



GOBIERNO DEL
ESTADO DE MÉXICO

MATERIA: PROGRAMACIÓN WEB
UNIDAD DE APRENDIZAJE: 3
CUATRIMESTRE: CUARTO 2421IS, 3421IS
PROFESOR: EMMANUEL TORRES SERVIN



PERIODO: SEP-DIC-2021

INGENIERÍA EN SOFTWARE.

LISTA DE COTEJO: ACTITUD/PARTICIPACIÓN

COMPETENCIA DE LA ASIGNATURA:

Desarrollar software a través de técnicas de desarrollo y con base en las especificaciones de diseño, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos y contribuir al aseguramiento de la calidad.

INSTRUCCIONES DE APLICACIÓN DE ESTE INSTRUMENTO:

1. El alumno deberá estar enterado que el saber ser equivale al 20% de la evaluación de sus competencias en cada parcial.
2. El alumno debe investigar previamente las sesiones para tener referente de lo que se tratará en la clase.
3. El alumno debe aplicar el conocimiento integral en sus participaciones.
4. El alumno sigue las reglas de la clase.

NOMBRE DEL ALUMNO: Bello Arizmendi Monserrat

EL ALUMNO MOSTRÓ:		CUMPLE	NO CUMPLE
1	Interés en la clase	x	
2	Interés en recibir y/o buscar asesoramiento	x	
3	Participación activa en clase con criterio amplio y técnico	x	
4	Interés en trabajar de manera ética en el desarrollo de las investigaciones, solución de problemas y/o entrega de tareas o proyectos	x	
5	No uso de celulares	x	
6	No interrumpir la clase con ingreso a destiempo o y/o salidas de clase	x	
7	Respeto hacia los comentarios respecto a su desempeño y/o actitud	x	
8	Responsabilidad en entregas de encomiendas	x	
9	Diligencia con respeto al docente y/o compañeros	x	
10	Mantiene el salón de clases limpio	x	

OBSERVACIONES Ninguna