
	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN: 0-06-10-2015
		PÁGINAS: Página 1 de 22

## 1. INFORMACIÓN GENERAL DEL CURSO

<b>ESCUELA O UNIDAD:</b> Escuela de Ciencias Básicas, Tecnología e Ingeniería		<b>SIGLA:</b> ECBTI
<b>NIVEL:</b> Tecnológico		
<b>CAMPO DE FORMACIÓN:</b> Disciplinar Específico		
<b>CURSO:</b> Introducción al Desarrollo de Software		<b>CODIGO:</b> 204017
<b>TIPO DE CURSO:</b> Teórico		
<b>N° DE CREDITOS:</b> Dos (2)		<b>N° DE SEMANAS:</b> 15 Semanas de trabajo académico y 1 semana de evaluación Final
<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS:</b> No requiere		
<b>DIRECTOR DEL CURSO:</b> Carmen Emilia Rubio Vanegas		
<b>FECHA DE ELABORACIÓN:</b> 18/11/2016		
<b>DESCRIPCIÓN DEL CURSO:</b> El curso Introducción al Desarrollo de Software, hace parte del componente profesional disciplinar del programa <b>Tecnología en Desarrollo de software</b> y se ubica dentro del núcleo problémico (NP) "Requerimientos de información de la organización" el cual a su vez hace parte del núcleo integrador del problema (NIP) "Diseñar y construir soluciones de problemas de información a través de proyectos de desarrollo de software" y tiene como objetivo desarrollar conceptos básicos, identificar y reconocer los modelos de desarrollo de software y los pasos para el desarrollo de software como curso introductorio al programa.		

	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO:  F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN:  0-06-10-2015
		PÁGINAS:  Página 2 de 22


El curso es de tipo teórico de dos (2) créditos, está estructurado en dos (2) unidades y ha sido diseñado para ejecutarse en el lapso de 16 semanas. La primera unidad se denomina *Conceptos básicos del software* y está orientada a reconocer e identificar los conceptos básicos que se utilizan en el desarrollo de software, la clasificación, ciclo de vida del software, los modelos del proceso del software y calidad del software. Por su parte, la segunda unidad - *Etapas del desarrollo de software* considera las diferentes actividades que hacen parte del ciclo de vida de desarrollo como son: Análisis y especificación de requerimientos, Diseño, codificación, Pruebas, e Instalación.

El desarrollo del contenido del curso, está basado en Aprendizaje Basado en problemas, que en el ámbito académico busca integrar y organizar en problemas de la vida real y donde confluyen las diferentes áreas del conocimiento que se ponen en juego para dar solución al problema. La intencionalidad del Aprendizaje basado en problemas es promover las competencias de los estudiantes no solo a nivel profesional si no personal, respondiendo a su necesidad para realizar análisis documental y hacer una observación directa y a la vez objetiva de los aspectos específicos de la temática, necesarios para comprobar la aplicación de los términos y la validez de los conocimientos adquiridos expuestos durante las dos unidades del curso de Introducción al Desarrollo de Software

## 2. INTENCIONALIDADES FORMATIVAS

Propósitos:


1. Reconocer la terminología apropiada para el desarrollo de software mediante el análisis de los elementos básicos que lo estructuran.

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 3 de 22

- Fortalecer en el estudiante la interpretación, recolección y determinación de las necesidades de los usuarios finales de un software para su adecuada concepción.
- Interpretar y aplicar los procesos del ciclo de vida, utilizando los diferentes modelos y metodologías para el desarrollo de software

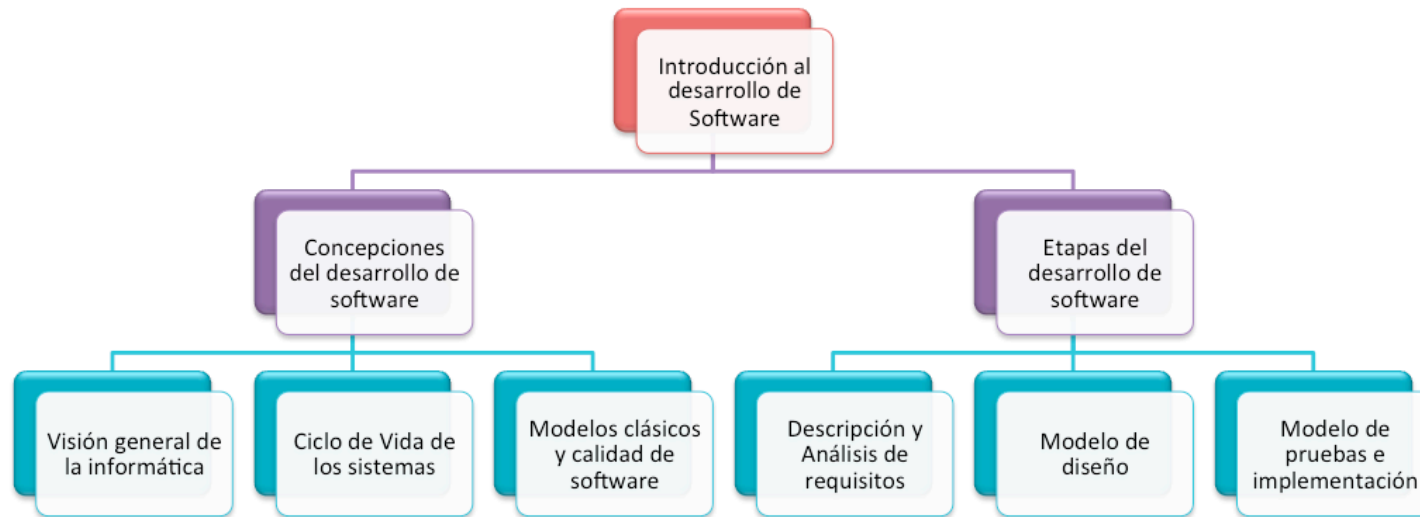
**Competencias Generales del Curso:**


- El estudiante comprende los conceptos propios utilizados en el desarrollo de software, que se convertirán en conocimientos previos y significativos para el buen desarrollo de éste y otros cursos del programa de Tecnología en desarrollo de Software.
- El estudiante desarrolla la habilidad para recolectar e interpretar hechos e información que lo ayuden a diagnosticar un problema que puede ser solucionado mediante un software
- El estudiante reconoce las actividades, acciones y tareas que se llevan a cabo en los diferentes modelos de procesos para el desarrollo de software con calidad.
- El estudiante identifica la forma en la que se transforman los requerimientos en el diseño y desarrollo de un nuevo software, teniendo en cuenta la calidad y modelo de procesos.
- El estudiante comprende las actividades que se realizan en cada una de las etapas del desarrollo de software (ciclo de vida de desarrollo) , así como los productos a entregar en cada etapa para obtener productos software.
- El estudiante fortalece el trabajo autónomo buscando promover la terminología de “aprender a aprender” y que optengan un rol mas activo en sua aprendizaje.

	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN: 0-06-10-2015
		PÁGINAS: Página 4 de 22


### 3. CONTENIDOS DEL CURSO

#### Esquema del contenido del curso:




	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 5 de 22

Nombre de la unidad	Contenidos de aprendizaje	<b>Referencias Bibliográficas Requeridas</b> (Incluye: Libros textos, web links, revistas científicas)
<b>Unidad 1. Concepciones del desarrollo de software</b>	1 Visión General de la Informática 1.1 La actividad profesional relacionada con la informática 1.2 La ciencia informática 1.3 La tecnología informática 1.4 Tecnología de Hardware 1.5 Tecnología de Software	Segret, S. R. (2013). Visión general de la informática. Barcelona, ES: Editorial UOC. Páginas 23-39. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?ppg=23&amp;docID=10853532&amp;tm=1479506912550">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?ppg=23&amp;docID=10853532&amp;tm=1479506912550</a>  Amaya, A. J. (2009). Sistemas de información gerenciales: hardware, software, redes, internet, diseño (2a. Ed.). Bogotá, CO: Ecoe Ediciones. Páginas 1 – 43. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672</a>
	2 Ciclo de Vida de Software 2.1 Ciclo de Vida clásico 2.2 Etapas 2.3 Los ciclos de vida iterativos e	Campderrich, F. B. (2003). Ingeniería del software. Barcelona, ES: Editorial UOC. Páginas 19 - 27. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?ppg=28&amp;docID=10646149&amp;tm=1479508839108">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?ppg=28&amp;docID=10646149&amp;tm=1479508839108</a>

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 6 de 22

	incrementales 2.4Ciclo de vida con prototipos	
	3 Modelos Clásicos y calidad de software 3.1 Modelos clásicos 3.2 Calidad de Software	<p>Weitzenfeld, A. (2009). "Modelos Clásicos." Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet. Páginas 50 – 54. Recuperado de:  <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/retrieve.do?tabID=&amp;userGroupName=unad&amp;inPS=true&amp;prodId=GVRL&amp;contentSet=GALE&amp;docId=GALE CX3004300024">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/retrieve.do?tabID=&amp;userGroupName=unad&amp;inPS=true&amp;prodId=GVRL&amp;contentSet=GALE&amp;docId=GALE CX3004300024</a></p> <p>Weitzenfeld, A. (2005). Calidad de Software y Modelos de Madurez del Proceso. In <i>Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet</i> Páginas 56 - 64. México City: Cengage Learning. Recuperado de  <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/retrieve.do?tabID=&amp;userGroupName=unad&amp;inPS=true&amp;prodId=GVRL&amp;contentSet=GALE&amp;docId=GALE CX3004300026">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/retrieve.do?tabID=&amp;userGroupName=unad&amp;inPS=true&amp;prodId=GVRL&amp;contentSet=GALE&amp;docId=GALE CX3004300026</a></p>


	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b>  F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b>  0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b>  Página 7 de 22

Referencias bibliográficas complementarias	<p>Álvarez, F. &amp; Muñoz, J. &amp; Cardona, J. (2008). Interpretación del Modelo de Madurez de Capacidades (CMM): para pequeñas industrias de software. Aguascalientes, MX: Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2008. Páginas 35 – 95. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10721864">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10721864</a></p> <p>Senn, J. A. (1992). Análisis y diseño de sistemas de información. México, D.F., MX: McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10491474">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10491474</a></p> <p>Alvarado, J. (2016). Manual uso de Powtoon. México, D.F., MX: McGraw-. Descargar archivo <a href="#">AQUI</a></p>	
Nombre de la unidad	Contenidos de aprendizaje	<b>Referencias Bibliográficas Requeridas</b> (Incluye: Libros textos, web links, revistas científicas)
<b>UNIDAD 2</b> <b>Etapas del desarrollo de software</b>	1. Descripción y análisis de requerimientos 1.1 Modelo de Requisitos 1.2 Descripción del Problema 1.3 Modelos de Casos de uso 1.4 Planeación del Proyecto	Weitzenfeld, A. (2005). Modelo de Requisitos. In <i>Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet</i> . Páginas 195 - 197. México City: Cengage Learning. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300051&amp;asi">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300051&amp;asi</a>


	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 8 de 22

	1.5 Análisis del Sistema	<p><a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300052&amp;asid=e79c2d8c47b000efbfc4703f7fc4162d">d=959aa89a0acb01ba3c88b3e4069a7d13</a></p> <p>Weitzenfeld, A. (2005). Descripción del Problema. In <i>Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet</i>. Páginas 197 - 199. México City: Cengage Learning. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300052&amp;asid=e79c2d8c47b000efbfc4703f7fc4162d">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300052&amp;asid=e79c2d8c47b000efbfc4703f7fc4162d</a></p> <p>Weitzenfeld, A. (2005). Modelo de Casos de uso. In <i>Ingeniería de Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet</i>. Páginas 199 - 209. México City: Cengage Learning. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300053&amp;asid=c9b5a1e7b5970f9156118124025662f1">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300053&amp;asid=c9b5a1e7b5970f9156118124025662f1</a></p> <p>Amaya, A. J. (2009). Sistemas de información gerenciales:</p>
--	--------------------------	---




	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 9 de 22

		hardware, software, redes, internet, diseño (2a. Ed.). Páginas 107 - 110. Bogotá, CO: Ecoe Ediciones. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672</a>
	2 Modelo de Diseño 2.1Diseño del Sistema 2.2Desarrollo del Sistema y Documentación	Amaya, A. J. (2009). Sistemas de información gerenciales: hardware, software, redes, internet, diseño (2a. Ed.). Páginas 111 - 112. Bogotá, CO: Ecoe Ediciones. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672</a>
	3 Modelos de Pruebas e Implementación 3.1Pruebas del Sistema 3.2Tipos de Pruebas 3.3La implantación del sistema 3.4Matenimiento del Sistema	Amaya, A. J. (2009). Sistemas de información gerenciales: hardware, software, redes, internet, diseño (2a. Ed.). Páginas 113- 115. Bogotá, CO: Ecoe Ediciones. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10472672</a>  Weitzenfeld, A. (2005). Tipos de Pruebas. In <i>Ingeniería de</i>


	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN: 0-06-10-2015
		PÁGINAS: Página 10 de 22

		<i>Software Orientada a Objetos con UML, Java e Internet.</i> Páginas 578 - 581. México City: Cengage Learning. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300083&amp;asid=3b2fc0fa3ab6b61357a9a7c5bbce2c5f">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2081/ps/i.do?p=GVRL&amp;sw=w&amp;u=unad&amp;v=2.1&amp;it=r&amp;id=GALE%7CCX3004300083&amp;asid=3b2fc0fa3ab6b61357a9a7c5bbce2c5f</a>
Referencias bibliográficas complementarias	Senn, J. A. (1992). Análisis y diseño de sistemas de información. México, D.F., MX: McGraw-Hill Interamericana. Recuperado de <a href="http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10491474">http://bibliotecavirtual.unad.edu.co:2077/lib/unadsp/reader.action?docID=10491474</a>	


	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
		VERSIÓN: 0-06-10-2015
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	PÁGINAS: Página 11 de 22

#### 4. ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Unidad	Contenido de Aprendizaje	Competencia	Indicadores de desempeño	Estrategia de Aprendizaje	N° de Sem	Evaluación <sup>1</sup>		
						Propósito	Criterios de evaluación	Ponderación
<b>UNIDAD 1 Conceptos del desarrollo de software</b>	* Reconocer el aula y sus entornos, y documentos principales del curso como syllabus, agenda y guías.	El participante evidencia, mediante una investigación y el uso de las redes sociales la tendencia actual del desarrollo de software	* Realiza una identificación del mercado actual del desarrollo de software y el uso de las redes sociales	Mediante la lectura de la visión general de la informática incluida en la Unidad 1 el estudiante identifica la importancia del software y el porque elegir la tecnología como parte de su vida	2	Verificar la correcta interpretación del uso y aplicabilidad del software como tendencia actual.	Actualización de perfil, participación en el foro general del tema de bienvenida y salud, aceptación de los acuerdos	Trabajo individual 25 puntos 5%


	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN: 0-06-10-2015
		PÁGINAS: Página 12 de 22

	<p>* Leer los acuerdos del curso y decidir si los acepta o no los acepta.</p> <p>*Realizar presentación en el Foro general, tema Bienvenida y Saludo</p> <p>* Reconocer</p>		<p>para convocatorias</p> <p>*Se identifica mediante el uso del foro general en el tema de bienvenida y saludo.</p>	<p>personal y profesional.</p> <p>Estrategia Basada en Problemas organizada en 4 momentos</p> <p><b>PASO 1: Reconocimiento</b> de manera individual el estudiante Reconocerá la tendencia mundial en el desarrollo de software. <b>(Guía Integrada de</b></p>			<p>del curso, registro de evidencias de la investigación temática. Reflexiona y debate en el foro acorde a lo solicitado.</p>	
--	---	--	---	---	--	--	---	--


	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 13 de 22

	la tendencia actual del desarrollo de software			<b>actividades)</b>				
--	---	--	--	---------------------	--	--	--	--


Unidad	Contenido de Aprendizaje	Competencia	Indicadores de desempeño	Estrategia de Aprendizaje	Nº de Sem	Evaluación <sup>1</sup>		
						Propósito	Criterios de evaluación	Ponderación
<b>UNIDAD 1 Conceptos del desarrollo</b>	1. Visión General de la Informática 2. Ciclo de	El participante investiga los temas propuestos y registra	* Identifica un problema que se pueda	<b>PASO 2: Planteamiento</b> De manera individual indentifican	6	Verificar la correcta interpretación de la conceptualización y fundamentación del tema propuesto y conocer	Registra evidencias de investigación de la temática.	Evaluación 40 puntos Actividad individual y

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 14 de 22

<b>rollo de software</b>	Vida de Software  3. Modelos Clásicos y calidad de software	síntesis.  El participante identifica un problema en su comunidad que puede ser solucionado por medio de un software identificando el tipo de aplicación que se desarrollará	solucionar con un software  *Aplica el tema solicitado al ejercicio de estudio.	un problema que puede ser solucionado por medio de un software seleccionado el modelo clásico a utilizar. De manera colaborativa desarrollan un cuadro comparativo de los ciclos de vida y sustentan la importancia de la calidad		ampliamente la funcionalidad del sistema asignado.	Reflexiona y debate en foro acorde a lo solicitado.	colaborativa 135 puntos 35%
--------------------------	---	--	---	---	--	--	---	-----------------------------

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 15 de 22


		<p>a, para seleccionar el modelo clásico que mas se ajuste a la solución presentada.</p> <p>El participante en conjunto identifica la importancia de los ciclos de vida, la calidad de software y los modelos de</p>		<p>de software y los modelos de madurez. (<b>Guía Integrada de actividades</b>) <b>PASO 3: Evaluación No. 1</b> de manere individual los estudiantes presentarán cuestionario donde se abordan los temas y las</p>					
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 16 de 22


		madurez.		lecturas de fuentes bibliográficas				
--	--	----------	--	--	--	--	--	--

Unidad	Contenido de Aprendizaje	Competencia	Indicadores de desempeño	Estrategia de Aprendizaje	Nº de Sem	Evaluación <sup>1</sup>		
						Propósito	Criterios de evaluación	Ponderación




	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 17 de 22


							<b>n</b>	
<b>UNIDAD 2 Etapas del desarrollo de software</b>	1 Descripción y análisis de requerimientos  2 Modelo de Diseño  3 Modelos de Pruebas e Implementación	El participante indaga acerca de las etapas propuestas  El participante realiza la aplicación de la metodología de las etapas en el desarrollo de software	Reconoce las etapas propuestas.  Aplica el tema solicitado al ejercicio en estudio.	<b>PASO 4: Estructuración.</b> De manera individual a desarrollan ejercicio de etapas de acuerdo a lo planteado De forma grupal aplicarán la metodología indicada en las etapas del desarrollo de	6	Evaluar la correcta aplicación de las etapas de acuerdo a la propuesta de software.	Presentación correcta y completa de la actividad propuesta	Evaluación 40 puntos Actividad colaborativa 135 puntos 35%

	FORMATO DE SYLLABUS	CÓDIGO: F-8-6-4
	PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS	VERSIÓN: 0-06-10-2015
		PÁGINAS: Página 18 de 22


				software propuesto Entregarán informe ( <b>Guía  Integrada  de  actividades</b> ) <b>PASO 5:  Evaluación  No 2</b> Individualse ntelosestudiantes presentarán cuestionario donde se evalúa la apropiación				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 19 de 22

				de temas abordados y lectura de acuerdo a las fuentes bibliográficas				
Unidad	Contenido de Aprendizaje	Competencia	Indicadores de desempeño	Estrategia de Aprendizaje	Nº de Sem	Evaluación <sup>1</sup>		
						Propósito	Criterios de evaluación	Ponderación
<b>Evaluación Final del Curso Prueba Objetiva</b>	Actividades desarrolladas en: <b>Momento 2 Concepciones del desarrollo del software</b>	Aplica de manera acertada los conocimientos y criterios aprendidos durante el	Profundiza acerca de las temáticas de cada unidad académica y de acuerdo	<b>Paso 6: Evaluación Final (POA)</b> Individualmente los estudiantes Entrega del informe final planteando	2	Establecer la capacidad del participante para la aplicación de los temas del curso, al ejercicio en estudio.	Trabajo individual Participación del estudiante en la elaboración del trabajo	125 puntos 25%

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 20 de 22


<b>Abierta (POA)</b>	Momento 3 <b>Etapas del desarrollo de software</b>	curso	a la realimentación de los ejercicios anteriores.	una solución al estudio de caso de FINAL, argumentando cada uno de los elementos vistos durante el desarrollo del curso de manera que se evidencie la apropiación de los conceptos por parte del grupo y			final.	
----------------------	---	-------	---	--	--	--	--------	--

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 21 de 22

				aplicando las guía dela actividad.				
--	--	--	--	--	--	--	--	--

## 5. ESTRUCTURA DE EVALUACION DEL CURSO

<b>Tipo de evaluación</b>	<b>Ponderación</b>		<b>Puntaje Máximo</b>
Heteroevaluación	<b>Actividad inicial – Momento 1</b>	<b>5%</b>	<b>25</b>
	<b>Actividad Fase 1 - Momento 2</b>	<b>27%</b>	<b>135</b>
	<b>Quiz Unidad 1</b>	<b>8%</b>	<b>40</b>

	<b>FORMATO DE SYLLABUS</b>	<b>CÓDIGO:</b> F-8-6-4
	<b>PROCEDIMIENTO RELACIONADO: DISEÑO DE CURSOS</b>	<b>VERSIÓN:</b> 0-06-10-2015
		<b>PÁGINAS:</b> Página 22 de 22

	<b>Actividad Fase 2 - Momento 3</b>	<b>27%</b>	<b>135</b>
	<b>Quiz Unidad 2</b>	<b>8%</b>	<b>40</b>
	<b>Evaluación Final del Curso</b>	<b>25%</b>	<b>125</b>
<b>Total</b>			<b>500</b>

**NOTA:**

- 1. Las instrucciones para el diligenciamiento de este formato están en el instructivo de syllabus.**
- 2. En la estructura del curso deben integrarse los siguientes elementos:**
  - Políticas del trabajo académico en el campus virtual
  - Política antiplagio - Normatividad académica para el estudiante
  - Requerimientos tecnológicos (desde la institución y desde el estudiante)
  - Política de inclusión a población en condición de discapacidad
  - Documentos de apoyo al trabajo académico.