

Manual De Usuario

El Sistema Generador de PEA

AUTOR:

Edison Benjamin Gualpa Quevedo

Cristofer Alexander Tambaco Delgado

Dilan Brandon Haro Bustamante

SUPERIOR TECNOLÓGICO
**DE TURISMO Y PATRIMONIO
YAVIRAC**

TUTOR

Ing. Andres Carvajal

QUITO – ECUADOR

Febrero, 2025

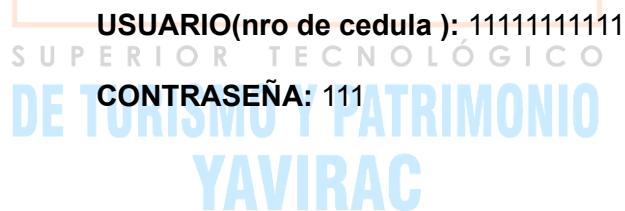
1. Introducción

El presente manual de usuario tiene como finalidad proporcionar una guía detallada sobre el uso del Sistema Generador de Documentos PEA, desarrollado para la gestión eficiente de los Planes de Estudio Académico en el Instituto Yavirac. El proyecto está desarrollado con el lenguaje de programación PHP y la base de datos no relacional MONGODB EL PRESENTE PROYECTO se encuentra dockerizado.

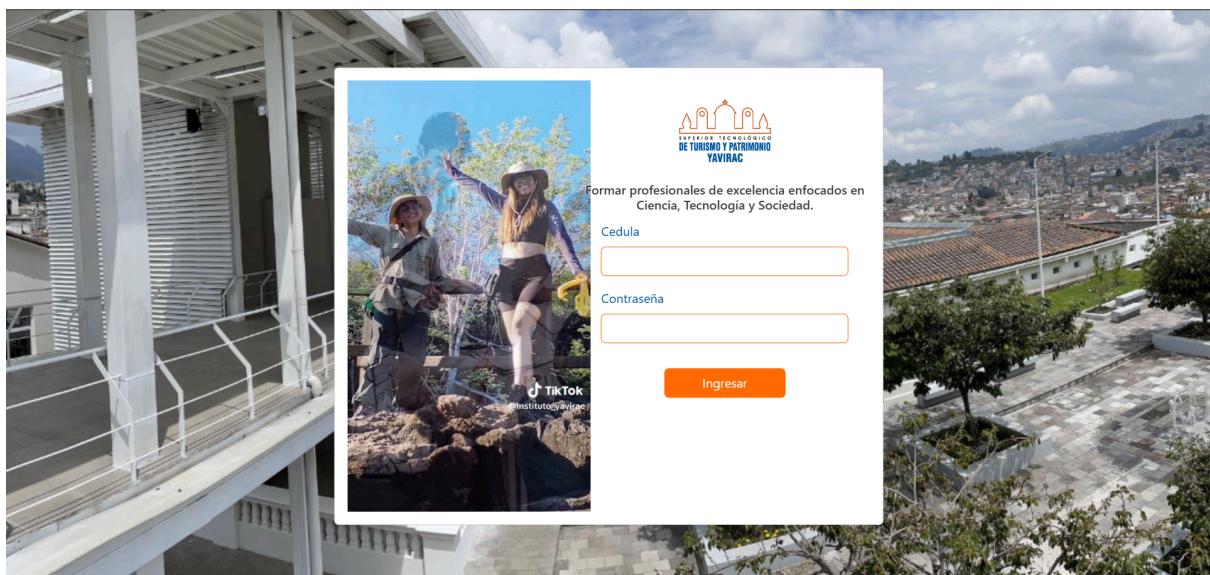
2. Acceso al Sistema

- Para ingresar al sistema por primera vez se debe iniciar sesión con el rol **ADMIN** el cual será el encargado de agregar nuevos usuarios al sistema, en los credenciales el nro de cédula ingresada al momento del registro será por defecto el usuario del sistema :

Credenciales rol ADMIN :



- En caso de no tener credenciales solo podrá visualizar y descargar mallas académicas.



3. Descripción de Roles y Funcionalidades

3.1 Administrador (Rol 0)

- Crear nuevas mallas curriculares.
- Agregar y asignar permisos a los usuarios.
- Registrar nuevas materias.
- Supervisar el correcto funcionamiento del sistema.

3.2 Coordinador (Rol 2)

- Crear y gestionar mallas curriculares.
- Asignar docentes a cada materia.
- Corregir errores en los PEA antes de su validación final.

3.3 Docente (Rol 1)

- Gestionar el PEA de la materia asignada.
- Editar y validar los documentos generados.

3.4 Estudiante (Sin Inicio de Sesión)

- Acceder a las mallas y los documentos PEA de manera pública para consulta

SUPERIOR TECNOLÓGICO
DE TURISMO Y PATRIMONIO
YAVIRAC

4. Uso del Sistema

Estudiante (Sin Inicio de Sesión)

Al ingresar sin iniciar sesión el sistema se presentará de la siguiente forma:

The screenshot shows the system's main page for unauthenticated users. At the top, there is a header with the university logo, a "Bienvenido" button, and an "Inicio sesión" button. Below the header, a sidebar on the left contains icons for navigation and user information. The main content area has a title "Visualizador de PEAS" and a brief description of what a PEAS document is. It also features a section titled "NUESTRAS CARRERAS" with five thumbnail images representing different majors: Desarrollo de software, Arte culinario Ecuatoriano, Diseño de moda, Guía nacional de turismo, and Marketing digital.

Si seleccionas alguna carrera el sistema te permitirá visualizar la malla académica, el cual podrá ser descargado, permitiendo tener la malla académica.

The screenshot shows the academic plan page for the "Desarrollo de software" major. At the top, it has a header with the university logo, a "Bienvenido" button, and an "Inicio sesión" button. Below the header, a sidebar on the left contains icons for navigation and user information. The main content area has a title "Descripción de la Carrera" and a detailed description of what a software developer does. It also features a section titled "MALLA ACADEMICA" with a grid of courses organized by semester. A dropdown menu for the academic year "2025-1" is open, showing the options: 2025-1, 2023-2, 2022-3, and 2022-1. A "Descargar Malla" button is located at the bottom right of the grid.

Para poder descargar la malla académica, haz clic en “Descargar Malla”, de esta manera obtienes la malla académica.

Bienvenido

Desarrollo de software

Descargar Malla

Descripción de la Carrera

Un desarrollador de software es un profesional especializado en el diseño, desarrollo, implementación, prueba y mantenimiento de aplicaciones y sistemas de software. Su rol es fundamental en la creación de soluciones digitales que satisfacen las necesidades de los usuarios y las empresas.

MALLA ACADEMICA

2025-1

primero	segundo	tercero	cuarto
Fundamentos de programacion	Programación Orientada a Objetos (POO)	Programación Avanzada (Patrones de Diseño)	Desarrollo Full-Stack (Backend y Frontend Frameworks)
Matemáticas discretas	Sistemas Operativos	Redes y Seguridad Informática	Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Fundamentos de bases de datos	Bases de datos relacionales	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	DevOps y CI/CD
Lógica de programación	Ingeniería de Software I	Bases de datos NoSQL	Gestión de Proyectos de Software
Algoritmos y estructuras de datos	Desarrollo Web Básico (HTML, CSS, JavaScript)	Análisis y Diseño de Sistemas	Cloud Computing y Servicios en la Nube
Comunicación Oral y Escrita	Inglés Técnico II	Inglés Técnico III	Pruebas y calidad del software

A su vez si presionas alguna materia te permitirá visualizar el contenido de la materia que seleccionaste.

Bienvenido

Iniciar sesión

Fundamentos de programacion

Descripción de la Carrera

Información General

Carrera: Desarrollo de software N.ro de creditos: 234

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autónomo	Aprendizaje Autónomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos	Correquisitos

Administrador (Rol 0)

Si ingresas como administrador el sistema se te presentará de la siguiente manera:

Bienvenido

Juan López

Inicio

Visualizador de PEAS

NUESTRAS CARRERAS

Configuración del sistema

Desarrollo de software

Arte culinario Ecuatoriano

Diseño de moda

Guía nacional de turismo

Al presionar “Configuración del Sistema”, te permitirá crear roles (administrados, coordinador de carrera y docentes).

Bienvenido

Juan López

Configuraciones

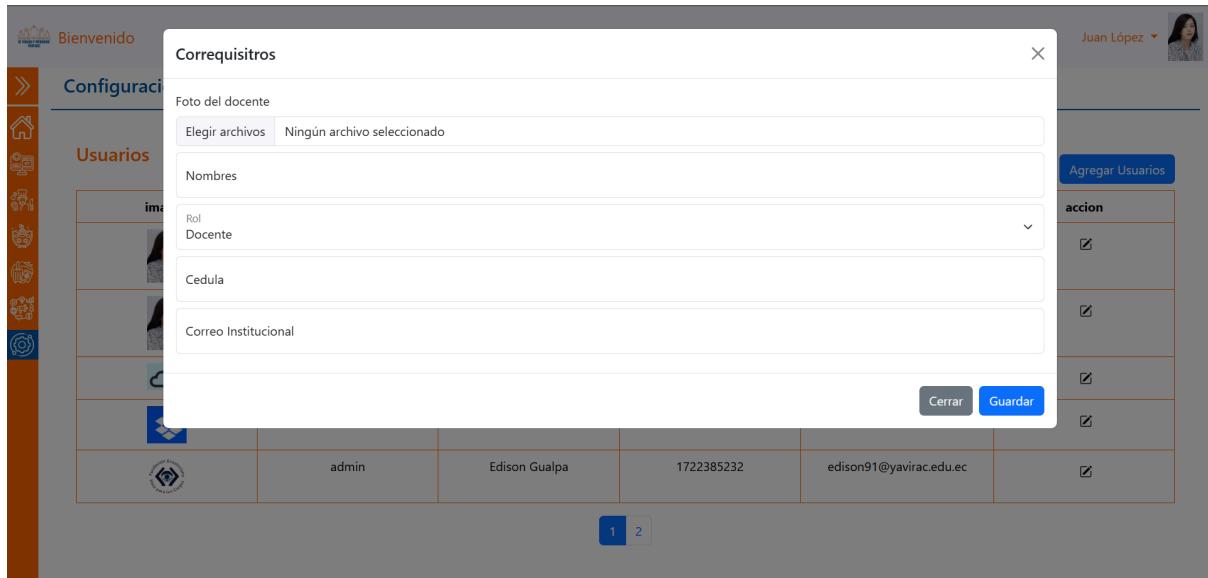
Usuarios

Agregar Usuarios

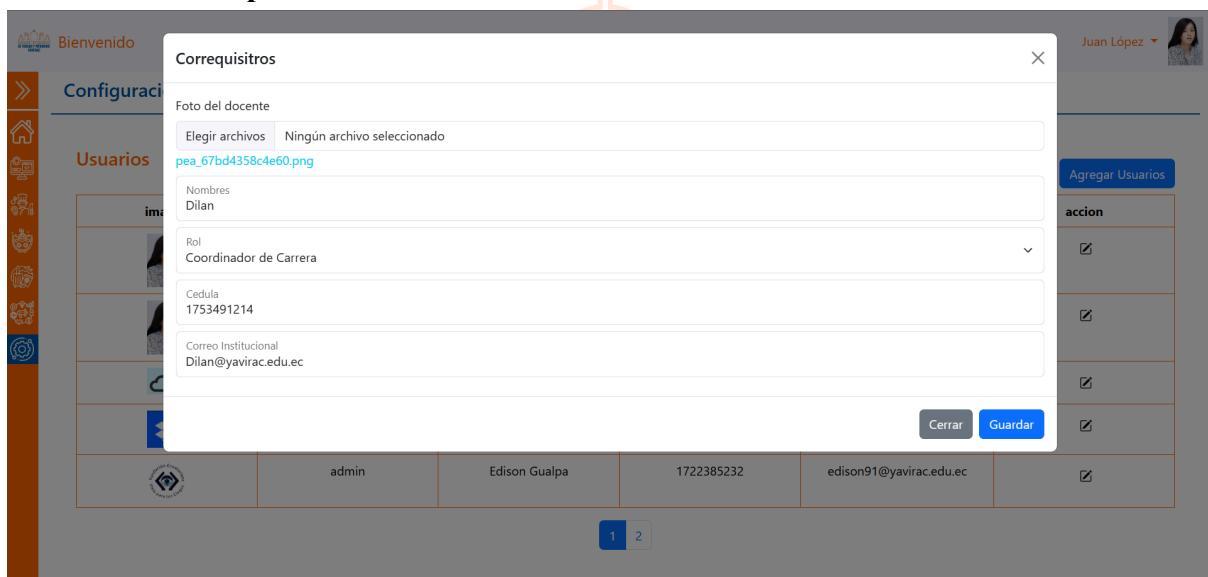
imagen	role	nombres	cedula	correo_institucional	accion
	admin	Juan López	1111111111	juan.lopez@institucion.edu	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Maria Rodriguez	3456789012	maria.rodriguez@institucion.edu	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Cristofer	1755952577	Cristofer91@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>
	coordinador de carrera	Dilan	1753491214	Dilan@yavirac.edu.ec	<input checked="" type="checkbox"/>
	admin	Edison Gualpa	1722385232	edison91@yavirac.edu.ec	<input checked="" type="checkbox"/>

1 2

Para crear un usuario tienes que llenar los campos (Imagen del usuario, Nombre, Cédula y Correo Electrónico), si no se llenan los campos no te permitirá crear el usuario, por defecto para que ingrese el nuevo usuario, la contraseña será su cédula.



El administrador podrá editar los usuarios:



Para que puedas cambiar la contraseña te diriges a “Configurar Perfil”

Bienvenido

Juan López

Configuraciones

Juan López ▾

Configurar perfil

Cerrar Sesión

Usuarios

Agregar Usuarios

imagen	role	nombres	cedula	correo_institucional	accion
	admin	Juan López	1111111111	juan.lopez@institucion.edu	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Maria Rodriguez	3456789012	maria.rodriguez@institucion.edu	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Cristofer	1755952577	Cristofer91@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>
	coordinador de carrera	Dilan	1753491214	Dilan@yavirac.edu.ec	<input checked="" type="checkbox"/>
	admin	Edison Gualpa	1722385232	edison91@yavirac.edu.ec	<input checked="" type="checkbox"/>

localhost:8080/index.php?action=config

Aquí podrás visualizar todos tus datos y podrás cambiar la contraseña.

Bienvenido

Juan López

Configuracion del perfil

Nueva Contraseña

Confirmar Contraseña

Nombres

Juan López

Cédula

1111111111

Correo Institucional

juan.lopez@institucion.edu

Imagen URL

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Guardar

El administrador puede agregar mallas y editar las mallas sin ninguna restricción.

The screenshot shows the 'Desarrollo de software' section of the application. At the top, there's a navigation bar with icons for home, dashboard, curriculum, and users. A welcome message 'Bienvenido' and a user profile 'Juan López' are visible. Below the navigation, a title 'Descripción de la Carrera' is followed by a detailed description of the software developer profession. The main content is titled 'MALLA ACADEMICA' and shows a grid of courses across four semesters (primero, segundo, tercero, cuarto). Each semester has a specific set of courses:

primero	segundo	tercero	cuarto
Fundamentos de programación	Programación Orientada a Objetos (POO)	Programación Avanzada (Patrones de Diseño, Frameworks)	Desarrollo Full-Stack (Backend y Frontend)
Matemáticas discretas	Sistemas Operativos	Redes y Seguridad Informática	Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Fundamentos de bases de datos	Bases de datos relacionales	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	DevOps y CI/CD
Lógica de programación	Ingeniería de Software I	Bases de datos NoSQL	Gestión de Proyectos de Software
Algoritmos y estructuras de datos	Desarrollo Web Básico (HTML, CSS, JavaScript)	Análisis y Diseño de Sistemas	Cloud Computing y Servicios en la Nube
Comunicación Oral y Escrita	Inglés Técnico II	Inglés Técnico III	Pruebas y calidad del software

Para agregar una nueva malla tendrás que llenar los siguientes campos(Año, Periodo, Total de Semestres, Semana, Nombre de la Materia, Docente).

The screenshot shows the 'Agregar Malla Curricular' (Add Curriculum Grid) dialog box. It has sections for 'Datos de la malla curricular' (Curriculum Grid Data) and 'Datos de la Materia' (Subject Data). In the curriculum data section, fields for 'Año' (Year), 'Período' (Period), and 'Total de Semestres' (Total Semesters) are filled with 2025, 1, and 1 respectively. In the subject data section, fields for 'Semestre' (Semester), 'Nombre' (Name), and 'Docente a cargo' (Teacher in charge) are shown, along with an 'Agregar Materia' (Add Subject) button. Below these, a table lists subjects with columns for '#', 'Semestre', 'Nombre', 'Docente', and 'Acciones' (Actions). The table contains the same subjects as the main academic plan grid above.

Para editar la malla tienes que, primero seleccionar el año y periodo que deseas cambiar, después de seleccionar el periodo tendrás que seleccionar la materia o a su vez agregar la materia faltante.

Actualizar Malla Curricular 2025-1

Datos de la malla curricular
Total de Semestres
4

Datos de la Materia
Semestre
Seleccionar semestre
Nombre
Docente a cargo
Seleccionar docente
Agregar Materia

#	Semestre	Nombre	Docente	Acciones
1	1	Fundamentos de programacion	Maria Rodriguez	Editar Eliminar
2	1	Matemáticas discretas	Maria Rodriguez	Editar Eliminar
3	1	Fundamentos de bases de datos	Cristofer	Editar Eliminar
4	1	Lógica de programación	Cristofer	Editar Eliminar
5	1	Algoritmos y estructuras de datos	Maria Rodriguez	Editar Eliminar
6	1	Comunicación Oral y Escrita	Maria Rodriguez	Editar Eliminar
7	1	Inglés Técnico I	Maria Rodriguez	Editar Eliminar



Para poder editar el PEA tienes que presionar en alguna de las materias .

Bienvenido Juan López ▾

Desarrollo de software

Descripción de la Carrera

MALLA ACADEMICA

2025-1 Editar malla

primero	segundo	tercero	cuarto
Fundamentos de programación	Programación Orientada a Objetos (POO)	Programación Avanzada (Patrones de Diseño, Frameworks)	Desarrollo Full-Stack (Backend y Frontend)
Matemáticas discretas	Sistemas Operativos	Redes y Seguridad Informática	Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Fundamentos de bases de datos	Bases de datos relacionales	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	DevOps y CI/CD
Lógica de programación	Ingeniería de Software I	Bases de datos NoSQL	Gestión de Proyectos de Software
Algoritmos y estructuras de datos	Desarrollo Web Básico (HTML, CSS, JavaScript)	Análisis y Diseño de Sistemas	Cloud Computing y Servicios en la Nube
Comunicación Oral y Escrita	Inglés Técnico II	Inglés Técnico III	Pruebas y calidad del software

Una vez presionado la materia puedes realizar la edición de PEA o a su vez la validación del PEA.

Bienvenido Juan López ▾

Fundamentos de programación

Descripción de la Carrera

Información General

Carrera: Desarrollo de software N.ro de creditos: 234

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autónomo	Aprendizaje Autónomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos	Correquisitos
----------------	---------------

Coordinador (Rol 2)

The screenshot shows the homepage of the institution's website. On the left, there is a vertical orange sidebar with icons and links: Inicio, Desarrollo de software, Arte culinario Ecuatoriano, Diseño de moda, Guía nacional de turismo, Marketing digital, and Configuración del sistema. The main content area has a blue header with the text "Coordinador de PEAS". Below the header, there is a paragraph about the PEA (Programa de Estudios Académicos) and a section titled "NUESTRAS CARRERAS" featuring five thumbnail images representing different careers: Desarrollo de software, Arte culinario Ecuatoriano, Diseño de moda, Guía nacional de turismo, and Marketing digital.

Como coordinador de la carrera puedes visualizar las carreras del Instituto.

The screenshot shows the 'Configuraciones' (Configurations) page. On the left, there is a vertical orange sidebar with icons for Home, Desarrollo de software, Arte culinario Ecuatoriano, Diseño de moda, Guía nacional de turismo, Marketing digital, and Configuración del sistema. The main content area has a blue header with the text "Configuraciones". Below the header, there is a section titled "Usuarios" (Users) with a table showing user information. The table has columns: imagen (Image), role (Role), nombres (Name), cedula (Cedula), correo_institucional (Institutional Email), and accion (Action). There are five rows of data:

Imagen	role	nombres	cedula	correo_institucional	accion
	docente	Maria Rodriguez	3456789012	maria.rodriguez@institucion.edu	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Cristofer	1755952577	Cristofer91@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Dayana Muñoz	1740404040	dayanaMuñoz@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Pamela Bermudez	1730303030	pamelab@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>
	docente	Alberto Paredes	1710101010	albertoParez1@gmail.com	<input checked="" type="checkbox"/>

Al presionar configuración el coordinador de carrera podrá agregar “los docentes”.

Bienvenido

Dilan ▾ 

Desarrollo de software

[Agregar Malla](#) [Descargar Malla](#)

Descripción de la Carrera

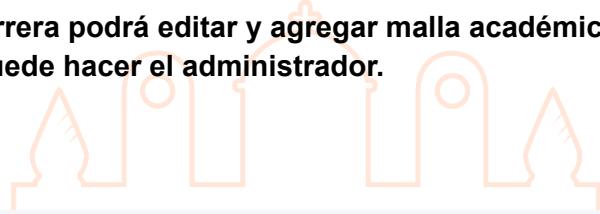
Un desarrollador de software es un profesional especializado en el diseño, desarrollo, implementación, prueba y mantenimiento de aplicaciones y sistemas de software. Su rol es fundamental en la creación de soluciones digitales que satisfacen las necesidades de los usuarios y las empresas.

MALLA ACADEMICA

2025-1 [Editar malla](#)

primero	segundo	tercero	cuarto
Fundamentos de programación	Programación Orientada a Objetos (POO)	Programación Avanzada (Patrones de Diseño, Frameworks)	Desarrollo Full-Stack (Backend y Frontend)
Matemáticas discretas	Sistemas Operativos	Redes y Seguridad Informática	Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Fundamentos de bases de datos	Bases de datos relacionales	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	DevOps y CI/CD
Lógica de programación	Ingeniería de Software I	Bases de datos NoSQL	Gestión de Proyectos de Software
Algoritmos y estructuras de datos	Desarrollo Web Básico (HTML, CSS, JavaScript)	Análisis y Diseño de Sistemas	Cloud Computing y Servicios en la Nube
Comunicación Oral y Escrita	Inglés Técnico II	Inglés Técnico III	Pruebas y calidad del software

El coordinador de carrera podrá editar y agregar malla académica, cabe recalcar que de igual manera lo puede hacer el administrador.



Bienvenido

Dilan ▾ 

Fundamentos de programación

[editar](#) [Validar Pea](#)

Descripción de la Carrera

Información General

Carrera: Desarrollo de software N.ro de creditos: 234

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autónomo	Aprendizaje Autónomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos	Correquisitos
----------------	---------------

Y por último el coordinador puede validar y editar los PEAS.

Docente (Rol 1)

El docente solo tendrá visualización de las carreras, no tendrá la opción de “Configuración de sistema”.

The screenshot shows the website's navigation bar with icons for home, search, and user profile. The main content area is titled 'Visualizador de PEAS' (PEAS Visualizer) with a brief description of what it is. Below this is a section titled 'NUESTRAS CARRERAS' (Our Majors) featuring five cards:

- Desarrollo de software
- Arte culinario Ecuatoriano
- Diseño de modas
- Guía nacional de turismo
- Marketing digital

At the bottom, the institution's name is displayed: 'SUPERIOR TECNOLÓGICO DE TURISMO Y PATRIMONIO YAVIRAC'.

El docente solo puede descargar la malla, no puede crear, ni editar la malla, lo que si puede realizar es ingresar a su materia asignada, editar y validar el PEA.

The screenshot shows the 'Malla Académica' (Academic Blueprint) for the 'Desarrollo de software' (Software Development) program. At the top, there's a navigation bar with icons for home, search, and download, and a user profile 'Cristofer'. Below the navigation is a section titled 'Descripción de la Carrera' (Description of the Program) which includes a brief description of what a software developer does. A large grid below is titled 'MALLA ACADEMICA' and shows four years of courses:

primero	segundo	tercero	cuarto
Fundamentos de programación	Programación Orientada a Objetos (POO)	Programación Avanzada (Patrones de Diseño, Frameworks)	Desarrollo Full-Stack (Backend y Frontend)
Matemáticas discretas	Sistemas Operativos	Redes y Seguridad Informática	Inteligencia Artificial y Aprendizaje Automático
Fundamentos de bases de datos	Bases de datos relacionales	Desarrollo de Aplicaciones Móviles	DevOps y CI/CD
Lógica de programación	Ingeniería de Software I	Bases de datos NoSQL	Gestión de Proyectos de Software
Algoritmos y estructuras de datos	Desarrollo Web Básico (HTML, CSS, JavaScript)	Análisis y Diseño de Sistemas	Cloud Computing y Servicios en la Nube
Comunicación Oral y Escrita	Ingles Técnico II	Ingles Técnico III	Pruebas y calidad del software

Una vez seleccionada la materia asignada del docente el docente puede editar el PEA haciendo ‘click en editar’.

The screenshot shows the 'Fundamentos de programación' (Fundamentals of Programming) page. At the top, there's a navigation bar with icons for home, search, and download, and a user profile 'Cristofer'. Below the navigation is a section titled 'Descripción de la Carrera' (Description of the Program). Underneath it, there's an 'Información General' (General Information) section with 'Carrera: Desarrollo de software' and 'N.ro de creditos: 234'. Below that is a 'Distribución de horas en las actividades de aprendizaje' (Distribution of hours in learning activities) table:

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autónomo	Aprendizaje Autónomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

At the bottom, there's a 'Prerrequisitos y Correquisitos' (Prerequisites and Corequisites) section with two empty tables:

Prerrequisitos	Correquisitos

Como primer campo está la información General, el cual está compuesto por nombre de la asignatura y el número de créditos, como segundo campo son los usuarios los cuales son los nombres del encargado de revisar el PEA y el aprobado

The screenshot shows a digital form titled "Fundamentos de programacion". At the top right, there is a user icon labeled "Cristofer" and a cloud icon. On the left, there is a vertical sidebar with icons for navigation. The main content area has a header "Formulario de Edicion".
Información General:
Nombre de la asignatura: Fundamentos de programacion
N.ro de creditos: 234
Usuarios:
Revisado por: Coordinación de Carrera
Aprobado por: Junta de Carrera
Distribución de horas en las actividades de aprendizaje:
Aprendizaje en contacto con el docente: 48
Aprendizaje experimental en contacto con el docente: 40

En el tercer campo tenemos la distribución de horas en las actividades de aprendizaje.

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente 48	Aprendizaje experimental en contacto con el docente 40
Aprendizaje experimental Autonomo 37	Aprendizaje Autonomo 30

En el cuarto campo tenemos los prerequisitos y correqueritos los cuales podemos agregar ‘haciendo click en el botón’.

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos			agregar
Codigo	Asignatura	acciones	
1DS1FT0402	MATEMÁTICA DISCRETA		

Correquisitos			agregar
Codigo	Asignatura	acciones	
	#N/A		

Una vez presionado el botón nos mostrará una ventana emergente la cual permitirá agregar el código y la asignatura.

Bienvenido

Fundamentos de programacion

48

Aprendizaje experimental Autonomo 37

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos			agregar	Correquisitos			agregar
Codigo	Asignatura	acciones		Codigo	Asignatura	acciones	
1DS1FT0402	MATEMÁTICA DISCRETA				#N/A		

Descripción de la Asignatura

Descripción

La asignatura de Álgebra y Trigonometría es una asignatura complementaria dentro de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo de Software. Los requisitos son: prácticas de formación dual y la matemática discreta, además de tener como requisito la asignatura de Cálculo Diferencial e Integral, la asignatura en mención está dirigida a la utilización de métodos y algoritmos que permitan una mejor comprensión en la resolución de ejercicios con una disminución de errores, garantizando la consolidación del pensamiento matemático.

La asignatura estudia conceptos básicos del álgebra: polinomios, factorización, ecuaciones y desigualdades, funciones y sus gráficas y trigonometría, para desarrollar destrezas de análisis, resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en la resolución de ejercicios.

Objetivo general

Bienvenido

Fundamentos de programacion

48

Aprendizaje experimental Autonomo 37

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos			agregar	Correquisitos			agregar
Codigo	Asignatura	acciones		Codigo	Asignatura	acciones	
1DS1FT0402	MATEMÁTICA DISCRETA				#N/A		

Descripción de la Asignatura

Descripción

La asignatura de Álgebra y Trigonometría es una asignatura complementaria dentro de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo de Software, los requisitos son: prácticas de formación dual y la matemática discreta, además de tener como requisito la asignatura de Cálculo Diferencial e Integral, la asignatura en mención está dirigida a la utilización de métodos y algoritmos que permitan una mejor comprensión en la resolución de ejercicios con una disminución de errores, garantizando la consolidación del pensamiento matemático.

La asignatura estudia conceptos básicos del álgebra: polinomios, factorización, ecuaciones y desigualdades, funciones y sus gráficas y trigonometría, para desarrollar destrezas de análisis, resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en la resolución de ejercicios.

Objetivo general

En los siguientes campos podrás llenar según corresponda.

Descripción de la Asignatura

Descripción

La asignatura de Álgebra y Trigonometría es una asignatura complementaria dentro de la carrera de Tecnología Superior en Desarrollo de Software, los requisitos son: prácticas de formación dual y la matemática discreta, además de tener como requisito la asignatura de Cálculo Diferencial e Integral, la asignatura en mención está dirigida a la utilización de métodos y algoritmos que permitan una mejor comprensión en la resolución de ejercicios con una disminución de errores, garantizando la consolidación del pensamiento matemático.

La asignatura estudia conceptos básicos del álgebra: polinomios, factorización, ecuaciones y desigualdades, funciones y sus gráficas y trigonometría, para desarrollar destrezas de análisis, resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en la resolución de ejercicios.

Objetivo general

Descripción

Resultado de aprendizaje

Descripción

Para la formación en habilidades blandas tienes que presionar en agregar, al presionar te saldrá una ventana emergente donde podrás llenar "habilidades y descripción".

Formación en habilidades blandas

		agregar
Habilidad blanda	Descripción de habilidades relacionadas	acciones
apertura hacia los demás	expresarse con confianza y flexibilidad, y escuchar y comunicarse de manera efectiva.	

Bienvenido

Fundamentos de programacion

Formación de Habilidades Blandas

Cristofer

Editar

Resultado de aprendizaje

Formación en habilidades blandas

Habilidad blanda	Descripción de habilidades relacionadas	acciones
apertura hacia los demás	expresarse con confianza y flexibilidad, y escuchar y comunicarse de manera efectiva.	

Para colocar los resultados de aprendizaje primero tienes que presionar el botón agregar el cual te permitirá agregar la competencia.

Resultados de aprendizaje

			agregar
Competencia	resultado de aprendizaje	evidencia del resultado de aprendizaje	acciones
Aprender			

Bienvenido

Fundamentos de programacion

Resultados de Aprendizaje

Cristofer

Editar

Resultados de aprendizaje

Contenido de la asignatura

Competencia	resultado de aprendizaje	evidencia del resultado de aprendizaje	acciones
Aprender			

Contenido de la unidad 1: Definir conjuntos usando propiedades básicas de matemáticas discretas y lógica proposicional

Después de llenar la competencia al presionar el + podremos llenar los resultados y la evidencia.

Para colocar las unidades tenemos que presionar agregar esto nos permitiría agregar la descripción de la unidad y las semanas.



Contenido de la asignatura

Contenido de la unidad 1 : Definir conjuntos usando propiedades básicas de matemática discreta y lógica proposicional.											
Semana No.	Contenidos	Aprendizaje en contacto con el docente		Aprendizaje experimental en contacto con el docente		Aprendizaje autónomo				Acciones	
		Horas	Actividades	Horas	Actividades	Horas	Actividades experimentale autónomas	Horas	Actividades autónomas		
Contenido de la unidad 2 : Definir conjuntos usando propiedades básicas de matemática discreta y lógica proposicional.										Acciones	
Semana No.	Contenidos	Aprendizaje en contacto con el docente		Aprendizaje experimental en contacto con el docente		Aprendizaje autónomo					
		Horas	Actividades	Horas	Actividades	Horas	Actividades experimentale autónomas	Horas	Actividades autónomas		

y

Para poder llenar las semanas presionamos el (+) esto nos permitirá llenar el contenido la hora, la actividad y los demás campos.

Precaución no eliminar todas las semanas una vez eliminada todas las semanas no podrás agregar las semanas nuevamente.

Semana No.	Contenidos	Aprendizaje en contacto con el docente		Aprendizaje experimental en contacto con el docente		Aprendizaje autónomo			Acciones
		Horas	Actividades	Horas	Actividades	Horas	Actividades experimentales autónomas	Horas	
1	● ● X								
2	● ● X								
3	● ● X								

Semanas del Contenido de Aprendizaje



Contenidos

*Aprendizaje en contacto con el docente

Horas



Actividad

*Aprendizaje experimental en contacto con el docente

Horas

Actividad

*Aprendizaje autónomo

Horas

Actividades experimentales

Horas

Actividades autónomas



Cerrar

Guardar

Para poder colocar la metodología presionas el botón agregar esto nos permitirá llenar en la ventana emergente la estrategia y la definición.

Metodología de enseñanza

Estrategias Metodologica			agregar
Estrategia	Definicion Finalidad	acciones	
Reforzar	Mejorar en lo que este mal		

Bienvenido

Cristofer ▾

Fundamentos de programacion

Metodologia de enseñanza

Metodología De Enseñanza

Estrategia

Definicion

Cerrar Guardar

agregar

Estrategias Metodologica

Estrategia Definicion | Finalidad acciones

Reforzar Mejorar en lo que este mal

Bibliografia

agregar

Básica acciones

**SUPERIOR TECNOLÓGICO
DE TURISMO Y PATRIMONIO
YAVIRAC**

Para poder colocar la bibliografía básica o complementaria tendrás que presionar agregar y seleccionar si quieres básica o complementaria.

Bibliografía

		agregar
Básica		acciones
Sullivan, M. III. (2020). Álgebra y Trigonometría (2. ^a ed.). Pearson Educación.		
Complementaria		acciones
Beecher, J. A., Penna, J. A., & Bittinger, M. L. (2017). Álgebra y Trigonometría (1. ^a ed.). Pearson Educación.		

Bienvenido

Metodología de enseñanza

Fundamentos de programación

Estrategia

Reforzar

Bibliografía

Bibliografía

Tipo
Básica

Descripción

Cerrar Guardar

agregar

Básica

Sullivan, M. III. (2020). Álgebra y Trigonometría (2.^a ed.). Pearson Educación.

Complementaria

Beecher, J. A., Penna, J. A., & Bittinger, M. L. (2017). Álgebra y Trigonometría (1.^a ed.). Pearson Educación.

acciones

agregar

acciones

acciones

agregar

**DE TURISMO Y PATRIMONIO
YAVIRAC**

Una vez llena la documentación presiona el botón validar pea y podrás descargar el documento para que pueda ser debidamente verificado.

Bienvenido

Fundamentos de programacion

Informacion General

Carrera: Desarrollo de software

N.ro de creditos: 234

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autonomo	Aprendizaje Autonomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos Correquisitos

Una vez ya firmado el documento podrás colocar el documento para que se complete el proceso de validación.

Después de realizar la validación no te permitirá realizar ningún cambio más, solo te permitirá descargar.

Abrir

landas a que se re... x | Evitar eliminar en 1 x +

&periodo=2025-1&docente=Maria%20Rodriguez

Escritorio Descargas Nueva carpeta

Nombre Fecha de modifi

hoy

- Desarrollo de Software _malla_Curricular_...
- Desarrollo de Software _malla_Curricular_...
- Pea_Fundamentos de programacion

25/02/2025 10:33 25/02/2025 0:33 25/02/2025 0:01

ayer

- Desarrollo de Software _malla_Curricular_...
- pea-institucional-yavirac main (6)
- chromeremotedesktophost

24/02/2025 23:4 24/02/2025 22:5 24/02/2025 0:25

Nombre Todos los archivos Abrir Cancelar

Validado

Descargar documento de validación de Pea

Seleccionar archivo Ningún archivo seleccionado

Cerrar Guardar

N.ro de creditos: 234

Distribución de horas en las actividades de aprendizaje

Aprendizaje en contacto con el docente	Aprendizaje experimental en contacto con el docente	Aprendizaje experimental Autonomo	Aprendizaje Autonomo	Total
48h	40h	37h	30h	155h

Prerrequisitos y Correquisitos

Prerrequisitos Correquisitos