



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA ADMINISTRACIÓN

ESCUELA DE INGENIERÍA EN CIENCIAS DE LA COMPUTACIÓN

1. Datos generales

Materia: PRÁCTICAS PRE PROFESIONALES II
Código: ICC0041
Paralelo: A
Periodo: Agosto-2024 a Diciembre-2024
Profesor: PATIÑO LEON PAUL ANDRES
Correo electrónico: andpatino@uazuay.edu.ec

Nivel: 7

Distribución de horas.

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

Prerrequisitos:

Código: ICC0029 Materia: INGENIERÍA DE SOFTWARE II

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	Introducción
01.1	Introducción a las prácticas pre profesionales
2	Proceso
02.1	Identificación del problema y levantamiento de requerimientos.
02.2	Establecer técnicas de análisis y programación para resolución del problema.
02.3	Desarrollo del software.
02.4	Pruebas y verificación

02.5	Identificación de recursos e infraestructura computacional.
02.6	Ingeniería inversa de modelos implementados.
02.7	Diseño y reutilización de modelos y componentes de base de datos.
02.8	Reconocimiento e implementación de modelos de base de datos.
02.9	Desarrollo del producto software.

5. Sistema de Evaluación

Resultado de aprendizaje de la carrera relacionados con la materia

Resultado de aprendizaje de la materia

Evidencias

az. Evalúa sistemas computacionales de múltiples niveles de detalle en cuanto a abstracción, complejidad, cambio evolutivo y principios generales, trascendiendo detalles de implementación de los componentes y contextualizando la estructura de los sistemas informáticos y los procesos implicados en su construcción y análisis.

-Desarrolla el producto software.	-null
-Planifica el proyecto de software.	-null
-Realiza ingeniería de requerimientos en un entorno empresarial.	-null
-Selecciona el modelo de desarrollo de software.	-null
-Valida el producto desarrollado.	-null

Desglose de evaluación

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

Metodología

Descripción	Tipo horas
El estudiante deberá cumplir con las actividades designadas por la organización en los horarios establecidos	Autónomo
El docente, o tutor interno, debe monitorear las prácticas y mediar en conflictos que puedan surgir	Total docencia

Criterios de evaluación

Descripción	Tipo horas
Se califica según la rúbrica establecida para el tutor externo	Autónomo
Se califica según la rúbrica establecida para el tutor interno	Total docencia

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: **16/08/2024**

Estado: **Aprobado**