| Sigla Asignatura | GHY0101 | Nombre de la Asignatura | GitHub (Microsoft Learn) | Tiempo | 25 minutos. |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Nombre del Recurso Didáctico | **1.2.2 Actividad - Ejemplos de la industria** | | | | |
| Experiencia de Aprendizaje N° 1 | **"Conociendo el versionamiento y desarrollo colaborativo en GitHub"** | | | | |

1. **DESCRIPCIÓN GENERAL ACTIVIDAD**

Esta actividad se debe realizar en grupos de hasta 3 personas. En grupos, investigarán en internet el uso de GitHub a fin de ver ejemplos prácticos utilizados por la industria, permitiendo que el/la estudiante pueda dimensionar y aplicar buenas prácticas de la industria. Al finalizar la actividad, el/la estudiante debe ingresar la información como avance en la plataforma.

| N° | Industria | ¿Qué uso tiene? | ¿Qué buenas prácticas podríamos tomar como referencia para nuestros proyectos de desarrollo en GitHub? |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | **educación** | **Compartir código, colaborar en proyectos y enseñar.** | **Crea un archivo README para cada repositorio. Este archivo debe proporcionar información relevante sobre el proyecto, cómo configurarlo y cómo contribuir.** |
| 2 | **tecnología** | **Las empresas tecnológicas utilizan GitHub para desarrollar y mantener sus productos y servicios.** | **utilizar versionamientos como v.1.0.0, v. 1.1.0 para indicar cambios significativos y corrección de errores.** |
| 3 | **desarrollo** | **Las empresas suben todo el desarrollo de su software a git hub** | **documentando los comentarios de manera clara.** |