](#)
- Documento: [Sistemas de información en las organizaciones: Una alternativa para mejorar la productividad gerencial en las pequeñas y medianas empresas](#)
- Documento Análisis de sistemas de información, incluido en plataforma educativa.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica Infografía](#)

EC1 F1 Actividad de aprendizaje 2: Ensayo Los sistemas de información y su evolución.

Elaborar un ensayo sobre los sistemas de información y sus categorías, con base en la información revisada en la sección de recursos y apoyándose de otras fuentes con sustento académico.

Para realizar la evidencia solicitada se sugiere seguir los siguientes pasos:

1. Leer los artículos: [Los sistemas de información: evolución y desarrollo Sistemas](#)

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

[Los sistemas de información y su desarrollo](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de ensayo](#)

[de información](#)

2. Redactar un ensayo sobre los siguientes elementos: concepto, componentes básicos, objetivos, clasificación de los sistemas de información, evolución y desarrollo de los sistemas de información, mismo que debe tener como extensión mínima de dos cuartillas, letra arial 12, espaciado 1.5
3. La estructura de tu evidencia debe incluir portada con sus datos generales de identificación y las referencias en las que te basaste para realizarlo, aplica el formato APA 6 en las referencias que incluyas en el trabajo.
4. Graba tu trabajo en formato PDF y súbelo a la plataforma educativa institucional.

4 hrs. Virtuales

EC1 Fase II: Diseño de sistemas: Pasos y criterios para el desarrollo y diseño de un sistema de información.

Contenido: Pasos para el desarrollo y diseño de un sistema. Criterios para el diseño de un sistemas de información mesurabilidad, factibilidad y optimización. Estructura de los sistemas de información: Operaciones y transacciones. Nivel operativo, Nivel táctico. Nivel estratégico

EC1 F2 Actividad de aprendizaje 3: Cuadro comparativo Fases y criterios para el desarrollo y diseño de un sistema de información.

Elaborar un cuadro comparativo sobre las fases y criterios para el desarrollo y diseño de un sistema de información.

Instrucciones:

1. Leer y analizar la información plasmada en artículo "Análisis y Diseño de Sistemas de Información: Unidad 6".
2. Recabar la información más relevante de los pasos y los criterios que se deben considerar para el diseño de un sistema de información.
3. Elaborar un cuadro comparativo que incluya las fases para el diseño de sistemas de información
4. La información de cada cuadro comparativo debe contener: Descripción y características de cada fase y criterios para el diseño del sistema de información.
5. Recuerda cuidar tu ortografía y hacer tu cuadro comparativo de forma creativa (usar colores y estilos de tabla creativos).
6. En su evidencia deberá incluir portada con los datos generales, el cuadro comparativo y las referencias en formato APA utilizadas para plasmar la información en su trabajo.
7. Graba el documento en formato PDF y súbelo a la plataforma educativa institucional.

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

[Análisis y diseño de Sistemas de Información](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica cuadro comparativo](#)

4 hrs. Virtuales	
<p>EC1 F2 Actividad de aprendizaje 4: Foro Los sistemas de información y su impacto en la empresa.</p> <p>Participar en el foro denominado “Los sistemas de información y su impacto en la empresa”.</p> <p>Para tu participación, considera los siguientes aspectos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Leer de la página 1 a la 10 del Artículo “Calidad de los sistemas de información en los Centros de Investigación de la Universidad del Zulia”. 2. Posteriormente, responder las siguientes preguntas: ¿Cuál es la intención que se tiene al momento de diseñar un sistema de información? ¿Cuál es el papel que el papel que juegan los sistemas de información dentro de las empresas? ¿Qué efecto tienen los sistemas de información en el proceso de la toma de decisiones de la empresa? 3. Para ello se sugiere redactar un escrito de mínimo 300 palabras, deberá usar el contador de palabras incluido en word, ya que esté terminado su escrito deberá copiarlo y pegarlo en el foro incluido en plataforma. 4. Recuerda cuidar tu ortografía. 5. Así mismo debe retroalimentar el comentario de 2 de tus compañeros, mencionando si estás o no de acuerdo con lo mencionado y el por qué (justificar tu punto de vista). <p>4 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal (X) Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: Calidad en los Sistemas de información</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica Participación Foro</p>
<p>EC1 Fase III: Requerimientos para el diseño de sistemas de información y estrategias para el aseguramiento de la calidad en su desarrollo</p> <p>Contenido: Herramientas para determinar requerimientos de sistemas, Requisitos de calidad para valorarse en el desarrollo del sistema de información. Control de calidad en el software. Objetivos medibles en el desarrollo del sistema de información. Importancia de un buen diseño de interfaz.</p>	
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 5: Trabajo escrito Análisis de requerimientos.</p> <p>Elaborar un trabajo escrito sobre las herramientas y modelos para determinar requerimientos en el diseño de sistemas de información</p> <p>Instrucciones:</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: Análisis de requerimientos</p>

<ol style="list-style-type: none"> 1. Realizar lectura de los capítulos 1 al 4 del material didáctico "Análisis de requerimientos". 2. Identifica las ideas principales del tema en cada uno de los capítulos. 3. Elabora un trabajo escrito sobre el tema. Tipo de letra Arial 12 puntos y 1.5 de interlineado. 4. La extensión del trabajo debe ser de dos cuartillas. 5. Cuida la ortografía. No olvide generar una portada con sus datos generales. 6. Agregue fuentes de consulta en formato APA. Guarde su evidencia en formato pdf y subirla a la plataforma educativa institucional. <p>4 hrs. Virtuales</p>	<p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica trabajo escrito</p>
<p>EC1 F3 Actividad de aprendizaje 6: Presentación multimedia Estrategias para el aseguramiento de la calidad en el desarrollo de sistemas</p> <p>Elaborar una presentación multimedia sobre las estrategias para el aseguramiento de la calidad en el desarrollo de sistemas de información.</p> <p>Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Revisar el documento Método de aseguramiento de la calidad en una metodología de desarrollo de software: un enfoque práctico . 2. Elabora una presentación electrónica en power point que contenga los elementos solicitados: Requisitos de calidad para valorarse en el desarrollo del sistema de información, control de calidad en el software, objetivos medibles en el desarrollo del sistema de información. 3. La presentación deberá tener como mínimo 10 diapositivas. 4. Recuerda cuidar tu ortografía, no incluir diapositivas saturadas de información y utilizar imágenes que sirvan como apoyo visual. 5. Incluir a la presentación una portada y las referencias en las que te basaste para realizarla. 6. Graba la presentación y subela al espacio correspondiente en plataforma educativa institucional. <p>4 hrs. Virtuales</p>	<p>Tipo de actividad: Aula () Virtuales (X) Laboratorio () Grupal () Individual (X) Equipo () Independientes ()</p> <p>Recursos: Método de aseguramiento de la calidad en una metodología de desarrollo de software: un enfoque práctico</p> <p>Criterios de evaluación de la actividad: Rúbrica Presentación Multimedia</p>
<p>Evaluación formativa:</p>	

Actividades de aprendizaje:

- Infografía
- Ensayo
- Cuadro comparativo
- Foro

Competencias blandas:

- Responsabilidad
- Creatividad
- Pensamiento crítico
- Solución de problemas

Fuentes de información

1. Antúnez, Y. y Valero, J. (2015). Calidad de los sistemas de información en los Centros de Investigación de la Universidad del Zulia. *Espacios Públicos*, 18 (44), 163-175. [Fecha de Consulta 15 de Octubre de 2020]. ISSN: 1665-8140. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=676/67644589008>
2. Domínguez, L. (2012). *Análisis de sistemas de información*. Aliat.
3. González, F. *Introducción a los sistemas de información: Fundamentos*. Disponible en <https://www.uv.mx/personal/artulopez/files/2012/08/FundamentosSistemasInformacion.pdf>
4. Hernández, A. (2003). Los sistemas de información: evolución y desarrollo. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/28253512_Los_sistemas_de_informacion_evolucion_y_desarrollo
5. Lapiedra, R., Devece, A. & Guiral, J. (2011). *Introducción a la gestión de sistemas de información en la empresa*. Disponible en <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/193/8/978-84-693-9894-4.pdf>
6. Prieto, Ana y Martínez, Marle (2004). Sistemas de información en las organizaciones: Una alternativa para mejorar la productividad gerencial en las pequeñas y medianas empresas. *Revista de Ciencias Sociales (Ve)*, X (2), 322-337. [Fecha de Consulta 18 de Septiembre de 2020]. ISSN: 1315-9518. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/280/28010209.pdf>
7. Sánchez, W. (2011). *La usabilidad en Ingeniería de Software: definición y características*. Disponible en <https://core.ac.uk/download/pdf/47264961.pdf>

Elemento de competencia 2: Construir un modelo o representación del sistema a partir del análisis estructurado para el desarrollo del software utilizando el enfoque del modelo lineal secuencial para responder a una necesidad o problema contemplando los estándares y normas de calidad de software como base fundamental para un buen diseño como parte de la mejora continua.

Competencias blandas a promover: Responsabilidad, Creatividad, Pensamiento crítico, Puntualidad, Solución de problemas

EC2 Fase I: Modelo y estándares de calidad aplicados en el desarrollo de los sistemas de información.

Contenido: Modelos y estándares para mejorar la Calidad del Software:ISO 9000. Tick IT .CMMI. Bootstrap. Trillium. ISO/SPICE.

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 7: Mapa conceptual. Modelos y estándares para mejorar la Calidad del Software.

Elaborar mapa conceptual del tema Modelos y estándares para mejorar la calidad del software.

Instrucciones:

1. Revisar el documento [Modelos y estándares para mejorar la calidad del software](#) .
2. Elabora un mapa conceptual que describa: concepto de modelo para mejorar la calidad del software y generalidades de cada uno de los modelos que se presentan en esta actividad.
3. Puede basarse para el diseño en la herramienta de word, canva, o bien cualquier otra con la que usted esté familiarizado(a).
4. Cuide la ortografía
5. Guarde en formato pdf y suba al espacio correspondiente en plataforma.

4 hrs. Virtuales

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

[Modelos y Estándares de calidad del software](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica mapa conceptual](#)

EC2 F1 Actividad de aprendizaje 8: Quiz Elemento de competencia 1 y 2.

Contestar el quiz, incluido en la plataforma educativa institucional, de forma individual, con base a las siguientes instrucciones:

1. Repasar todos los temas que se vieron en el elemento de competencia 1 y 2 mediante los materiales incluidos en los apartados de recursos.
2. Accesar al quiz en plataforma educativa institucional.
3. Con base a la pregunta elegir la respuesta que consideres correcta.
4. Avanza hasta concluir las preguntas.
5. Envíalo para su revisión.

2 hrs. Virtuales

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo ()
Independientes ()

Recursos:

Materiales utilizados para las actividades del elemento de competencia 1 y 2.

Criterios de evaluación de la actividad:

Aciertos obtenidos en base a la cantidad de preguntas.

EC2 Fase II: Propuesta de solución de sistemas basados en una metodología de diseño.

Contenido: Metodología de diseño de sistemas Hall y Jenkins.

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 9: Participación en la Wiki Metodología de diseño de sistemas.

Realizar aportación en una wiki grupal, con base a un análisis de su estructura propia.

Instrucciones:

1. Lee el documento Instrucciones participación en la wiki, incluido en la plataforma educativa institucional.
2. Analiza las 2 metodologías de diseño de sistemas que vienen en el apartado de recursos.
3. Lee los casos que vienen en el material.
4. Una vez que los hayas leído deberás responder a las preguntas que se plantean al final de cada caso.
5. Las preguntas debes responderlas ampliamente, con un mínimo de 50 palabras cada una.
6. Una vez que hayas concluido tus respuestas, deberás copiar el texto y pegarlo en la wiki incluida en la plataforma educativa en el último elemento de competencia. Debes copiar las preguntas con sus respuestas.
7. Antes de pegar el texto deberás escribir tu nombre completo con mayúsculas y debajo de tu nombre pegarás el texto.
8. Tu participación deberá incluir como mínimo una imagen relacionada al tema.

5 hrs. Virtuales

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- Metodología Hall y Jenkins, incluido en plataforma educativa.
- Hall y Jenkins y desarrollo de la metodología, incluido en plataforma educativa.
- Metodología de sistemas, incluido en plataforma educativa.
- Metodología de sistemas de información, incluido en plataforma educativa.

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica participación en la Wiki](#)

EC2 F2 Actividad de aprendizaje 10: Proyecto final de sistemas de información.

Realizar el proyecto final de la materia de sistemas de información, en equipo de 3 personas (opcional), que consiste en el diseño de una interfaz de usuario de un sistema de información que responda a un problema o necesidad de una pequeña o mediana empresa.

Instrucciones:

1. Elaborar una propuesta de interfaz de su sistema de información que resuelva una problemática o necesidad existente, para detectarla puede tener como base su postura y necesidad como cliente en un negocio o una empresa local.
2. Los apartados que debe tener el proyecto son: introducción, objetivo general,

Tipo de actividad:

Aula () Virtuales (X) Laboratorio ()
Grupal () Individual (X) Equipo (X)
Independientes ()

Recursos:

- Herramientas del análisis estructurado, incluido en plataforma educativa.
- [Modelo lineal secuencial](#)
- [Diagrama de Gantt](#)

Criterios de evaluación de la actividad:

[Rúbrica de proyecto integrador](#)

justificación, alcance del proyecto, metodología a utilizar en el diseño del sistema, diagrama de gantt (para realizar la propuesta del sistema), interfaz (prototipo del sistema), puede ser en imágenes elaboradas con la herramienta de Balsamiq Mockups, beneficios a la productividad de la organización y conclusiones.

3. Para el diseño de la propuesta puede ser realizado en cualquier editor de imágenes, IDE (Entorno de desarrollo) o en [Balsamiq Mockups](#).sec
4. Esta propuesta puede servir como producto para la materia de Interacción Humano Computadora.
5. El tipo de letra que deberá utilizar debe ser Arial, tamaño 12, interlineado a 1.5 y texto justificado.
6. Cuide gramática y ortografía en su producto final.
7. Una vez que lo termines deberás grabarlo en formato pdf y subirlo a la plataforma educativa institucional.

10 hrs. Virtuales

Evaluación formativa:

Evidencias de actividades:

- Mapa conceptual
- Quiz
- Wiki
- Proyecto final

Fuentes de información

Documentos:

1. Solarte. G., Muñoz, L. y Arias, B. (2009). Modelos de calidad para procesos de software. *Scientia Et Technica*, XV (42), 375-379. [Fecha de Consulta 19 de Septiembre de 2020]. ISSN: 0122-1701. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/849/84916714069.pdf>
2. Valencia A., Villa S., y Ocampo, C. (2009). MODELO DE CALIDAD DE SOFTWARE. *Scientia Et Technica*, XV (42), 172-176. [Fecha de Consulta 19 de Septiembre de 2020]. ISSN: 0122-1701. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84916714032>
3. Cervantes Ojeda, J., y Gómez Fuentes, María del Carmen (2012). Taxonomía de los modelos y metodologías de desarrollo de software más utilizados. *Universidades*, (52), 37-47. [Fecha de Consulta 19 de Septiembre de 2020]. ISSN: 0041-8935. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/373/37326902005.pdf>

4. Hinojosa, A. (2002). Diagrama de Gantt. Disponible en <http://www.colegio-isma.com.ar/Secundaria/Apuntes/Mercantil/4%20Mer/Administracion/Diagrama%20de%20Gantt.pdf>
5. Senn, J. A. (1992). *Análisis y diseño de sistemas de información*. Disponible en: https://www.academia.edu/41853034/AN%C3%81LISIS_y_DISE%C3%91O_de_SISTEMAS_de_INFORMACI%C3%93N

Videos:

1. Méndez, J. (30 de Octubre de 2016). Diseño de interfaz de usuario. [Archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Kn_m49krQb8
2. UNED. (17 de Octubre de 2016). Interfaces de usuario TIC: [Archivo de Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=43_NdxPS_IQ

Políticas	Metodología	Evaluación
<p>Al inicio del curso el facilitador establecerá los horarios y las vías 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>RESPONSABILIDAD DEL ALUMNO LEER LOS LINEAMIENTOS.</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>El curso se llevará mediante la plataforma educativa que la 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</p>	<p>La evaluación del curso se realizará de acuerdo al Reglamento Escolar vigente que considera los siguientes artículos:</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: Diagnóstica permanente, entendiendo esta como la evaluación continua del estudiante durante la realización de una o varias actividades; Formativa, siendo esta, la evaluación al alumno durante el desarrollo de cada elemento de competencia; y 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>ARTÍCULO 29. La evaluación sumativa será realizada tomando</p>

<p>En caso de que la plataforma no esté disponible, deberá reportarlo al correo: uesvirtual@ues.mx. 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>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 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>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>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> <ul style="list-style-type: none"> • Competente sobresaliente; • Competente avanzado; • Competente intermedio; • Competente básico; y • No aprobado. <p>El nivel mínimo para acreditar una 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"> • Competente sobresaliente=10 • Competente avanzado=9 • Competente intermedio=8 • Competente básico=7 • No aprobado=6
--	---	--