## Autoevaluación de Competencias Fase 1

### Pauta de Autoevaluación de Competencias

(complemento de la Pauta de Reflexión Definición Proyecto APT)

### Objetivo:

El objetivo de esta pauta de autoevaluación es que identifiques tus niveles de logro en las competencias de tu plan de estudio para que, a partir de tus fortalezas y oportunidades de mejora, puedas definir mejor tu proyecto APT. Esta pauta de autoevaluación es un complemento de las reflexiones iniciales de APT que también te ayudarán a definir tu Proyecto APT.

#### Instrucciones:

- Completa la tabla con las competencias de tu perfil de egreso (las puedes revisar con tu docente)
- Piensa en tu proceso de aprendizaje durante el tiempo que has estudiando en Duoc UC y evalúa el nivel de logro que alcanzaste en cada competencia de tu plan de estudio.
- Marca con una cruz el nivel de logro alcanzado para cada aprendizaje de las unidades de competencia según las siguientes categorías:

| Categoría                   | Descripción   |
|-----------------------------|---|
| Excelente Dominio (ED)      | Tengo un excelente dominio en esta competencia y no necesito reforzarla.  |
| Alto Dominio (AD)           | Tengo un muy buen dominio de esta competencia, solo necesito reforzar pocos aspectos que no tengo completamente desarrollados.                |
| Dominio<br>Aceptable (DA)   | Tengo un dominio básico de la competencia, que me permite lograr los aspectos centrales de ésta, pero aún tengo muchos que necesito reforzar. |
| Dominio insuficiente (DP)   | Tengo un dominio muy básico de la competencia, solo manejo alguno aspectos de manera aislada.   |
| Dominio no<br>logrado (DNL) | Tengo un dominio no logrado de la competencia, no manejo casi ningún aspecto de manera clara.   |

- En la columna de comentarios escribe por qué marcaste cada nivel.

# Autoevaluación de Competencias Fase 1

| Escuela         |                           |  |  |  |  |
|-----------------|---------------------------|--|--|--|--|
| Nombre completo | Oscar Villalobos          |  |  |  |  |
| Plan de Estudio | Ingeniería en Informática |  |  |  |  |
| Año de ingreso  | 2021                      |  |  |  |  |

|  | Nivel de logro               |                     |                          |                             |                          |             |
|--|------------------------------|---------------------|--------------------------|-----------------------------|--------------------------|-------------|
| Competencias Perfil<br>de egreso   | Excelent<br>e<br>Domi<br>nio | Alto<br>Dom<br>inio | Dominio<br>Acept<br>able | Dominio<br>Insuficie<br>nte | Dominio<br>no<br>logrado | Comentarios |
| Administrar la configuración de ambientes, servicios de aplicaciones y base de datos en un entorno empresarial simulado a fin de habilitar operatividad o asegurar la continuidad de los sistemas que apoyan los procesos de negocio de acuerdo con los estándares definidos por la industria. |                              | x                   |                          |                             |                          |             |
| Ofrecer propuestas de solución informática analizando de forma integral los procesos de acuerdo con los  |                              |                     | х                        |                             |                          |             |





| requerimientos de la organización.  |   |   |  |  |
|---|---|---|--|--|
| Desarrollar una solución de software utilizando técnicas que permitan sistematizar el proceso de desarrollo y mantenimiento, asegurando el logro de los objetivos.                          | х |   |  |  |
| Construir modelo de datos para soportar los requerimientos de la organización de acuerdo a un diseño definido y escalable en el tiempo.   | х |   |  |  |
| Programar consultas o rutinas para manipular información de una base de datos de acuerdo con los requerimientos de la organización.   |   | х |  |  |
| Construir programas y rutinas de variada complejidad para dar solución a requerimientos de la organización, acordes a tecnologías de mercado y utilizando buenas prácticas de programación. | х |   |  |  |
|   |   |   |  |  |
|   |   |   |  |  |

