UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN
ESCUELA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

1. Datos generales

Materia: PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES I
Código: ICC0035
Paralelo: A
Periodo : Marzo-2021 a Julio-2021
Profesor: ERAZO GARZON LENIN XAVIER
Correo electrónico: lerazo@uazuay.edu.ec

Nivel: 6

Distribución de horas.

Docencia	Práctico	Autónomo:104		Total horas
		Sistemas de tutorías	Autónomo	
0	16	48	56	120

Prerrequisitos:

Código: ICC0016 Materia: BASE DE DATOS II
Código: ICC0020 Materia: PROGRAMACIÓN III

2. Descripción y objetivos de la materia

Las prácticas o pasantías preprofesionales constituyen el conjunto de actividades en las que el alumno obtendrá experiencia práctica, a través de una vinculación a instituciones públicas o privadas, orientadas al servicio a la comunidad y al logro del perfil profesional de las carreras que oferta la Universidad del Azuay.

Las prácticas pre profesionales proporcionan una oportunidad de afianzar los conocimientos adquiridos en las distintas materias, por lo que se vincula de forma directa con todas las asignaturas del pensum de estudios.

Las actividades de vinculación con la colectividad y las prácticas o pasantías preprofesionales, en los campos de su especialidad son un componente educativo constituido por actividades inherentes al fortalecimiento y puesta en práctica de los conocimientos programáticos; van de acuerdo al avance progresivo de la formación profesional y de las competencias desarrolladas por el estudiante y lo relacionan con el contexto de su carrera.

3. Objetivos de Desarrollo Sostenible

4. Contenidos

1.01.	Identificación del problema. Establecer técnicas de análisis y programación del problema. Desarrollo del programa. Pruebas y verificación Identificación de recursos e infraestructura computacional. Ingeniería inversa de modelos implementados. Diseño y reutilización de modelos y componentes de base de datos. Implementación de modelos de base de datos. Programación de procedimientos o funciones almacenadas.

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia **Evidencias**

ao. Modela y diseña sistemas computacionales de diferente tamaño y complejidad con niveles de

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia	Evidencias
abstracción de acuerdo al contexto del problema, demostrando dominio del cuerpo de conocimiento.	
-Aplica conceptos fundamentales de la programación.	-null
-Diseña soluciones de acuerdo al problema de la empresa, industria o institución.	-null
aq. Administra una base de datos, conociendo los elementos de su arquitectura y buscando soluciones que mejoren el rendimiento de acuerdo al hardware disponible.	
-Construye modelos de datos de acuerdo a la necesidad del negocio.	-null
-Crea repositorios en el gestor de base de datos.	-null
-Realiza ingeniería inversa de modelos de base de datos implementados.	-null
-Reconoce la arquitectura de los sistemas de gestión de bases de datos en las instituciones.	-null

Desglose de evaluación

Evidencia	Descripción	Contenidos sílabo a evaluar	Aporte	Calificación	Semana
	Nota final		NOTA FINAL	50	Semana: 21 (al)

Metodología

Criterios de evaluación

6. Referencias

Bibliografía base

Libros

Autor	Editorial	Título	Año	ISBN
Universidad del Azuay		Reglamento de prácticas o pasantías preprofesionales	2012	

Web

Software

Revista

Bibliografía de apoyo

Libros

Web

Software

Revista

Docente

Director/Junta

Fecha aprobación: 12/07/2021

Estado: Aprobado