

PLAN MARCO DE FORMACIÓN

NOMBRE(S) DE ESTUDIANTE(S):	TATIANA YAMILETH DEMERA ZAMBRANO		
CARRERA:	TECNOLOGIA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE	PERÍODO ACADÉMICO/NIVEL:	PRIMERO
EMPRESA FORMADORA:	PROYECTOS, SERVICIOS, CONSULTORIA Y CONSTRUCCIÓN LINKEARNET SA.	HORAS DE FORMACIÓN PRÁCTICA:	290
PERÍODO LECTIVO:	DICIEMBRE 2021 - ABRIL 2022	NÚCLEO ESTRUCTURANTE:	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION

NIVELES DE CONOCIMIENTO

- 1: CONOCIMIENTOS BÁSICOS:** El estudiante de la carrera dual debe **familiarizarse** con los contenidos y relaciones del área, de tal forma que pueda nombrarlos y diferenciarlos.
- 2: CONOCIMIENTOS:** El estudiante de la carrera dual se debe formar en las competencias del área hasta el punto que las pueda aclarar y pueda **dar información** sobre las mismas.
- 3: PARTICIPACIÓN EN LOS PROCEDIMIENTOS:** El estudiante de la carrera dual debe adquirir las suficientes capacidades prácticas de tal forma que pueda **realizar las tareas** o pueda preparar su ejecución.
- 4: VALORACIÓN O ELABORACIÓN PROPIA DE PROCEDIMIENTOS DE TRABAJO:** El estudiante de la carrera dual se debe formar en la aplicación práctica de tal forma que pueda realizar o **elaborar las tareas sin indicaciones** y además pueda evaluar una tarea de acuerdo a su criterio.

OBJETIVOS DE LA FASE PRÁCTICA: Poner en práctica los conocimientos adquiridos en el período anterior sobre los fundamentos de programación con la finalidad de mejorar la transmisión de la información Linkeando comunidades a través de herramientas digitales con un propósito de transformación masiva **ELIMINAR LA CORRUPCIÓN EN EL PAÍS TRANSPARENTANDO LA INFORMACIÓN.**

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Al finalizar la fase práctica, el/la estudiante estará en capacidad de:

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE: Al finalizar la fase práctica, el/la estudiante estará en capacidad de:										
No.	Objetivos de aprendizaje	Nivel de Logro esperado				Nivel real alcanzado	Tareas laborales de aprendizaje a realizar para alcanzar el objetivo	Puesto de aprendizaje (área o departamento de la empresa)	No. de semanas de trabajo	Responsable del puesto de aprendizaje
		(ponga una X en el número correspondiente)								
		1	2	3	4	3,13				
1	Explicar el objetivo y los campos de actividad de la empresa formadora y su posición en el mercado.				X	4	Salida al campo dada por el proyecto empresarial a la comunidad ya creada anteriormente.	DOER	2	Tatiana Demera
2	Describir la relación de la empresa formadora con las organizaciones del sector productivo, gremios e instituciones públicas.	X				1	Guía con una psicóloga mediante la comunidad dada al proyecto para tener información para la documentación.			
3	Aplicar estructuras de Datos (arrays) en la resolución de problemas usando lenguajes de programación			X		3	Realización de codificación en el proyecto.			
4	Manipular HTML y DOOM, diferencias.		X			2	Realización de interfaz en el proyecto.			
5	Aplicar estructuras selectivas y repetitivas para la resolución de problemas usando lenguajes de programación (for , do, while, if)				X	4	Codificación mediante la guía aprendida en la primera fase del instituto.			
6	Utilizar un entorno de programación (plataforma) para la programación.				X	4	Utilización de un solo lenguaje de programación en la plataforma Vscope	DOER	1	Tatiana Demera
7	Distintuir y clasificar lenguajes de programación.				X	4	Continuo aprendizaje de programación.			
8	Desarrollar una estrategia para solucionar problemas con la ayuda de métodos estandarizados.			X		3	Creacion de los campos que se registraran en la base de datos mediante la página web.			
9	Aplicar modelos matemáticos para la resolución de problemas informáticos, técnicos, de las ciencias básicas y administrativas.		X			2	Procedimiento matemático en base a los usuarios y tratamiento de los niños y adultos.			
10	Elaborar documentos de soporte para usuarios.			X		3	Reunión de equipo para las documentaciones semanales y empresariales.			
11	Desarrollar una estrategia para solucionar problemas con la ayuda de métodos estandarizados.			X		3	Desarrollo de ideas para las pruebas del proyecto empresarial	DOER	1	Tatiana Demera
12	Proponer medidas para la optimización de procesos en el desarrollo y organización de la empresa.		X			2	Indicar en la base de datos de lo que trata cada item en la plataforma notion.			
13	Creación de pestaña en HTML y CSS				X	4	Realización de la pestaña en CSS con librería de Bootstrap.			
14	Integración de una nueva base de datos estructurada a un solo lenguaje de programación.			X		3	Planeación de relación de entidades de la base de datos.			
15	Socialización con la comunidad de la aplicación				X	4	Acercamiento a los padres de familia para reunir información de los niños.			
16	Planteamiento de ideas para el avance del proyecto empresarial.				X	4	Integrar juegos interactivos para niños y adultos mayores			

NOTA: Puede agregar más

Tutor Académico del ISTY
Nombre: Maritza Elizabeth Tituaña Sangucho

Tutor Empresarial de la Empresa Formadora
Nombre: Juan Carlos Hinojosa

Firma: _____

Firma: _____

PLAN MARCO DE ROTACIÓN

NOMBRE(S) DEL ESTUDIANTE(S):	TATIANA YAMILETH DEMERA ZAMBRANO		
CARRERA:	TECNOLOGIA SUPERIOR EN DESARROLLO DE SOFTWARE	PERÍODO ACADÉMICO/NIVEL:	PRIMERO
EMPRESA FORMADORA:	PROYECTOS, SERVICIOS, CONSULTORIA Y CONSTRUCCIÓN LINKEARNET SA.	HORAS DE FORMACIÓN PRÁCTICA:	290
PERÍODO LECTIVO:	DICIEMBRE 2021 - ABRIL 2022	NÚCLEO ESTRUCTURANTE:	FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION

#	Objetivos de aprendizaje	Puesto de aprendizaje (área o departamento de la empresa)	Marzo			Abril		
			S1	S2	S3	S4	S5	S6
			14 - 20	21 - 27	28 - 03	04 - 10	11 - 17	18 - 24
1	Explicar el objetivo y los campos de actividad de la empresa formadora y su posición en el mercado.	DOER	X	X				
2	Describir la relación de la empresa formadora con las organizaciones del sector productivo, gremios e instituciones públicas.			X				
3	Aplicar estructuras de Datos (arrays) en la resolución de problemas usando lenguajes de programación				X	X		
4	Manipular HTML y DOOM, diferencias.				X	X	X	
5	Aplicar estructuras selectivas y repetitivas para la resolución de problemas usando lenguajes de programación (for , do, while, if)				X	X	X	X
6	Utilizar un entorno de programación (plataforma) para la programación.	DOER	X	X	X	X	X	X
7	Distinguir y clasificar lenguajes de programación.				X	X		
8	Desarrollar una estrategia para solucionar problemas con la ayuda de métodos estandarizados.				X			
9	Aplicar modelos matemáticos para la resolución de problemas informáticos, técnicos, de las ciencias básicas y administrativas.					X		
10	Elaborar documentos de soporte para usuarios.		X	X	X	X	X	X
11	Desarrollar una estrategia para solucionar problemas con la ayuda de métodos estandarizados.	DOER			X	X	X	
12	Proponer medidas para la optimización de procesos en el desarrollo y organización de la empresa.							X
13	Creación de pestaña en HTML y CSS					X	X	
14	Integración de una nueva base de datos estructurada a un solo lenguaje de programación.			X				
15	Socialización con la comunidad de la aplicación				X			
16	Planteamiento de ideas para el avance del proyecto empresarial.				X	X	X	

CIAS NECESARIAS

CONOCIMIENTOS TEÓRICOS	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
HTML, CSS,MYSQL,XAMPP,PHP	MEET Y ZOOM	Proactividad, creatividad, analítico, autodidacta, colaborador y dedicado.