



PLAN DE TRABAJO

I. Datos de la institución

Plantel	 UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA Modalidad: Abierta		Licenciatura	INFORMÁTICA
----------------	---	---	---------------------	-------------

II. Datos del asesor

Nombre	EVA LUZ ZAPATA NAVA	Correo	ezapata@docencia.fca.unam.mx
---------------	---------------------	---------------	------------------------------

III. Datos de la asignatura

Nombre	INFORMÁTICA III (ANÁLIS. SIST. ESTR)	Clave	1348	Grupo	TODOS
Semestre	TERCERO	Plan	2012	Fecha de inicio del curso	6 de febrero de 2018
Horas de asesoría semanal	4	Periodo	2018-2	Fecha de terminación del curso	8 de junio de 2018 con examen global Cierre de plataformas para entrega de actividades: 26 de mayo de 2018 a las 23:00 hrs

IV. Presentación general del programa

Estimad@s alumn@s de la asignatura:

El alumno comprenderá la metodología del Ciclo de Vida del Desarrollo de Sistemas así como a utilizar la herramienta UML.

V. Forma en que el alumno deberá preparar la asignatura

Deberá acudir a asesorías semi presenciales, la asignatura se trabajará con 2 exámenes parciales o un examen global en el que se abarcará la parte teórica como los avances de proyecto.

La asesoría se llevará a cabo con apuntes digitales y otras fuentes de información, avances que deberá entregar antes de cada parcial para ser evaluados.

Se utilizarán algunas herramientas para el diseño de diagramas, dentro de las actividades que llevaremos a cabo es la comprensión de la metodología del Ciclo de Vida del Sistema de Información, así como la metodología MSF y adentrarnos en la Ingeniería del Software con la finalidad de realizar un proyecto final con todas las especificaciones.

BIBLIOGRAFÍA.

1. Pressman, Roger S.; Ingeniería del Software, un enfoque práctico; 6° edición, Editorial: Mc Graw Hill
2. Alonso, F., Martínez, L., & Segovia, F. (2005). Introducción a la Ingeniería del Software: Modelos de desarrollo de Programas. España: La Fuensanta.

***¡Bienvenido y mucho éxito!
Atentamente***

Relación y descripción de actividades a entregar

Unidad	Actividad	Descripción de la actividad	Ponderación
Unidad 1	ACTIVIDAD 1	Instrucciones: Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste realizar un mapa mental con la información dada anteriormente. Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la materia. Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.	1

		<p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Mapa Mental <input type="checkbox"/> Bibliografía formato APA <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 1 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 1	ACTIVIDAD 2	<p>ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS INFORMÁTICOS CUESTIONARIO. Instrucciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Define proyecto 2. ¿Cómo se define un proyecto de inversión? 3. ¿Cuál es el objetivo de un proyecto de inversión? 4. ¿En qué consiste la administración de proyectos? 5. A que se refiere el término producto temporal y servicio único 6. Menciona por prioridad de acuerdo a tu criterio los beneficios que se obtienen al administrar un proyecto 7. Define la ingeniería del software 8. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Extremadamente Grande? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados 9. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Mediano? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados 10. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Grande? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados 11. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Trivial? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados 	1

		<p>12. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Pequeño? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados</p> <p>13. ¿Cuántas líneas de código fuente, tiempo y personas se ocupan para el desarrollo de un proyecto Muy Grande? Y da 3 ejemplos que no sean los ya mencionados</p> <p>14. ¿Por qué es un factor muy importante el tamaño del proyecto?</p> <p>15. ¿Por qué se dice que el desarrollo y mantenimiento de un programa son tareas muy complejas?</p> <p>16. Realiza un mapa conceptual con la información dada.</p> <p>17. Da 5 ejemplos de dos diferentes tipos de software que no se hayan dado como ejemplo.</p> <p>18. Da una breve reflexión con respecto a los temas vistos</p> <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 2 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 1	ACTIVIDAD 3	<p>Investiga sobre perfiles informáticos, Outsourcing y Fases que debe cumplir un proyecto según la metodología MSF</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Investigar los diferentes perfiles informáticos, así como lo que gana cada uno de ellos mensualmente. 2. ¿Cómo se aplica el Outsourcing en el área informática y en qué porcentaje? 3. ¿Cuáles son los pasos para la certificación de un proyecto de desarrollo de software en ISO 9000 o 9002? 4. A que se refiere el Juicio Experto 5. A que se refiere la calidad es masa 6. En qué consiste cada uno de los modelos <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 2 y otras fuentes de investigación e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5.; incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	1
Unidad 1	ACTIVIDAD 4	<p>Investiga las fases que debe cumplir un proyecto según la metodología de desarrollo de proyectos MSF (Desarrolla una presentación en Power Point, y realiza un video con la información sube a plataforma o bien sube el link que permitirá visualizar el tu video en YouTube)</p>	1

		<p>Fase 1. Estrategia y Alcance</p> <p>Fase 2. Planificación y Prueba de Concepto</p> <p>Fase 3. Estabilización</p> <p>Fase4. Despliegue</p>	
Unidad 1	ACTIVIDAD ADICIONAL	<p>Elaboración del análisis de un sistema de información.</p> <p>Realiza tu proyecto final en un procesador de textos desarrollando cada uno de los puntos que se piden en el archivo PDF Propuesta de Análisis de Sistemas con fuente Arial 12 y espacio 1.5; súbela a la sección de tareas.</p>	3
Unidad	Actividad	Descripción de la actividad	Ponderación
Unidad 2	ACTIVIDAD 1	<p>Introducción a UML</p> <p>Elabora en un documento de Word un mapa conceptual sobre la herramienta de StarUML e integra una conclusión; utiliza los PDF de Tutorial de UML, Introducción a UML y Metodología UML; cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas en formato APA y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	1
Unidad 2	ACTIVIDAD 2	<p>Instrucciones:</p> <p>Para que reafirmes los conocimientos que has adquirido en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en realizar un mapa mental donde detalles los conceptos principales de la ingeniería de software y sus principales áreas de conocimiento.</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p>Para la evaluación de esta actividad se tomarán en cuenta los siguientes puntos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Título ▪ Datos personales ▪ Mapa mental 	2

		<ul style="list-style-type: none"> Ortografía y redacción <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 3 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 2	ACTIVIDAD 3	<p>Instrucciones:</p> <p>Para que reafirmes los conocimientos que has adquirido en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en realizar un mapa conceptual donde detalles las metodologías de desarrollo y su relación con los ciclos de vida.</p> <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Mapa conceptual <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 4 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	2

Unidad 2	ACTIVIDAD 4	<p>Instrucciones: Para que reafirmes los conocimientos que has adquirido en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en realizar un mapa cognitivo de telaraña donde detalles el proceso de obtención de requerimientos, su interacción y secuencialidad entre ellos.</p> <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Mapa cognitivo de telaraña <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 5 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	1
Unidad 2	ACTIVIDAD 5	<p>Instrucciones:</p> <p>Con la finalidad de reforzar los conocimientos adquiridos a lo largo de esta sesión, ahora tendrás que realizar una actividad en la cual a través de un cuadro sinóptico expliques el Diseño de software.</p>	2

		<p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Cuadro sinóptico <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 6 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 2	ACTIVIDAD 6	<p>Instrucciones:</p> <p>Para que reafirmes los conocimientos que has adquirido en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en realizar un mapa mental grafico donde detalles las estrategias en la ingeniería de software y los tipos de programación vistos en esta sesión.</p> <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción 	1

		<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mapa mental gráfico <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 7 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 2	ACTIVIDAD ADICIONAL	<p>Instrucciones: Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos a lo largo del curso, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en realizar como primera actividad una lista de al menos 6 requerimientos para brindar solución al siguiente problema: PROBLEMA El cliente es una escuela que cuenta con tres niveles educativos (primaria, secundaria, bachillerato), tiene un promedio de población de 1200 alumnos y 40 profesores. El director escolar solicita un sistema para la biblioteca, que opere de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Identifique al usuario con el perfil adecuado. <input type="checkbox"/> Al realizar las búsquedas, la información se limite dependiendo de su nivel escolar, materia y edad. <input type="checkbox"/> Cuando se realice una búsqueda se pueda mostrar una sugerencia acerca de este tema, por ejemplo, al buscar historia de México el sistema muestre una sugerencia de búsqueda como "Quizá te pueda interesar", y esta información también debe de estar limitada. <input type="checkbox"/> Tener un perfil "Administrador" para poder ver las estadísticas de búsqueda de los usuarios y ver búsquedas por usuario individualmente. <input type="checkbox"/> Controlar el sistema para que los usuarios no ingresen con la sesión que no les corresponde (no guardar contraseñas). <p>Este problema le daremos seguimiento a lo largo del curso en diferentes etapas, por lo tanto es importante que realices el desarrollo principal adecuado.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Actividad solucionada <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 8 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente</p>	5

Unidad	Actividad	Descripción de la actividad	Ponderación
Unidad 3	ACTIVIDAD 1	<p data-bbox="720 107 1619 167">Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p> <p data-bbox="669 224 848 250">Instrucciones:</p> <p data-bbox="669 272 1650 542">Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste crear las clases de los módulos que tendrá en sistema para la biblioteca escolar, recuerda hacer uso de las herramientas UML para que te sea más fácil plasmar las funciones. Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p data-bbox="669 565 1650 639">Es muy importante que tengas claros los conceptos de esta sesión, ya que más adelante harás uso de ellos de manera práctica.</p> <p data-bbox="669 695 1367 721">Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul data-bbox="669 727 1314 883" style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> La actividad completa con la herramienta UML <input type="checkbox"/> Bibliografía <p data-bbox="720 889 1650 1013">Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 9 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	2
Unidad 3	ACTIVIDAD 2	<p data-bbox="669 1032 848 1058">Instrucciones:</p> <p data-bbox="669 1065 1650 1286">Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en crear al menos dos diagramas UML por cada funcionalidad del sistema para la biblioteca escolar, pueden ser diagramas de secuencia, diagramas de casos de uso, diagramas de estado, etc.</p> <p data-bbox="669 1308 1650 1383">Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:</p> <ul data-bbox="669 1406 1587 1432" style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office). 	1

		<ul style="list-style-type: none"> • Visual Paradigm http://www.visual-paradigm.com/ • ArgoUML http://argouml.tigris.org/ <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Recuerda que esta actividad te ayudará a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografías y redacción <input type="checkbox"/> Diagramas UML <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 10 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 3	ACTIVIDAD 3	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Instrucciones:</p> <p>Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en crear al menos 4 diagramas de flujo, el diagrama de contexto y el diagrama de interacciones del sistema para la biblioteca escolar.</p> <p>Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office). • Visual Paradigm http://www.visual-paradigm.com/ • ArgoUML http://argouml.tigris.org/ <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Recuerda que esta actividad te ayudará a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Los diagramas solicitados <input type="checkbox"/> Bibliografía 	1

		Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 11 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.	
Unidad 3	ACTIVIDAD 4	<p>Instrucciones:</p> <p>Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en crear los diagramas de comunicaciones del sistema para la biblioteca escolar.</p> <p>Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office). • Visual Paradigm http://www.visual-paradigm.com/ • ArgoUML http://argouml.tigris.org/ <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Recuerda que esta actividad te ayudará a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Diagramas <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 12 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	2
Unidad 3	ACTIVIDAD 5	Instrucciones:	1

		<p>Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en crear los diagramas de paquetes del sistema para la biblioteca escolar.</p> <p>Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office). • Visual Paradigm http://www.visual-paradigm.com/ • ArgoUML http://argouml.tigris.org/ <p>Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Recuerda que esta actividad te ayudara a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Diagramas solicitados <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 13 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 3	ACTIVIDAD 6	<p>Instrucciones:</p> <p>Con la finalidad de aplicar tus conocimientos adquiridos en esta sesión, tendrás que realizar una actividad la cual consiste en crear los diagramas de estado por cada funcionalidad del sistema para la biblioteca escolar, así como sus diagramas de actividad.</p>	2

		<p>Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office). • Visual Paradigm http://www.visual-paradigm.com/ • ArgoUML http://argouml.tigris.org/ <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Recuerda que esta actividad te ayudará a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Título <input type="checkbox"/> Datos personales <input type="checkbox"/> Ortografía y redacción <input type="checkbox"/> Diagramas solicitados <input type="checkbox"/> Bibliografía <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos, utiliza el archivo PDF de Sesión 14 e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5. e incorpora las fuentes consultadas y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	
Unidad 3	Proyecto Final	<p>Elaboración y Desarrollo de Proyecto final.</p> <p>Realiza tu proyecto final en un procesador de textos desarrollando cada uno de los puntos que se piden en el archivo PDF Proyecto Final con fuente Arial 12 y espacio 1.5; súbela a la sección de tareas.</p>	30

Exámenes parciales

Exámenes

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo abierto, tienes tres períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (las fechas podrás consultarlas en la página web del SUAyED) y tú decidirás el período en el que los presentarás. Para esta asignatura, presentarás **DOS** exámenes parciales que abarcan las siguientes unidades:

Parcial	Unidades que abarca	Ponderación
PRIMERO	1	20
SEGUNDO	2	20

VI. Sistema de evaluación

FACTORES	DESCRIPCIÓN																
Requisitos	<p>REQUISITOS PARA PRESENTACION DE EXAMENES</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Se llevarán a cabo cuestionarios o crucigramas para resolver sobre la parte teórica. 2. Se sugiere que antes de cada parcial entregues para tener un mejor aprovechamiento los avances correspondientes a ese periodo. 3. Todas las actividades realizadas en forma teórica deberás emplear esos conocimientos en un proyecto final. 4. Si presentas los dos parciales y sus calificaciones son reprobatorias no se podrá agregar un NP como calificación final, será la calificación que se obtenga aunque sea reprobatoria. 																
Porcentajes	<table> <tbody> <tr> <td>Exámenes Parciales</td> <td>40 %</td> </tr> <tr> <td>Actividades de aprendizaje</td> <td>30 %</td> </tr> <tr> <td>Proyecto final</td> <td>30 %</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100 %</td> </tr> <tr> <td colspan="2">EXAMEN GLOBAL:</td> </tr> <tr> <td>Examen</td> <td>80%</td> </tr> <tr> <td>Practica</td> <td>20%</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td>100%</td> </tr> </tbody> </table>	Exámenes Parciales	40 %	Actividades de aprendizaje	30 %	Proyecto final	30 %	Total	100 %	EXAMEN GLOBAL:		Examen	80%	Practica	20%	Total	100%
Exámenes Parciales	40 %																
Actividades de aprendizaje	30 %																
Proyecto final	30 %																
Total	100 %																
EXAMEN GLOBAL:																	
Examen	80%																
Practica	20%																
Total	100%																
Será un placer trabajar juntos, nos ponemos a tus órdenes para cualquier asunto relacionado con los temas que veremos a lo largo del semestre. No dudes en preguntar.																	

VII. Recursos y estrategias didácticas

Lecturas obligatorias	(x)
Trabajos de investigación	(x)
Elaboración de actividades de aprendizaje	(x)
Procesador de textos, Hojas de cálculo y Editor de presentaciones	(x)
Videos	(x)
Plataforma educativa	(x)
Foro	()
Chat	()
Correo electrónico	()
Sitios de internet	(x)
Plan de trabajo	(x)