Estrategia de Aprendizaje



CONSIGNA

Proyecto final: Segundo Avance (Valor 15%)

• DESCRIPCIÓN

El proyecto final permite al estudiante desarrollar las competencias de trabajo colaborativo, competencias de aprender a aprender para investigar, de lectura y escritura sobre un tema en particular, cuyos marcos teóricos se verán aplicados en contextos reales. El proyecto final permite aplicar los conocimientos adquiridos y las habilidades desarrolladas en cuanto al manejo de SQL y PL/SQL. Esta actividad de aprendizaje propicia el análisis, la colaboración y la creatividad para presentar soluciones a problemas reales o simulados.

En este segundo avance del proyecto final el estudiante deberá presentar debe mostrar el 50% de avance del código realizado.

• INSTRUCCIONES

- Realizar el entregable de manera grupal.
- Conexión a la base de datos con el lenguaje que indicaron en el primer avance.
- Cumplir con el desarrollo de los apartados que a continuación se presentan:

Capítulo 4. Código

- Entregar 50% de la programación del proyecto lista.
- Realizar todas las tablas de su modelo relacional con un CRUD, y dichas operaciones deben ejecutarse por medio de procedimientos almacenados en conjunto con otras estructuras como funciones o cursores, es decir, que usar consultas directas dentro del código significará pérdida de puntos en este avance y en la defensa final si se llegaran a encontrar.

Ejemplo: string consulta = "select from..."

Estrategia de Aprendizaje



- La base de datos debe tener al menos 10 unidades programadas de cada objeto-estructura:
 - 25 procedimientos almacenados.
 - 10 vistas.
 - 15 funciones.
 - 10 paquetes.
 - 5 triggers.
 - 15 cursores.
- El código debe estar en GitHub y el/la docente debe poder ver los aportes de cada miembro durante las semanas.
- Documento con el diccionario de datos, pueden generarlo de forma automática en SQL Developer.
- Cuidar la ortografía y redacción.
- Entregar en formato PDF.
- Respetar la normativa APA.
- Garantizar que el trabajo entregado es único y de autoría propia del grupo, ya que en caso de detectar similitudes con otros trabajos o fuentes bibliográficas quedaría anulado.
- Cuidar la ortografía y redacción.

Estrategia de Aprendizaje



RÚBRICA

Criterios de la rúbrica	Receptivo (1) Saber Saber	Resolutivo (2) Saber Hacer	Autónomo (3) Saber Ser	Estratégico (4) Saber Convivir
Realiza una conexión a la base de datos por medio del lenguaje de programación elegido por el grupo 5%	Identifica los elementos necesarios para crear una conexión segura a la base de datos.	Aplica los conocimientos de programación para lograr la conexión.	Analiza los elementos de seguridad necesarios para comunicarse con la base de datos.	Crea las líneas de código para lograr la conexión.
 2. Programa en SQL y PLSQL lo procedimientos almacenados, vistas, diccionario de datos y funciones que usará. Nota: No se trata de entregar una cantidad específica de procedimientos o funciones sino programar lo necesario para que el proyecto sea de calidad y funcional. El código debe estar en GitHub. 10% Se divide así: 2.5% procedimientos almacenados. 2.5% vistas. 2.5% funciones. 2.5% cursores. 	Identifica los parámetros e información requerida para programar procedimientos almacenados, vistas y el diccionario de datos.	Aplica los conocimientos de PLSQL.	Analiza las entradas y salidas del programa.	Crea los objetos en la base de datos.
Nivel de dominio logrado				
Tipos de Evaluación	Logros		Aspectos Para Mejorar	
Autoevaluación	1. 2. 3. 4.			
Subtotal	Sumatoria			
Coevaluación Pares (Compañero)	1. 2. 3. 4.			
Subtotal	Sumatoria			
Heteroevaluación Formativa Coaching del Profesor	1. 2. 3. 4.			
Subtotal	Sumatoria			
Nota Final				