# FORMATO PLAN DE CAPACITACIÓN

1. **Generales**
2. Nombre del Centro de Trabajo: Prasyde
3. Características del Espacio de Trabajo, es decir, las actividades, funciones, procedimientos y normas asociadas a la posición en la que se le está capacitando: *Desarrollo de aplicaciones móviles y/o plataformas web utilizando diferentes lenguajes de programación. Las funciones que se asignarán son varias comenzando con documentación y programación de sistemas.*
4. Duración de la jornada de capacitación en el trabajo

* Número de horas al día: *8*
* Número de días a la semana: *5*

1. Grado escolar mínimo: *Licenciatura o carrera técnica*
2. Requerimientos físicos para ocupar el Espacio de Trabajo, cuando aplique: *\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_*
3. **Características y contenido de la capacitación**
4. Enlista los conocimientos, habilidades, procedimientos, normas y actitudes que desarrollará la persona becaria en el Espacio de Trabajo. *Para esta tarea, puedes tomar notas sobre las funciones del Espacio de Trabajo en un día regular, ya sea observándolas o haciéndolas tú mismo(a). También, puedes obtener la lista de conocimientos y habilidades específicas asociadas a las funciones del Espacio de Trabajo, consultando la Lista de Estándares de Competencia por Sector Productivo del CONOCER en la siguiente liga:* [*http://148.244.170.140/templates/conocer/productivo.html*](http://148.244.170.140/templates/conocer/productivo.html)*.*

|  |
| --- |
|  |
| Conocimientos para el desempeño de sus funciones: |
| * *Conocimientos básicos en alguno de los siguientes elementos:*   *C # .NET, JavaScript, Java, SQL Server, HTML, Bootstrap.* |
|  |
| Habilidades para el desempeño de sus funciones: |
| * *Habilidad para analizar las diferentes problemáticas de los usuarios y ser capaz de dar soluciones* * *Construir programas informáticos de acuerdo con las especificaciones de requerimientos previamente establecidas.* * *Revisar y, en su caso, modificar los diferentes programas de cómputo, de acuerdo con los requerimientos de los usuarios.* |
| Actitudes clave requeridos para lograr un buen desempeño de sus funciones:   * *Ser proactivo* * *Tener una excelente actitud de servicio* * *Comprometido* |
|  |

1. Desarrolla el Plan de Capacitación mensual en el siguiente cuadro. Planifica la capacitación como creas conveniente, ordenando siempre de lo más sencillo a lo más complejo:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Mes** | **Área o función** | **Conocimientos y/o habilidades a obtener y desarrollar** | **Dinámicas a utilizar y/o actividades a realizar por conocimiento y/o habilidad** | **Conductas y actitudes a ser fortalecidas** | **Actividades o ejercicios que se emplearán para fortalecer conductas y actitudes esperadas** |
| 1 | Desarrollo | Conocer los diferentes proyectos que estamos desarrollando. | Explicación general de cada proyecto. | Involucrarlos en los proyectos | El tutor se ocupará de darle la atención y el tiempo necesario para que el becario(a) se sienta satisfecho/a |
| 2 | Desarrollo | Presentación de documentación general | Capacitación para la creación de diagramas | Capacidad para generar documentación | El tutor explicará para que sirve cada documento generado |
| 3 | Desarrollo | Desarrollo de software | Instalación de las herramientas necesarias para el desarrollo | Instalación y utilización de diversas herramientas para el desarrollo de contenido web | El tutor explicará y enseñará como se instalan los diferentes programas para desarrollo. |
| 4 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación en .NET, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor se ocupará de dar ejercicios prácticos para que el becario entienda la programación orienta a objetos. |
| 5 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación en .NET, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |
| 6 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación en .NET, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |
| 7 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación JavaScript, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |
| 8 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación JavaScript, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor se ocupará de dar ejercicios prácticos para que el becario entienda la programación orienta a objetos. |
| 9 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación orientada a objetos | Generación de gran cantidad de programación JavaScript, incluida la utilización de características orientadas a objetos y buenas prácticas | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |
| 10 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación de stored procedures | Aprenderá a programar en SQL | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |
| 11 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación de stored procedures | Aprenderá a programar en SQL | El tutor se ocupará de dar ejercicios prácticos para que el becario entienda la programación orienta a objetos. |
| 12 | Desarrollo | Desarrollo de software | Programación de stored procedures | Aprenderá a programar en SQL | El tutor dará módulos básicos de un proyecto para aplicar lo aprendido en ambientes reales. |

1. **Acreditación de los conocimientos y habilidades laborales obtenidas por la persona becaria a lo largo de la capacitación en el trabajo.**

* Marca con una X la o las forma(s) en la(s) que el Centro de Trabajo se ocupará de acreditar los conocimientos y las habilidades obtenidas por la persona becaria durante su estancia en el Centro:
* Método de acreditación obligatorio

X Método de acreditación adicional