



Universidad Estatal a Distancia
Vicerrectoría de Docencia
Escuela de Ciencias Exactas y Naturales



Cátedra de Ingeniería de Software

ORIENTACIÓN ACADÉMICA

INGENIERÍA DEL SOFTWARE

Código: 03300 Créditos: 4

Grado académico: Diplomado

Modalidad: virtual Nivel de virtualidad: Avanzada

Encargado de cátedra: Ariana Acón Matamoros

Correo electrónico: aaconm@uned.ac.cr

Teléfono: 2202-1825

TERCER CUATRIMESTRE

2024

Tabla de contenidos

1. Introducción	3
2. Descripción de la asignatura.....	4
3. Objetivo general.....	4
4. Objetivos de aprendizaje	4
5. Contenidos.....	4
6. Evaluación de los aprendizajes	5
7. Metodología	7
8. Materiales y recursos didácticos	8
9. Cronograma.....	9
10. Consideraciones generales	11
CONTACTO	11
EQUIPO Y SOFTWARE REQUERIDO.....	12
FRAUDE ACADÉMICO Y PLAGIO.....	13
RECURSOS DE REVOCATORIA (APELACIONES)	14
11. Ingreso al Campus Virtual.....	15
12. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?	18
OPCIÓN 1	18
OPCIÓN 2	19
¿CÓMO INGRESAR AL CAMPUS VIRTUAL APRENDEU?	20
¿DÓNDE VISUALIZAR LAS ASIGNATURAS QUE MATRICULÓ?	25
13. Biblioteca	27
14. Referencias.....	28

1. Introducción

La orientación académica de la asignatura Ingeniería del Software, pretende guiar al estudiante durante el cuatrimestre, para que logre mediante el desarrollo de las actividades teórico-prácticas, conocimientos especializados y habilidades en el área de estudio.

Este documento es una herramienta que le ayudará a organizar su tiempo de estudio, indicándole: objetivos, conocimientos previos, material de apoyo, medios de consulta, evaluación, temas de estudio, cronograma de actividades, entre otros aspectos de su interés.

Esta asignatura tiene un valor de 4 créditos y requiere una dedicación mínima de 180 horas por cuatrimestre para la lectura, comprensión y dominio de los contenidos, así como también, para la investigación, documentación y ejecución de las asignaciones.

Nota: La voluntad de no discriminación y de uso de un lenguaje igualitario ha de quedar patente a lo largo de este texto. Se trata de encontrar expresiones respetuosas, sin distinción de género de las personas a las que nos referiremos, para un contexto determinado y que no dificulten la legibilidad del texto, por exceso de complejidad.

Se le sugiere mantener siempre a mano esta orientación y consultarla con frecuencia. Podrá descargar este documento desde la página web de la UNED o en el Campus Virtual **AprendeU**.

2. Descripción de la asignatura

La asignatura de Ingeniería del Software (código 03300) pretende que el estudiante adquiera los conocimientos básicos para poder desarrollar un sistema de información, dentro de estos aspectos se consideran las metodologías tanto ágiles como tradicionales, así como la calidad.

3. Objetivo general

Adquirir todos los conceptos básicos para el desarrollo de software, desde su inicio hasta la especificación del sistema, tomando en cuenta la calidad.

4. Objetivos de aprendizaje

1. Adquirir conocimiento sobre las principales metodologías de desarrollo de software que permitan su comprensión e implementación
2. Adquirir fundamentos teórico-prácticos sobre metodologías ágiles que permitan reconocer su importancia.
3. Reconocer prácticas modernas de ingeniería de software que permitan su implementación
4. Reconocer los principios que permiten la gestión de la calidad y las buenas prácticas del mercado para lograr software de calidad

5. Contenidos

La asignatura Ingeniería del Software se encuentra distribuida por cuatro unidades temáticas de aprendizaje (ver cuadro 1), cada una posee un objetivo de aprendizaje que el estudiante deberá alcanzar durante el desarrollo del curso.

Cuadro 1 Unidades temáticas de la asignatura

Unidades temáticas	Porcentaje por tema
Tema 1. Metodologías del desarrollo de software	23
Tema 2. Metodologías ágiles del desarrollo de software	23
Tema 3. Automatización del proceso de desarrollo de software	26
Tema 4. Pruebas y aseguramiento de la calidad	28
Total	100%

6. Evaluación de los aprendizajes

La asignatura Ingeniería del Software presenta un modelo de evaluación (ver cuadro 2) que tiene como finalidad evaluar las competencias a adquirir por el educando, según esto, el estudiante podrá conocer cómo será evaluado y así identificar los recursos necesarios para lograr el aprendizaje correspondiente.

Cuadro 2 Componentes del modelo de evaluación de aprendizaje

Instrumentos de evaluación	Valor
Proyecto 1	2.5
Proyecto 2	3.0

Instrumentos de evaluación	Valor
Proyecto 3	3.0
Evaluación en línea	1.5
Total	10

Esta asignatura no cuenta con prueba escrita de reposición.

Para el cálculo de la nota final de la asignatura, se utilizará lo estipulado en el [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 9: Evaluación de los Aprendizajes, Artículo 56, punto c.

7. Metodología

El modelo pedagógico de la Universidad Estatal a Distancia (UNED) se caracteriza por centrarse en el estudiante, quien gestiona su proceso de formación por medio del uso de diversos recursos.

Así mismo, UNED (2011) señala que por las características de la asignatura la misma es de tipo:

Asignatura y curso práctico: consiste en la asignatura en la que el estudiantado aplica los conocimientos en un ámbito disciplinar determinado, el cual necesariamente debe realizarse in situ durante todo el período académico de acuerdo con el campo de acción profesional. En el caso de la asignatura que contempla componentes virtuales, la aplicación práctica (in situ) se puede realizar por este medio. (pp. 21)

Asignatura y curso virtual: tipo de oferta académica en la que todos los procesos para la enseñanza y el aprendizaje se llevan a cabo en el entorno virtual. Una asignatura o curso de esta clase no solo utiliza las herramientas de comunicación y distribución de materiales que la plataforma provee, sino, también, de las diferentes actividades de aprendizaje que se realizan bajo esta modalidad (García et al., 2007; Ko & Rossen, 2004, citados por PAL-PACE, 2011 pp. 22).

8. Materiales y recursos didácticos

Unidad didáctica:

Libro físico:

Pantaleo G., & Rinaudo, L. (2015). Ingeniería de Software. Buenos Aires:
Alfaomega Grupo Editor Argentino.

Material complementario:

El material complementario es de apoyo al estudiante, por lo tanto no se proporciona. Es para consulta si se desea explorar más sobre los temas.

Material complementario

Cockburn, A.(2006). Agile Software Development: The Cooperative Game (2ª ed.).
Estados Unidos: Addison-Wesley Professional

Cohn, M. (2004). User Stories Applied (1ª ed.). Estados Unidos: Pearson
Education, Inc

Crispin, L & Gregory, J. (2009). Agile Testing: A Practical Guide for Testers
and Agile Teams (1ª ed.). Estados Unidos: Addison-Wesley Professional

Kniberg, H. (2015). Scrum and XP from the trenches. (2ª ed.). Estados Unidos:
C4Media.

Martin, R. C. (2006). Agile Estimating and Planning (1ª ed.). Estados Unidos:
Pearson Education, Inc

Martin, R. C. (2014). Agile Software Development, Principles, Patterns, and
Practices. Estados Unidos: Pearson.

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2014). Software Engineering: A Practitioner's
Approach (8ª ed.). Estados Unidos: McGraw-Hill Education.

Sommerville, I. (2018). Software Engineering (10ª ed.). Estados Unidos: Pearson India.

Stellman, A. & Greene, J. (2013). Learning Agile: Understanding Scrum, XP, Lean, and Kanban (1ª ed.) Estados Unidos: O'Reilly Med

Material digital

Beck, K., Beedle, M., Bennekum, A. V., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., Grenning, J., Highsmith, J., Hunt, A., Jeffries, R., Kern, J., Marick, B., Martin, R. C., Mellor, S., Schwaber, K., Sutherland, J. & Thomas, D. (2001). Manifesto for Agile Software Development. Recuperado de <http://agilemanifesto.org/>

9. Cronograma

A continuación, se desglosan las actividades que requerirá desarrollar para el cumplimiento del objetivo de aprendizaje de la asignatura, así mismo, en el entorno virtual encontrará mayor detalle al respecto.

Cuadro 3 Cronograma de actividades de la asignatura

Semana	Actividad
Semana 1. Metodologías del desarrollo del software	Actividades
Fecha: del 16 de setiembre al 22 de setiembre 2024	Foro de Presentación y Foro de consultas
Semana 2. Metodologías del desarrollo del software	Actividades
Fecha: del 23 de setiembre al 29 de setiembre 2024	Foro de consultas
Semana 3. Metodologías del desarrollo del software	Actividades
Fecha: del 30 de setiembre al 06 de octubre 2024	Foro de consultas

Semana	Actividad
Semana 4. Metodologías ágiles del desarrollo del software Fecha: del 07 de octubre al 13 de octubre 2024	Actividades Entrega proyecto 1 Foro de consultas
Semana 5. Metodologías ágiles del desarrollo del software Fecha: del 14 de octubre al 20 de octubre 2024	Actividades Foro de consultas
Semana 6. Metodologías ágiles del desarrollo del software Fecha: del 21 de octubre al 27 de octubre 2024	Actividades Foro de consultas
Semana 7. Automatización del proceso de desarrollo de software Fecha: del 28 de octubre al 03 de noviembre 2024	Actividades Entrega Proyecto 2
Semana 8. Automatización del proceso de desarrollo de software Fecha: del 04 de noviembre al 10 de noviembre 2024	Actividades Foro de consultas
Semana 9. Automatización del proceso de desarrollo de software Fecha: del 11 de noviembre al 17 de noviembre 2024	Actividades Foro de consultas

Semana	Actividad
Semana 10. Automatización del proceso de desarrollo de software Fecha: del 18 de noviembre al 24 de noviembre 2024	Actividades Entrega de Proyecto 3
Semana 11. Pruebas y aseguramiento de la calidad Fecha: del 25 de noviembre al 01 de diciembre 2024 Feriado: 01 de diciembre (Día de la Abolición del ejército)	Actividades Evaluación en línea 1
Semana 12. Todos los temas Fecha: del 02 de diciembre al 08 de diciembre 2024	Actividades Revisión de dudas con relación a las evaluaciones Entrega de notas
Semana 13. Todos los temas Fecha: del 09 de diciembre al 14 de diciembre 2024	Actividades Cierre académico y administrativo

10. Consideraciones generales

Contacto

La siguiente información es para que el estudiantado conozca la forma de comunicarse con sus profesores-tutores, persona encargada de cátedra, persona encargada de carrera y asistente, para resolver dudas de orden académico y administrativo.

Ante cualquier situación específica de la asignatura debe comunicarse primero con la persona tutora, ya sea por medio del correo interno o foro de consulta del Campus Virtual AprendeU. Toda información recibida por otro medio no se considera oficial y no es válida.

Así mismo, se le remite la información del personal que le puede apoyar en caso de considerarlo necesario:

- Encargada de cátedra
Nombre: Ariana Acón Matamoros
Teléfono: 220-1825
Correo: aaconm@uned.ac.cr
- Encargado de programa
Nombre: Roberto Morales Hernández
Teléfono: 2202-1827
Correo: robertomorales@uned.ac.cr
- Asistente de programa
Nombre: Sara Morales Briceño
Teléfono: 2202-1898
Correo: samorales@uned.ac.cr

Equipo y software requerido

La persona estudiante debe contar con acceso periódico a equipo electrónico con acceso a Internet, para que pueda efectuar las actividades académicas y mantener contacto con el personal docente.

Se le recomienda utilizar la aplicación **Campus Virtual UNED** para dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas), esto le permitirá: descargar la asignatura, revisar los recursos y las actividades de manera *Off line* o sin conexión a internet, posteriormente, cuando disponga de conectividad podrá subir las actividades realizadas.

Así mismo, se le recuerda que es un deber del estudiante mantener actualizada la información personal dentro del entorno estudiantil.

Los estudiantes activos de la UNED poseen un correo institucional propio el cual, es el medio oficial de comunicación, para obtener su usuario y contraseña deberá ingresar al [entorno estudiantil](#) en la sección Servicios encontrará la opción Correo Electrónico UNED.

Fraude académico y plagio

El [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 4: Otras definiciones, Artículo 4, indica que:

y) Fraude Académico: Se entiende por fraude académico cualquier comportamiento o práctica ilícita empleada para obtener una nota o alcanzar un objetivo en el desarrollo de una actividad académica, que vaya en contra de las normas, reglamentos y procesos pedagógicos de la universidad, y que atenta contra la integridad intelectual y moral del estudiante, por lo que se constituye en una falta disciplinaria sancionable. (p.9)

jj) Plagio: Se entenderá por plagio todo acto de copiar o parafrasear el trabajo o las ideas de otras personas en un trabajo académico sin un reconocimiento explícito de su autoría, respecto a cualquier material, hecho público o inédito, manuscrito, impreso o en forma electrónica. (p.11)

El supuesto fraude académico y plagio o copia textual de documentos sin las respectivas citas es una falta que se sanciona en el reglamento de la institución. En caso de que un profesor identifique un caso de aparente fraude académico y plagio, se realizarán las gestiones que establecen los diferentes reglamentos. Infringir los derechos de autor es un delito y una acción en contra de la ética científica y universitaria. Por lo que se recomienda leer en el reglamento señalado las implicaciones de cometer esta falta.

Recursos de Revocatoria (Apelaciones)

Si el estudiante tiene alguna duda con la calificación de las actividades evaluativas, debe gestionar un recurso de revocatoria por el entorno estudiantil en el apartado de servicios, la opción Recursos de revocatoria (Apelaciones), ver imagen:



Video tutorial para estudiantes, cómo gestionar un recurso de revocatoria o apelación en subsidio:

https://unedaccr-my.sharepoint.com/:v/q/personal/ucie_uned_ac_cr/ERERHLcDoINlh8mOuOeQXIQBOTul_v8253BsD1r-gXlhmg?e=ax4Pzg

Se aceptarán apelaciones dentro de los quince días naturales, después de la fecha de entrega de las técnicas de evaluación, para lo cual deberá gestionar un recurso de revocatoria por el entorno estudiantil en el apartado de servicios Recursos de revocatoria (Apelaciones). Ver Reglamento General Estudiantil.

https://www.uned.ac.cr/academica/images/cidreb/reglamento/estudiantil/general_estudiantil.pdf

11. Ingreso al Campus Virtual

Ingreso al campus virtual de su asignatura



La UNED cuenta con dos campus virtuales EducaU y AprendeU, pero esta asignatura se ofertará en el **Campus Virtual AprendeU**, dentro de esta podrá llevar a cabo los procesos educativos, organizarse y comunicarse con sus compañeros y la persona docente.

Requerimientos para el uso de los campus virtuales

Para una buena experiencia de uso y navegación dentro del campus virtual usted debe tener, como mínimo, lo siguiente:

PC de escritorio o portátil

- **Hardware**

- ✓ Computadora de escritorio o portátil con pantalla de 13 pulgadas o superior con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).
- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.
- ✓ Conexión de red física (cable de red) o inalámbrica (WiFi) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.
- ✓ Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

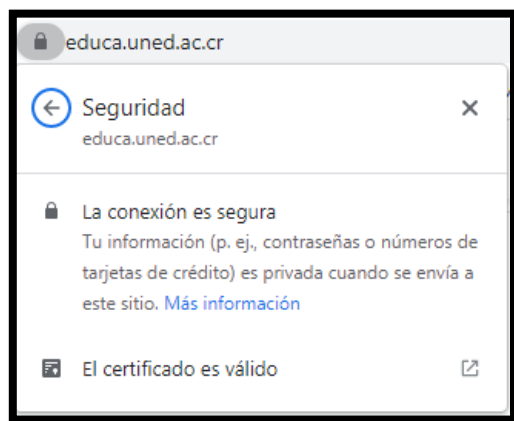
<https://www.speedtest.net/es>

<https://fast.com/es/>

- **Software**

- ✓ Sistema operativo
 - Windows 10, Windows 11 o superior.

- MacOS 10.14 (Mojave), 10.15 (Catalina), 11.0 (Big Sur), 12.0 (Monterrey) 13.0 (Ventura) o superior.
- ✓ Navegador web: Firefox, Safari, Edge o Chrome actualizado a su última versión. Cabe señalar que no se soporta navegador Internet Explorer. Puede verificar su versión de navegador en: <https://www.whatsmybrowser.org/>
- ✓ Contar con acceso a dos navegadores web de los indicados anteriormente, actualizados a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Un micrófono, audífonos o parlantes y cámara compatible para su uso en navegador web.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.
- **Seguridad**
 - ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales).
 - ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el símbolo de candado al inicio de la URL, compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



Dispositivo móvil

- **Hardware:**
 - ✓ Dispositivo tableta o teléfono inteligente con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).

- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.
- ✓ Conexión de red inalámbrica (WiFi) o datos móviles (3G o superior) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.

Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

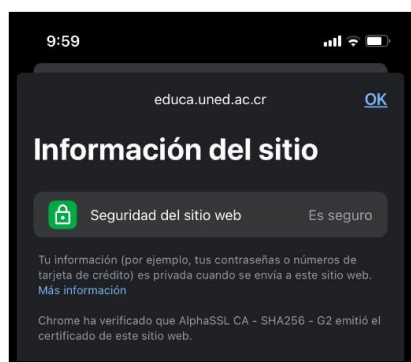
<https://www.speedtest.net/es>

<https://fast.com/es/>

- **Software:**

- ✓ Sistema Operativo
 - Android 10, 11, 12, 13 o superior.
 - iOS 11.x, 12.x, 13.x, 14.x o superior.
 - iPadOS 13.x 14.x 15.x y 16.x o superior.
- ✓ Navegador web comprobado: Mobile Safari, Firefox o Google Chrome.
Puede verificar su versión de navegador en:
<https://www.whatsmybrowser.org/>
- ✓ Contar con acceso a dos de los navegadores web indicados anteriormente, actualizado a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Micrófono, altavoces y cámara integrada en dispositivo.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.
- **Seguridad**
- ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales)

- ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el menú del navegador móvil en opción “Información del sitio web”, compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



12. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?

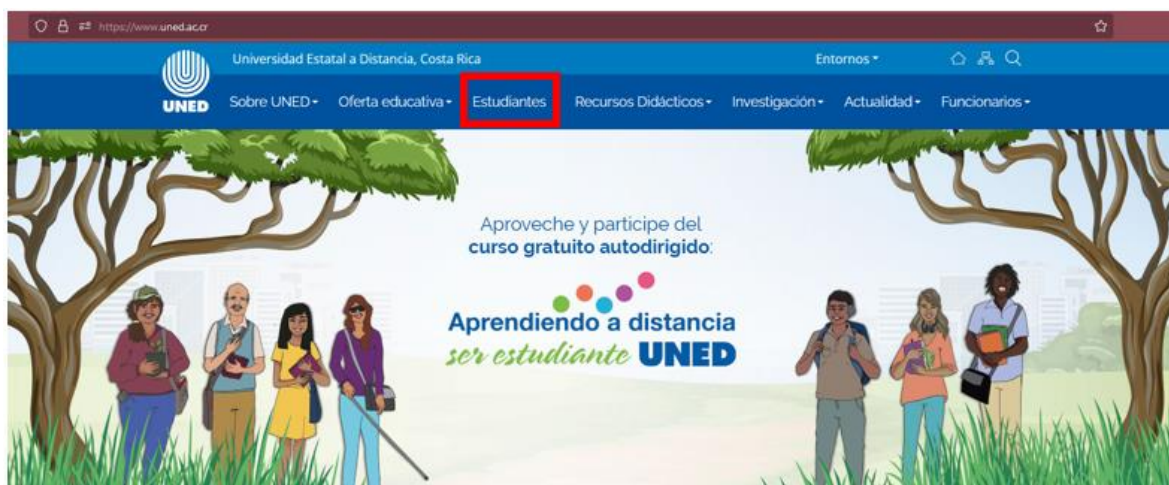
El acceso al campus virtual se puede realizar desde un navegador web o empleando la aplicación móvil Campus Virtual UNED.

Desde el navegador web

En caso de acceder desde un navegador web debe digitar: www.uned.ac.cr, puede hacerlo empleando dos posibilidades diferentes.

Opción 1

Paso 1. En el menú principal de la página de UNED, ubique la opción **Estudiantes**, y haga clic sobre esta opción.

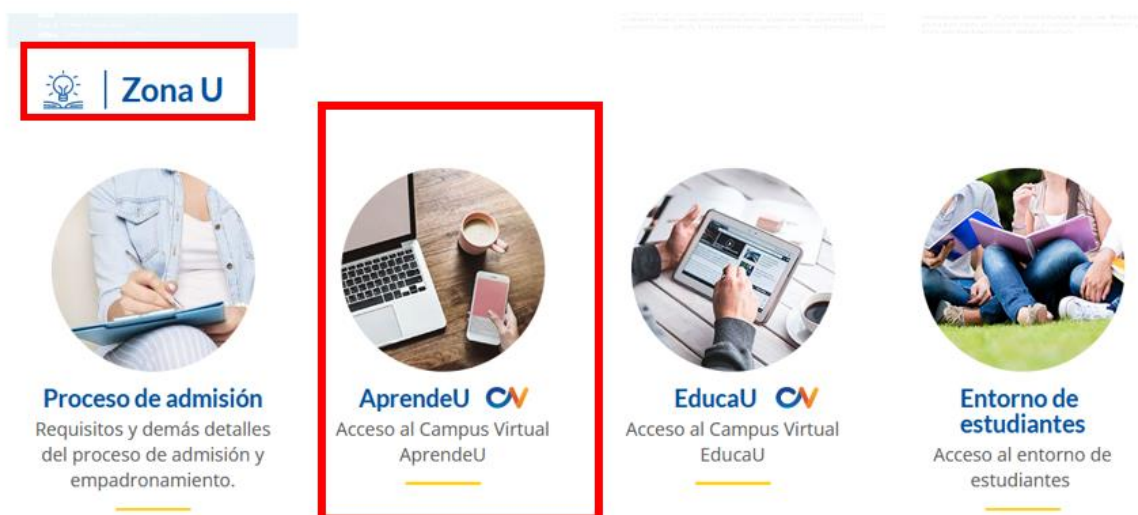


Paso 2. Se habilitará una nueva ventana donde deberá seleccionar la opción **AprendeU**.



Opción 2

En la página principal de la UNED, ubique la sección Zona U, ahí encontrará el enlace directo para acceder a AprendeU.



Desde la App Campus Virtual UNED



También puede acceder desde la aplicación móvil Campus Virtual UNED, la cual está disponible para dispositivos móviles con sistema operativo iOS y Android. Para conocer como descargarla consulte:

- Manual para sistema operativo Android:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_Android.pdf
- Manual para sistema operativo iOS:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_iOS.pdf

Se recomienda el uso de esta aplicación para:

- Recibir notificaciones de actividad en la asignatura.
- Revisar los materiales e instrucciones de actividades de la asignatura.
- Verificar anuncios y calendarización de entregas.
- Comprobar calificaciones.
- Mantener una comunicación con la persona docente y compañeros de clase.
- Descargar los elementos del curso para consulta sin conexión a internet (*offline*).

¿Cómo ingresar al campus virtual AprendeU?

Para ingresar, lo primero que debe hacer es buscar la opción Acceder y hacer clic sobre ella. Esta acción habilitará una nueva ventana donde debe anotar las credenciales de acceso.

The image shows the login interface of the UNED Campus Virtual. At the top left is the UNED logo and the text "UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA" and "Campus VIRTUAL AprendeU". In the top center is the link "Página Principal". At the top right is a language dropdown menu set to "Español - Internacional (es)" and a blue "Acceder" button. A red circle with the number "1" is around the "Acceder" button, and a red line connects it to the password field in the login box. Below the header is a large red circle with the number "2" next to a login box. The login box contains the UNED logo, the text "UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA" and "Campus VIRTUAL AprendeU", a "Nombre de usuario" input field, a "Contraseña" input field, a blue "Acceder" button, a link "¿Ha extraviado la contraseña?", a language dropdown menu set to "Español - Internacional (es)", and a "Aviso de Cookies" button. A red line also connects the "Acceder" button in the login box to the "Acceder" button in the top right header.

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
Campus VIRTUAL AprendeU

Página Principal

Español - Internacional (es) ▼ Acceder

2

UNIVERSIDAD ESTATAL A DISTANCIA
Campus VIRTUAL AprendeU

Nombre de usuario

Contraseña

Acceder

¿Ha extraviado la contraseña?

Español - Internacional (es) ▼ Aviso de Cookies

Usuario. Es su número de cédula con formato de diez dígitos, sin guiones ni espacios.

Ejemplos:

Si número de identificación tiene **7 dígitos** (1-234-567) deberá digitar:

0102340567

Si su número de identificación tiene **8 dígitos** (1-1456-052) deberá digitar:

0114560052

Sin embargo, si usted es **un estudiante extranjero o residente**, su **Usuario se conformará por el número de identificación que usó al hacer la matrícula.**

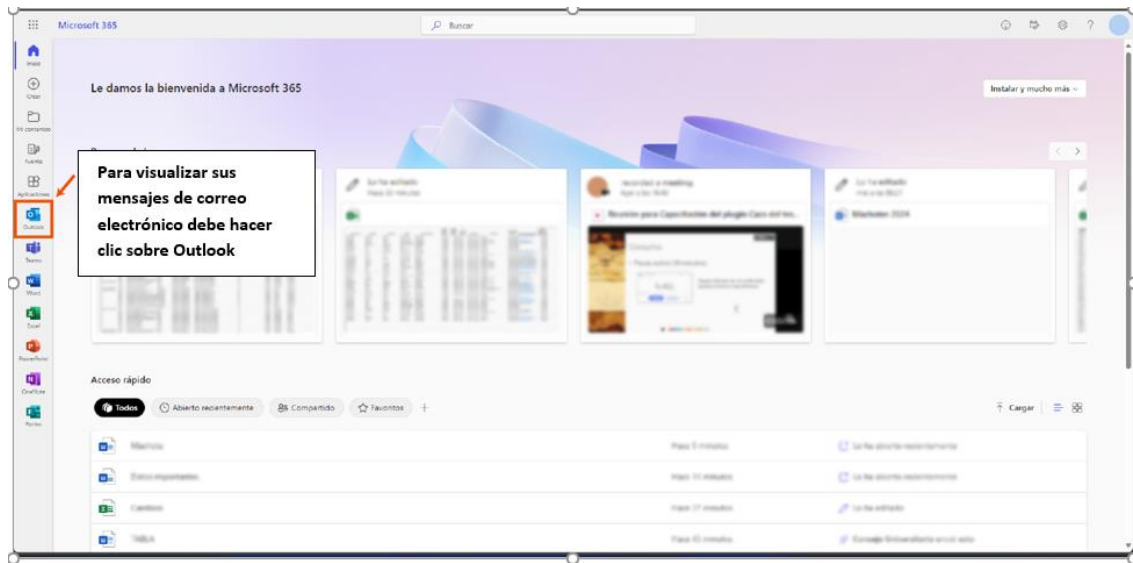
Contraseña.

Tenga en cuenta que su contraseña dependerá de dos factores:

A. Contraseña para estudiantes de primer ingreso.

Si usted es estudiante de primer ingreso en este cuatrimestre, la contraseña se enviará a su correo electrónico institucional (Microsoft Outlook), cuyo remitente es inscripcioneslms@uned.ac.cr. Para conocer más detalles del ingreso a su correo institucional visualice el siguiente video:

https://www.youtube.com/watch?v=7TWv8_J5Fw4



En el mensaje que se envía se incluirá una contraseña temporal que les permitirá acceder al campus virtual correspondiente. En caso de no ubicar este mensaje, es de suma importancia que **revise la carpeta: Correo no deseado o Spam** para verificar si el mensaje llegó a ese espacio. El mensaje tendrá el siguiente formato:



Hola, (**SU NOMBRE**),

Se le ha creado una nueva cuenta en el campus virtual **AprendeU** de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED) y se le ha asignado una contraseña temporal, por lo que es importante que cuando ingrese por primera vez proceda a cambiar su contraseña.

Los datos para ingresar son:

Campus virtual	Contraseña	Usuario
AprendeU	pV*p@9%A	0102340567

Para comenzar a usar el campus virtual **AprendeU**, ingrese en el siguiente enlace: <https://aprende.uned.ac.cr/>

En la mayoría de programas de correo electrónico, la dirección anterior debería aparecer en forma de enlace de color azul sobre el que simplemente debe hacer clic. Si eso no funciona, copie y pegue la dirección en la barra de direcciones del navegador.

Si necesita ayuda, por favor póngase en contacto con el Programa de Aprendizaje en Línea al teléfono 2234-3236 en las extensiones: 4672, 3545, 3546, 6509 y 4672. También por correo electrónico a la dirección aprendizajeenlinea@uned.ac.cr

Agradecemos no responda a este mensaje, ya que es generado automáticamente y no recibirá respuesta.

Al iniciar sesión en el campus AprendeU, el mismo de forma automática le solicitará que cambie su contraseña.

Para continuar, deberá cambiar su contraseña.

Cambiar contraseña

Nombre de usuario 0304760442

La contraseña debería tener al menos 8 carácter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 carácter(es) especial(es) como *, -, o #
Las contraseñas pueden ser reutilizadas después de 3 cambios

Contraseña actual

Nueva contraseña

Nueva contraseña (de nuevo)

Guardar cambios

Para una mejor visualización de cómo ingresar a la plataforma, puede consultar el video tutorial que se encuentra en el siguiente enlace:

<https://www.uned.cr/qr/aprendeU> o bien, utilice el siguiente código QR.



B. Contraseña para estudiantes regulares.

Si usted es estudiante regular, es decir si usted matriculó en el I o II cuatrimestre 2024, su contraseña para ingresar será la que ha utilizado con regularidad para ingresar a la plataforma.

¿Dónde visualizar las asignaturas que matriculó?

Al ingresar a **AprendeU** ubique la sección “Vista general de curso”, que muestra el nombre de todas las asignaturas en las que está inscrito, en este campus virtual. Para **acceder al entorno virtual** de esta asignatura, haga clic sobre el nombre.

Vista general de curso

Todos ▾

Buscar

Ordenar por nombre del curso ▾

Tarjeta ▾



Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades

05172 - COMERCIALIZACION DEL
PRODUCTO TURISTICO ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades

05392 - GESTION FINANCIERA
SOSTENIBLE -IC2024
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades

05393 - EMPRENDEDURISMO E
INTEG COMUNIT ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024

¿Cuándo tiene disponible el acceso a su asignatura en línea?

El acceso a los entornos de la UNED estará disponible a partir del primer lunes del inicio oficial de cada período académico. Para este III Cuatrimestre la fecha de ingreso será a partir del **lunes, 16 de setiembre del 2024**.

¿Qué apoyo se brinda para aprender a usar este Campus Virtual?

La UNED pone a disposición algunos medios en los que puede aprender a utilizar el campus virtual, a continuación, se describen:

1. **Webinar “Inducción al campus virtual AprendeU y EducaU” el martes, 17 de setiembre del 2024**, a partir de las 6:00 p.m.
2. En la **página web del Programa de Aprendizaje en Línea (PAL)** (<https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/>) puede encontrar en el menú Estudiantes, las opciones: Manuales, Consejos y Preguntas frecuentes sobre el campus virtual, visítela en el bloque de Recursos Didácticos ubicado en la página principal de la UNED.
3. En el canal de **YouTube de Aprendizaje en Línea**, se encuentran video tutoriales que los orientará en cuanto al ingreso y el uso técnico de las diferentes herramientas que hallará en el campus virtual. Puede acceder a través del enlace <https://www.youtube.com/user/PALUNED>
4. La página de la red social **Facebook “Aprendizaje en Línea”**, para estar al tanto de avisos y comunicaciones respecto al campus virtual.

Adicionalmente, el Programa Aprendizaje en Línea tiene habilitado el **correo** aprendizajeenlinea@uned.ac.cr, con el fin de que los estudiantes puedan canalizar sus consultas técnicas con respecto al campus virtual AprendeU.

13. Biblioteca



Las bibliotecas de la UNED

Ofrecen diversos apoyos bibliográficos digitales para realizar sus tareas, investigaciones, proyectos.

Alfabetización informacional sobre recursos que nos ofrece la UNED.

Ingrese a: <https://www.uned.ac.cr/academica/index.php/cidreb>

encontrará recursos digitales tales como:



Como parte de la comunidad universitaria UNED, tiene acceso utilizando su correo institucional (sin el dominio uned.cr)

Consultas



circulacion@uned.ac.cr
rcerdasc@uned.ac.cr
fchinchilla@uned.ac.cr



Accediendo a

<https://www.facebook.com/BiblioUNEDCR/>



Por los teléfonos

2527-2261 / 25272262 /
 2527-2407

14. Referencias

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2011). *Glosario de términos curriculares para la Universidad Estatal a Distancia*. EUNED.

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2012). *Reglamento General Estudiantil*. EUNED.