

Universidad de Montemorelos

VICERRECTORÍA ACADÉMICA

EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE:

PROGRAMADOR

DEPARTAMENTO:

DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN

TUTOR:

HORARIO:

1. DESCRIPCIÓN GENERAL DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

Diseñar programas que sean eficientes, rápidos y versátiles, así como brindar soporte a estos.

2. TAREAS ESPECIFICAS

a. Tareas Repetitivas

- Desarrollar programas con los requerimientos que se le solicitan.

b. Asignaciones Periódicas

- Dar capacitación.

c. Asignaciones Especiales

- Brindar soporte técnico a los usuarios en sus lugares de trabajo.

3. SUPERVISIÓN

d. Quién Supervisa

- Líder del proyecto

e. Cuándo se Supervisa

- Diariamente.

4. DESTREZAS QUE APRENDE

- Desarrollo de aplicaciones web
- Desarrollo de web services
- Desarrollo de aplicaciones con programación reactiva
- Autoaprendizaje
- Pensamiento analítico
- Trabajo en equipo
- Planeación
- Atención al cliente de una manera cordial y servicial

5. RESPONSABILIDAD DE LA EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE

- Cumplir en tiempo y forma con las asignaciones que se le solicitan.

6. CONDICIONES DE RIESGO
<ul style="list-style-type: none"> El estudiante no tiene condiciones de riesgo importantes. Sin embargo, puede haber un riesgo de desgaste de la vista, enfermedad de Quervain por uso constante de la computadora, atrofia muscular, lumbalgia, estrés, cansancio, sedentarismo.
7. RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS GENERALES DEL PERFIL DE EGRESO
a. Competencias de Cosmovisión
<ul style="list-style-type: none"> Tomar decisiones sabias basadas en los principios de la Santa Biblia <ol style="list-style-type: none"> Al proyectar una vida profesional, personal y familiar en el marco de un compromiso moral y misional. Al vivir una vida equilibrada teniendo especial cuidado en el uso del tiempo, las finanzas, las habilidades y la salud. Al desarrollar un aprecio por el deber cumplido. Al desarrollar un sentido de compromiso en la realización de las actividades específicas de una manera íntegra y con alegría.
b. Competencias de Generación y Aplicación del Conocimiento
<ul style="list-style-type: none"> Transferir de modo pertinente e innovador el conocimiento profesional a situaciones laborales reales. Transferir sus aprendizajes e innovaciones a nuevos integrantes. Generar código para hacer que los sistemas informáticos (hardware y software) funcionen de forma más eficiente. Generar aportes significativos y de calidad relacionados con su profesión a partir de proyectos de investigación o de la aplicación de investigaciones. <ol style="list-style-type: none"> Al comunicarse en forma oral y escrita en español. Al identificar, plantear y resolver problemas aplicando el pensamiento crítico. Al usar correctamente las tecnologías de la información y comunicación. Al trabajar en equipos inter y multidisciplinarios, con apertura y respeto, pero manteniendo sus convicciones personales.
c. Competencias de Integración (Servicio)
<ul style="list-style-type: none"> Concretar proyectos emprendedores de servicio, con una visión misionera, en distintos contextos para promover el bienestar integral. <ol style="list-style-type: none"> Al identificar y atender las necesidades de los demás. Al comunicarse en un segundo idioma. Al autofinanciar el proyecto educativo. Al valorar y respetar la diversidad y multiculturalidad. Al mantener buenas relaciones interpersonales. Al tomar iniciativas para el servicio abnegado. Al tomar iniciativas para la preservación del medio ambiente y la sustentabilidad. Al Comprender las necesidades de los usuarios.
d. Competencias Específicas
<ul style="list-style-type: none"> Aprender a usar las herramientas de desarrollo. Diseñar, crear, ejecutar e implementar un programa o aplicación.

- Establecer parámetros para nuevos programas o aplicaciones.
- Conocer los procesos y protocolos institucionales, desarrollando así un sentido de lealtad y compromiso que pueda seguir reflejando a dondequiera que vaya.
- Desarrollar un buen criterio al elegir la vestimenta y preocupación por tener un buen aspecto para presentarse a cualquier trabajo y en el diario vivir.
- Desarrollar un liderazgo asertivo en el manejo de las relaciones humanas
 - 1) Al trabajar de modo colaborativo con otros becarios y jefes de área o departamentos.

8. CAPACITACIÓN O ENTRENAMIENTO

- El estudiante recibe capacitación en el uso correcto cada una de las herramientas de desarrollo.
- Asimismo recibe entrenamiento en la metodología de trabajo del equipo.

9. REGLAMENTOS DEBE RESPETAR Y PROMOVER

- Respetar el reglamento interno del departamento que incluye horarios, cuidado de las instalaciones y equipos de trabajo, trato respetuoso con los compañeros de trabajo.

10. CÓDIGO DE VESTIMENTA

- Vestir apropiadamente para trabajo en oficina de acuerdo al reglamento institucional de la UM.