

CONTENIDO SINÓPTICO					
PROGRAMA NACIONAL DE FORMACIÓN EN INFORMÁTICA					
Unidad Curricular: PROYECTO SOCIO TECNOLÓGICO III		Trayecto	Trimestre	Código	Unidades de Crédito
Módulo: DESARROLLO DE APLICACIONES INFORMÁTICAS III		3	3	PIPT333	3
Horas de Trabajo del Estudiante Acompañado (HTEA)		Horas de Trabajo de Estudio Independiente (HTEI)		Total Horas de Trabajo del Estudiante (THTE)	
5 semanal	60 trimestral	3 semanal	30 trimestral	8 semanal	90 trimestral
SABERES			ESTRATEGIAS		EVALUACIÓN
<p>Conocer Áreas problemáticas que requieran del desarrollo de aplicaciones informática con el propósito de incrementar proyectos integrados que den respuestas oportunas y efectivas. Siguiendo una metodología de desarrollo seleccionada por el profesor asesor.</p> <p>Hacer La aplicación de la metodología en el desarrollo de aplicaciones informática.</p> <p>Ser Responsable, proactivo, con pensamiento crítico, analítico, generador de soluciones.</p> <p>Convivir Interactuar con individuos o grupos utilizando los saberes y destrezas para proporcionar soluciones, de acuerdo a las realidades de las comunidades, fortaleciendo el trabajo colaborativo y la sensibilidad social.</p> <p>Emprender Proyectos orientados al desarrollo de aplicaciones informática.</p>			<p>Aplicar metodologías para el desarrollo de aplicaciones informáticas. Presentando ofertas de soluciones a problemas reales, que den respuestas oportunas, efectivas, y con calidad.</p>		<p>Prácticas formativas</p> <p>Prácticas sumativas</p>
REFERENCIAS: Material Instruccional y documental de metodologías para el desarrollo de aplicaciones informáticas.					

CONTENIDO ANALÍTICO

CONTENIDO ANALÍTICO							
Unidad Curricular: PROYECTO SOCIO TECNOLÓGICO III		Trayecto	Trimestre	Código	Unidades de Crédito		
		3	3	PIPT333	3		
Módulo: DESARROLLO DE SOLUCIONES INFORMÁTICAS III							
Horas de Trabajo del Estudiante Acompañado (HTEA)		Horas de Trabajo de Estudio Independiente (HTEI)		Total Horas de Trabajo del Estudiante (THTE)			
5 semanal	60 trimestral	3 semanal	30 trimestral	8 semanal	90 trimestral		
SABERES		ESTRATEGIAS		RECURSOS			
<p>Unidad 1: Pruebas</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Planificación y aplicación de las pruebas ○ Corrección de errores críticos <p>Unidad 2: Optimización</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Realizar plan de optimización <p>Unidad 3: Manuales e informe final</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Desarrollo de los manuales requeridos en el proyecto y entrenamiento a usuarios. ○ Evaluación del proyecto sociotecnológico I ○ Evaluación del informe final 		<p>Los actores deben abordar la comunidad para conocerla, describirla y detectar necesidades.</p> <p>Realizar talleres, conversatorios o charlas con invitados especiales de organismos que apoyen la ejecución de proyectos.</p> <p>Investigar sobre los proyectos informáticos locales, regionales y nacionales y los organismos que apoyan la ejecución de los mismos</p> <p>Plantear alternativas de soluciones ante situaciones y problemas reales, relacionados con soluciones informáticas.</p>		<p>Pizarra magnética Marcadores Material Educativo Computarizado: Material Instruccional, Software Instruccional Computador Proyector Multimedia Plataforma Tecnológica Aula de encuentros, aula taller, laboratorios.</p>		<p>Entrega y presentación del Informe: indicándose las actividades y fases desarrolladas.</p> <p>Coevaluación</p> <p>Autoevaluación</p>	
<p>REFERENCIAS: Fuentes documentales y material instruccional relacionados con metodologías en fase de validación para el desarrollo de aplicaciones informáticas.</p>							