

<p>Centro Nacional de Actualización Docente Cd-Mx.</p> <p><b>Curso en línea:</b> Desarrolla software con herramientas orientadas a la productividad.</p>							
<b>Instructor</b>	<p>Martín R. Cordero-Ocampo. martinramon.cordero.09@dgeti.sems.gob.mx</p> <p><a href="https://github.com/miRepositorioGit/Desarrolla-software-con-herramientas-orientadas-a-la-productividad.git">https://github.com/miRepositorioGit/Desarrolla-software-con-herramientas-orientadas-a-la-productividad.git</a></p>						
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla software con herramientas orientadas a la productividad.</li> </ul> <p>Al final el módulo el estudiante será capaz de: Emplear frameworks para el desarrollo de software</p>						
<b>Periodo</b> 08 AL 12 JULIO 2024 15 AL 19 JULIO 2024 12 AL 16 AGOSTO 2024 19 AL 23 AGOSTO 2024 30 horas.	<b>Horas extra-clase</b>	20h	<b>Horas síncronas</b>	10h.	<b>Duración total 30h.</b>	<b>Horario en sesión síncrona</b> (hora del centro del País)	10h00 a 12h00
<b>Liga de acceso</b>	<a href="https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MTEzNTlkZWEtZTUxMC00ZDhmLWE3NGltNzkyNmY2ZmY4NzBl%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%220bad2cd4-4544-4341-8f97-64f795fd55db%22%2c%22Oid%22%3a%2229bfd04e-0805-4f3c-8bd3-ae83eadf511e%22%7d">https://teams.microsoft.com/l/meetup-join/19%3ameeting_MTEzNTlkZWEtZTUxMC00ZDhmLWE3NGltNzkyNmY2ZmY4NzBl%40thread.v2/0?context=%7b%22Tid%22%3a%220bad2cd4-4544-4341-8f97-64f795fd55db%22%2c%22Oid%22%3a%2229bfd04e-0805-4f3c-8bd3-ae83eadf511e%22%7d</a>						
<b>Perfil del participante</b>	<p>Estar frente a grupo. Tener conocimientos de navegación en la red i n t e r n e t . Edición de documentos de texto. Diseñar software de sistemas informáticos. Codificar software de sistemas informáticos. Implementar software de sistemas informáticos</p>						
<b>Requerimientos materiales</b>	<p>Un equipo de cómputo. Una línea telefónica con servicio de internet. Un navegador de páginas internet. Acceso a una red inalámbrica doméstica. Un teléfono inteligente o tableta electrónica móvil, con sistema operativo Android versión 7 o posterior. <u>Cuenta de correo comercial</u>. Cuenta con acceso a la aplicación a la plataforma unificada de comunicación y colaboración Microsoft® Teams.</p>						
<b>Evaluación [100 %]</b>	<p>i. Asistencia 80% equivalente a: 20%. ii. ListaCotejo_ExRea.pdf equivalente a: 40% iii. InstrumentoEvaluacion_Competencia.pdf equivalente a 40%.</p>						
<b>Temas</b>	<b>Subtemas</b>						
Submódulo 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Emplea frameworks para el desarrollo de software.</li> <li>Instala software de soporte para la edición de software de aplicaciones web en un sistema de información.</li> </ul> <p>Estructura de instrumentos de evaluación para evaluar niveles de competencia laboral básicas y extendidas de la carrera de técnico en programación.</p>						
Instrumento de planeación didáctica para el desarrollo de competencias laborales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Revisión del formato instrumento de planeación didáctica para el desarrollo de competencias laborales.</li> <li>Revisión de formatos para registrar y evaluar niveles de conocimiento.</li> <li>Instrumentos de evaluación de niveles de conocimiento.</li> </ul>						
Ejemplo de desarrollo de una competencia laboral.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollo de la progresión herramientas estadísticas.</li> <li>Formato 70-30 en una lista de cotejo.</li> </ul>						

Programa educativo	Curso intersemestral.	Semestre	
Nombre del Instructor	Martín Cordero-Ocampo.	Clave del Grupo	08-12junio24.
Nombre del, la Docente		Fecha de aplicación	12julio2024
Evidencia	El desarrollo de los módulos acordes a los requerimientos del proyecto almacenados en un repositorio público.	Tiempo de evaluación	40 minutos.
Actividad clave de la competencia	Codifica aplicaciones con frameworks de desarrollo.		
Desarrollo de la competencia	Codifica los distintos componentes de la aplicación, considerando el diseño del proyecto, los modelos de datos, controladores, vistas y lógica de negocio; empleando un pensamiento lógico y matemático, documentando el código fuente, siguiendo convenciones del lenguaje de programación, trabajando en forma creativa y autónoma o colaborativa.		

**I. Instrucciones:** **1.** El docente llenará la lista de cotejo en función de la calidad del producto entregado por él, la estudiante. **2.**Se marcará con una “X” si cumple o no con el criterio.**3.** Se llenará el apartado “Puntos”, con los puntos que considere corresponden con la calidad del producto. **4.**El puntaje máximo de la evaluación es de **40 puntos**. **5.**Para que el estudiante sea evaluado en los indicadores A, B, C, D, E, F, deberá cumplir con los indicadores marcados con M (mínimos). **6.**Realizará la sumatoria.

No.	ÍTEM	V a l o r	I n d i c a t o r	SI	NO	Pu n t o s	RETROALIMENTACIÓN						
1	Presenta los distintos componentes de la aplicación, considerando modelo de datos, controladores, vistas y lógica de negocio y seguridad.	8	M										
2	Presenta una aplicación organizada en carpetas con archivos de código con: i) nombre, descripción ii) historial de versiones iii) referencias iv) bloques de código comentado.	4	M										
3	Presenta una evaluación del desarrollo de una competencia laboral y genérica, evidenciando un producto o desempeño.	8	M										
4	Presenta y comparte una dirección electrónica de acceso y descarga de su aplicación informática almacenada en la nube.	8	M										
5	Desarrolla habilidades digitales en su entorno como parte de su práctica docente.	1	A										
6	Construye procedimientos analíticos y secuenciales reflejándola en su experiencia.	2	B										
7	Explota su creatividad en el desarrollo de actividades académicas.	2	C										
8	Domina su área de acceso al conocimiento y la articula con las demás.	2	D										
9	Enseña contenidos de forma transversal.	2	E										
10	Planifica su tiempo y actividades para el logro de objetivos con criterios de éxito. Entrega la actividad en tiempo y forma.	3	F										
Puntaje máximo: 40 puntos.		40-39 Excelente		36-33 Notable		32-29 Bueno		28 Suficiente		Puntaje obtenido:			
Evidencia de aprendizaje.		%	Características docentes.						Método de evaluación.				
			A	B	C	D	E	F	Instrumento	Procedimental	Conceptual	Actitudinal	
			Desarrolla habilidades digitales en su entorno como parte de su práctica docente.	Domina su área de acceso al conocimiento la articula con las demás.	Vincula su contexto con los aprendizajes de trayectoria.	Explota su creatividad en el desarrollo de actividades académicas.	Trabaja colaborativamente	Enseña contenidos de forma transversal.					
El desarrollo de los módulos acordes a los requerimientos del proyecto almacenados en un repositorio público.		40	1	2	2	2	2	3	Lista de cotejo	*			
Nombre y firma del docente:						Forma de evaluación		Coevaluación	Heteroevaluación	Autoevaluación		Valor:	40 puntos
Nombre y firma del, la estudiante:						Tipo de evaluación		Formativa	Nombre y firma revisor/revisora:				