


TÉCNICO SUPERIOR UNIVERSITARIO EN
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN AREA ENTORNOS
VIRTUALES Y NEGOCIOS DIGITALES
EN COMPETENCIAS PROFESIONALES

**ASIGNATURA DE
INTEGRADORA I**

1. Competencias	Desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones.
2. Cuatrimestre	Tercero
3. Horas Teóricas	0
4. Horas Prácticas	30
5. Horas Totales	30
6. Horas Totales por Semana Cuatrimestre	2
7. Objetivo de aprendizaje	El alumno demostrará la competencia de desarrollar soluciones tecnológicas para entornos Web mediante fundamentos de programación orientada a objetos, base de datos y redes de área local que atiendan las necesidades de las organizaciones.

Unidades de Aprendizaje	Horas		
	Teóricas	Prácticas	Totales
I. Planeación del proyecto de T.I.	0	7	7
II. Desarrollo del Proyecto de T.I.	0	23	23
Totales	0	30	30


ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I

UNIDADES DE APRENDIZAJE

1. Unidad de aprendizaje	1. Planeación del proyecto de T.I.
2. Horas Teóricas	0
3. Horas Prácticas	7
4. Horas Totales	7
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno elaborará la planificación del proyecto para el desarrollo de la propuesta de solución.


Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Definición del proyecto de T.I.		Establecer el problema o necesidades del cliente. Establecer los requerimientos del proyecto. Elabora la propuesta de solución	Analítico. Disciplinado. Sistemático. Organizado. Creativo.
Planificación del proyecto de T.I.		Establecer objetivo y alcance del proyecto. Establecer la estructura de desglose del trabajo del proyecto. Elaborar la propuesta de solución del proyecto.	Analítico. Disciplinado. Sistemático. Organizado. Creativo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I

PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Entregará propuesta de solución basado en un caso de estudio que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none">● Identificación del problema o necesidad a atender.● Propuesta de solución del proyecto.● Justificación de la propuesta de solución.● Plan del proyecto (Cronograma de actividades)	<ol style="list-style-type: none">1. Analizar las necesidades del cliente.2. Comprender las fases de planificación de un proyecto.3. Comprender la estructura de desglose del trabajo.	<p>Estudio de casos Rúbrica</p>

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	


INTEGRADORA I.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos. Equipos colaborativos. Mapas conceptuales	Proyector. Internet. Pintarrón. Plumones. Software ofimático

ESPACIO FORMATIVO


Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
X		

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I.
UNIDADES DE APRENDIZAJE


1. Unidad de aprendizaje	2. Desarrollo del Proyecto de T.I.
2. Horas Teóricas	0
3. Horas Prácticas	23
4. Horas Totales	23
5. Objetivo de la Unidad de Aprendizaje	El alumno aplicará la planificación del proyecto para la implementación de la solución.

Temas	Saber	Saber hacer	Ser
Desarrollo del proyecto de T.I		Establecer las actividades determinadas de cada fase del proyecto.	Analítico. Disciplinado. Sistemático. Organizado. Creativo.
Cierre del proyecto		Elaborar el informe del cierre y entrega del proyecto.	Analítico. Disciplinado. Sistemático. Organizado. Creativo.

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I.
PROCESO DE EVALUACIÓN

Resultado de aprendizaje	Secuencia de aprendizaje	Instrumentos y tipos de reactivos
<p>Entregará portafolio de evidencias basado en un caso de estudio que contenga:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Aplicación web funcional. ● Informe técnico. ● Informe de cierre. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analizar las actividades que integran las fases del proyecto. 2. Identificar las herramientas aplicables al proyecto. 3. Comprender el proceso de cierre del proyecto. 	<p>Estudio de casos Rúbrica</p>

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	


INTEGRADORA I.

PROCESO ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Métodos y técnicas de enseñanza	Medios y materiales didácticos
Análisis de casos. Equipos colaborativos. Aprendizaje basado en proyectos	Proyector. Internet. Pintarrón. Plumones. Software ofimático. Software especializado para desarrollo.

ESPACIO FORMATIVO


Aula	Laboratorio / Taller	Empresa
	X	

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I.

CAPACIDADES DERIVADAS DE LAS COMPETENCIAS PROFESIONALES A LAS QUE CONTRIBUYE LA ASIGNATURA


Capacidad	Criterios de Desempeño
Establecer requerimientos funcionales y no funcionales mediante técnicas y metodologías de análisis de requerimientos para atender la necesidad planteada.	Entrega un documento de levantamiento de requerimientos que incluya: <ul style="list-style-type: none">- Fecha.- Nombre del Proyecto.- Objetivo.- Alcance.- Descripción funcional.- Requerimientos:<ul style="list-style-type: none">▪ Software.▪ Hardware

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	

INTEGRADORA I.

FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

Autor	Año	Título del Documento	Ciudad	País	Editorial
Dr. Antonio González Torres	2017 ISBN: 978-9977-37-006-4	Tecnologías de la Información y Gestión de Proyectos	San José	Costa Rica	Universidad Latinoamericana de Ciencia y Tecnología
Jeffrey Víctor Sutherland	2016 ASIN: B01EIQAALK ISBN: 9788544100875	SCRUM El Arte de Hacer el Doble Trabajo en la Mitad de Tiempo	México	México	Océano
Fernando García Córdoba	2014 ISBN13: 9786070506550	Metodología de la Investigación	México	México	Limusa
Francisco J. Toro López	2015 ISBN13: 9789586488167	Administración de Proyectos de Informática	Bogotá	Colombia	Ecoe Ediciones
Project Management Inst	2017 ISBN-10: 1628251948 ISBN-13: 978-1628251944	Guía de los fundamentos para la dirección de proyectos	Pennsylvania	USA	Project Management Institute, Inc

ELABORÓ:	Comité técnico académico de diseño curricular del subsistema de CGUTyP de la familia de carreras de Tecnologías de la Información.	REVISÓ:	Dirección Académica	
APROBÓ:	C. G. U. T. y P.	FECHA DE ENTRADA EN VIGOR:	Septiembre de 2018	