



PLANEACIÓN DIDÁCTICA

LICENCIATURAS EN QUE SE IMPARTE

1. Informática VII, 7º Semestre

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:	INFORMÁTICA VII
Clave(s):	1728
Tipo:	Obligatoria
Plan de Estudios:	2012 (actualizado a 2016)

FECHAS DEL SEMESTRE:

Inicio semestre:	08 de enero de 2022
Fin del semestre:	11 de junio de 2022
Plataforma educativa	23 de febrero de 2022 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	29 de mayo de 2022 a las 23:00 hrs. Último día para entrega de actividades en plataforma
Periodo examen global:	04 y del 06 al 10 de junio de 2022

DATOS GENERALES

Objetivo general: Al finalizar el curso, el alumno aplicará el proceso de desarrollo de software con los estándares de calidad reconocidos por la industria de software para garantizar la calidad del producto.

Tema		Teóricas	Prácticas
1	Fundamentos de Ingeniería del Software	12	0
2	Software	8	0
3	Administración de Proyectos	12	0
4	Verificación y Validación	8	0
5	Métricas	8	0
6	Liberación y Mantenimiento	8	0
7	Situación de la Ingeniería del Software en México	8	0
Suma total de horas		64	

BIENVENIDA

Estimad@s alumn@s de la asignatura Tecnologías de Información y Comunicación:

Todo el grupo de maestros de esta asignatura, seremos tus asesores durante este semestre; por ello, nuestra labor es apoyarte en tu proceso de aprendizaje, resolviendo tus dudas y sugiriendo cómo aprovechar los contenidos para que puedas obtener un mejor aprendizaje. No dejes de preguntar en las asesorías cuanto sea necesario y las veces que consideres pertinente.

El *asesor* asignado a tu grupo, *revisará* tus actividades de aprendizaje en plataforma y tendrás un comentario a cada una de ellas en un lapso que no debe ser mayor a *una semana después de entregar la actividad*, lo cual te permitirá conocer la retroalimentación correspondiente para que puedas analizar y asimilar los comentarios que, sin duda, repercutirán en tu aprendizaje. Asimismo, es recomendable que presentes tus exámenes parciales una vez que hayas entregado las actividades de aprendizaje de esas unidades y consideres que te has preparado lo suficiente para poder acreditarlas.

Será importante mantenerse atento a los comunicados que emitan tanto las autoridades de la Facultad como del sistema abierto (SUA), respecto a las medidas de sanidad, seguridad y control para minimizar o evitar cualquier situación de riesgo de contagio, durante el tiempo que se estime necesario por los efectos del Covid-19, así como de las guías e instrucciones para cumplir los requisitos para la acreditación de la asignatura.

En los días y horarios establecidos para las asesorías, se abrirán sesiones de chat para facilitar el intercambio de comentarios, dudas y consultas sobre el desarrollo de las actividades y preparación para los exámenes parciales.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Esta asignatura te permitirá conocer los conceptos básicos de la ingeniería del software y su aplicación en el ámbito de las organizaciones, así como la forma en que contribuyen a un mejor análisis y diseño para el desarrollo de proyectos informáticos.

La asignatura cuenta con casos prácticos en el análisis y diseño de sistemas que será de utilidad para ser autocrítico y desarrollar sistemas de información de manera adecuada a través de metodologías que son esenciales en la resolución de problemas en un entorno laboral.

La ingeniería del software se involucra totalmente en el desarrollo de sistemas de información.

FORMA EN QUE EL ALUMNO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

Para el desarrollo de las actividades a realizar para la acreditación de la asignatura, de acuerdo con el presente plan de trabajo, apóyate con los apuntes de la asignatura, sin embargo, debes considerar que esta no es la única fuente de consulta para el desarrollo de actividades, y deberás buscar fuentes adicionales, ya sea en la bibliografía o en páginas de consulta en Internet.

Las actividades de aprendizaje determinadas por los asesores son tareas que se han estructurado de tal forma que te permitan desarrollar habilidades y destrezas, para dar solución a un problema en específico, producto de los aprendizajes significativos derivados de la apropiación de los contenidos temáticos de la asignatura correspondiente.

Cuando la realización de una actividad implique hacer una investigación, deberás buscar fuentes oficiales como libros, revistas, artículos, etcétera en dos fuentes mesográficas diferentes a los apuntes electrónicos y hacer la cita de los mismos en formato APA, ya que, si no lo haces incurrirás en plagio.

<http://normasapa.net/2017-edicion-6/>

Recuerda no olvidar colocar siempre y de forma correcta la referencia bibliográfica o fuente consultada.

Los archivos que generes al realizar las actividades deberás subirlos a la plataforma, de acuerdo guía para asignar el nombre:

U1A1_Paterno_Materno_Nombre

donde:

U1 se refiere a la Unidad 1

A1 se refiere a la Actividad 1 de esa unidad

Para la realización de tus actividades deberás cuidar tu ortografía y usar fuentes oficiales como: libros, revistas, artículos, etcétera. Recuerda hacer la cita en formato APA, ya que, si no lo haces incurrirás en plagio.

https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf

Requisitos para la presentación de 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.

Es muy recomendable que planifiques tus exámenes parciales espaciados en cada uno de los períodos con el fin de lograr una mejor programación de tus actividades, aunque puedes realizar más de un parcial en un mismo período. Asimismo, el presentar antes de cada examen parcial las actividades de las unidades que se contemplan te permite tener retroalimentación de tu asesor sobre las mismas y facilitan tu reforzamiento del aprendizaje como parte de la preparación al examen.

En el caso de que decidas acreditar la asignatura por medio del examen global, debes tomar en cuenta que este contempla la cobertura de todas las unidades, por lo que debes prepararte apoyándote con los apuntes y el mismo plan de trabajo, por lo que se recomienda realizar las actividades como apoyo para el estudio de cada unidad, aunque en este caso, estas no deberán ser entregadas o subidas a la plataforma. De igual forma, contarás con el apoyo de tu asesor para aclarar tus consultas y dudas sobre los temas y actividades de cada unidad.

Si consideras que cuentas con los conocimientos suficientes para acreditar la asignatura sin cursarla, podrás solicitar un examen global por Artículo 12 (Reglamento del Estatuto del Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia), que a continuación se cita:

“Los alumnos inscritos en el nivel licenciatura en el Sistema Universidad Abierta y Educación a Distancia podrán presentar exámenes para acreditar asignaturas, áreas o módulos en los que estén inscritos y no deseen esperar el periodo de exámenes establecido por su facultad o escuela.”

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
Unidad 1 Fundamentos de la ingeniería de software	Actividad 1	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en realizar un mapa mental sobre los Fundamentos de la ingeniería de software donde detalles los conceptos principales de la ingeniería de software y sus principales áreas de conocimiento.</p> <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</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 • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura1 para el desarrollo de la actividad.</p>	Sommerville, Ian (2011), "Ingeniería del Software" Edit Pearson, Edición 9	2 pts
	Actividad 2	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en realizar un mapa conceptual sobre los Procesos de ingeniería del software donde detalles las metodologías de desarrollo y su relación con los ciclos de vida. Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p>	Sommerville, Ian (2011), "Ingeniería del Software" Edit Pearson, Edición 9	2 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<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 Conceptual • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura2 para el desarrollo de la actividad.</p>		
	ACTIVIDAD 3	<p>Actividad Colaborativa</p> <p>Deberás acceder a la plataforma, deberás realizar una actividad que consiste en entrar al FORO y contribuir con tu participación en el tema “Principios del Código de Ética en Ingeniería del Software y las Dificultades para la Aplicación del Código de Ética en la ACM/IEEE en el ejercicio profesional”. https://ethics.acm.org/2018-code-draft-3/</p> <p>Deberás exponer tu opinión informada y comentar al menos tres de las opiniones de tus compañeros.</p>	<p>Software Engineering (2016), "Ingeniería del software código de ética y práctica profesional 5.2" Recuperado de https://ethics.acm.org/wp-content/uploads/2016/07/SE-code-spn.pdf</p>	2 pts
Unidad 2: El empleo de redes sociales con fines organizacionales	Actividad 1	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en realizar un mapa cognitivo de telaraña donde detalles el proceso de obtención de requerimientos, su interacción y secuencialidad entre ellos. Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p>	<p>Mejía Álvarez, Pedro (2009), Ingeniería del Software "Obtención de Requerimientos", recuperado de http://delta.cs.cinvestav.mx/~pmalvarez/softeng/curso-2009/Obtencion-requerimientos.pdf</p>	2 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<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"> • Título • Datos personales • Mapa cognitivo de Telaraña • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura3 para el desarrollo de la actividad.</p>		
	Actividad 2	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad en que a través de un cuadro sinóptico expliques el Diseño de software.</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"> • Título • Datos personales • Cuadro sinóptico • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) 	<p>Utiliza archivo PDF “Fundamentos del Software”</p>	2 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		Deberás utilizar el archivo anexo Lectura4 para el desarrollo de la actividad.		
Unidad 3:	Actividad 1	Actividad de Aprendizaje		2 pts
Gestión, ética y seguridad de la información en las organizaciones	(Colaborativa)	<p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en realizar un organizador gráfico con los temas de Administración de Proyectos. Deberás guardarlo en formato PDF, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Organizador gráfico • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura5 para el desarrollo de la actividad.</p>	Gómez Gil, Ma. del Pilar (2009), La administración de Proyectos de Software, recuperado de https://ccc.inaoep.mx/~pgomez/cursos/ingsw/acetatos/administracion.pdf	
Unidad 4:	Actividad 1	Actividad de Aprendizaje		2 pts
Generación de documentos corporativos		<p>Deberás realizar una investigación en fuentes oficiales, deberás realizar una actividad que consiste en investigar los conceptos de Verificación y Validación del Software y generar una tabla con las diferencias entre Validación y Verificación del Software.</p> <ul style="list-style-type: none"> • • Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente: • Título • Datos personales • Lista de diferencias • Ortografía y redacción 	<p>Utilizar recurso PDF</p> <p>“Validación y Verificación del Software”</p>	

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<ul style="list-style-type: none"> • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) • Deberás investigar en fuentes oficiales. 		
Unidad 5:	Actividad 1	Actividad de Aprendizaje		
Métricas		<p>Deberás investigar en fuentes oficiales, deberás realizar una actividad que consiste en realizar un video en el que expliques las métricas en la ingeniería del software a manera de exposición con voz.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Link de YouTube • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) • Deberás investigar en fuentes oficiales. 	<p>Utilizar recurso PDF</p> <p>“Métricas”</p>	5 pts
Unidad 6:	Actividad 1	Actividad de Aprendizaje		
Liberación y Mantenimiento		<p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en realizar como primera actividad una lista de al menos 6 requerimientos para brindar solución al siguiente problema:</p> <p>PROBLEMA</p> <p>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"> • Identifique al usuario con el perfil adecuado. 	Caso Práctico	5 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<ul style="list-style-type: none"> • Al realizar las búsquedas, la información se limite dependiendo de su nivel escolar, materia y edad. • 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. • Tener un perfil “Administrador” para poder ver las estadísticas de búsqueda de los usuarios y ver búsquedas por usuario individualmente. • Controlar el sistema para que los usuarios no ingresen con la sesión que no les corresponde (no guardar contraseñas). • 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>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Introducción • Propósito • Alcance • Características de los usuarios • Ejemplo • Diseño Lógico • Diagrama Entidad – Relación • Conclusión • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) 		

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		Deberás utilizar el archivo anexo Lectura7 para la comprensión de la actividad.		
	Actividad 2	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste crear el diagrama de 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.</p> <p>Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Introducción del Diagrama • Diagrama de Clases • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura8 para la comprensión de la actividad.</p>	Caso Práctico	2 pts
	Actividad 3	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en crear al menos dos diagramas UML por cada funcionalidad del sistema para la biblioteca escolar, utiliza diagramas de casos de uso y diagramas de secuencia.</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). 	Caso Práctico	2 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<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"> • Título • Datos personales • Introducción del Diagrama • Diagramas de caso de uso y diagramas de secuencia • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura9 para la comprensión de la actividad.</p>		

Actividad 4

Actividad de Aprendizaje

3 pts

Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en crear al menos 4 diagramas de flujo, el diagrama de contexto y el diagrama de interacciones del sistema para la biblioteca escolar.

Puedes apoyarte de alguna de las siguientes herramientas que sirven para el diseño de estos diagramas:

- Microsoft Visio (Algunas veces está incluido en el paquete de office).
- Visual Paradigm <http://www.visual-paradigm.com/>
- ArgoUML <http://argouml.tigris.org/>

Deberás guardarlo en formato JPG, para subirlo a la plataforma de la asignatura.

Recuerda que esta actividad te ayudará a poner en práctica tus conocimientos acerca del diseño de software y UML.

Caso Práctico

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Introducción del Diagrama • Diagrama de flujo, diagrama de contexto y diagrama de interacciones • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura10 para la comprensión de la actividad.</p>		
	Actividad 5	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en crear los diagramas de comunicaciones del sistema para la biblioteca escolar. 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"> • Título • Datos personales 	Caso Práctico	2 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<ul style="list-style-type: none"> • Introducción del Diagrama • Diagramas de Comunicaciones o Colaboración • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) <p>Deberás utilizar el archivo anexo Lectura11 para la comprensión de la actividad.</p>		
	Actividad 6	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que 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 JPG, 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"> • Título • Datos personales • Introducción del Diagrama • Diagramas de paquetes • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) 	Caso Práctico	2pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		Deberás utilizar el archivo anexo Lectura12 para la comprensión de la actividad.		
	Actividad 7	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>Después de haber dado lectura al pdf, deberás realizar una actividad que consiste en crear los diagramas de estado por cada funcionalidad del sistema para la biblioteca escolar, así como sus diagramas de actividad.</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"> • Título • Datos personales • Diagrama de estados y diagrama de actividades • Ortografía y redacción • Conclusiones <p>Bibliografía (Formato APA) Deberás utilizar el archivo anexo Lectura13 para la comprensión de la actividad.</p>	Caso Práctico	3 pts
	Actividad 8	Actividad de Aprendizaje		20 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>Para finalizar el curso de Ingeniería del Software deberás elaborar la actividad final en donde aplicarás los conocimientos y habilidades que obtuviste a lo largo de las sesiones, pondrás en práctica la capacidad de sistematizar y analizar los temas estudiados para elaborar un análisis de UML y la forma en que se aplican, contando con sus elementos de desarrollo.</p> <p>Es importante la realización del trabajo final porque será una manera de consolidar el aprendizaje de la asignatura y porque será parte de tu formación profesional.</p> <p>Deberás consultar el archivo anexo Proyecto final que contiene todos las instrucciones necesarias para su desarrollo.</p>	Caso Práctico	
Unidad 7: Situación de la Ingeniería de Software en México	Actividad 1	<p>Actividad de Aprendizaje</p> <p>En esta ocasión deberás realizar una actividad que consiste en realizar un ensayo en el que expliques la importancia de la ingeniería del software en México en la actualidad.</p> <p>Para esta actividad se tomará en cuenta lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Título • Datos personales • Ensayo • Ortografía y redacción • Conclusiones • Bibliografía (Formato APA) 	<p>Investiga en cualquier fuente confiable sobre este importante tema.</p>	2 pts
Ponderación total de las actividades				60 pts

EXÁMENES

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo, tienes tres períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (consulta las fechas en el calendario de inscripción a parciales y globales en el Portal SUAyED), tú decides el período en el que los realizarás.

Para esta asignatura están programados de la siguiente manera:

Parciales: Como parte de la preparación de tus exámenes parciales es muy conveniente entregar las actividades de aprendizaje de las unidades implicadas en cada parcial, antes de que inicie el periodo de aplicación para que cuentes con la retroalimentación de tu asesor. Es importante que te inscribas en cada periodo y cumplas con los lineamientos para su presentación.

NÚMERO	UNIDADES (que lo integran)	VALOR (núm. enteros)
1ro.	1,2	15
2do.	3,4	15
3ro.	5,6,7	10

Recuerda revisar el calendario de aplicación de exámenes en el portal del SUAyED y registrarte en el sistema EMA para poder presentar los exámenes.

- **Global. Examen único**

Valor	Requisitos	Aplicación de global
100%	Ninguno	Del 30 al 31 de mayo y del 01 al 04 de junio de 2022

- **Global. Examen más requisito**

Valor examen	Valor requisito	Apertura de requisito en plataforma	Entrega de requisito en plataforma	Aplicación de global
--------------	-----------------	-------------------------------------	------------------------------------	----------------------

70 %	30 %	30 de mayo de 2022	Del 01 al 3 de junio de 2020	04 y del 06 al 10 de junio de 2022
------	------	--------------------	------------------------------	------------------------------------

PORCENTAJES DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	58%
Actividades colaborativas	2 %
Exámenes parciales	40 %
Otro	0 %
Total	100 %

FUNCIONES DEL ASESOR

Por ser una modalidad abierta, tu asesor:

1. Será tu apoyo y guía de manera presencial para la resolución de dudas y desarrollo de las actividades; así mismo, por la mensajería de la plataforma educativa para dudas concretas.
2. Calificará y retroalimentará tus actividades de aprendizaje en plataforma educativa en un lapso no mayor a una semana después de la entrega.
3. Te recomendará recursos didácticos adicionales para ampliar tu conocimiento. No es su obligación facilitarte: copias, archivos digitales o proporcionarte ligas directas de la BIDI.
4. Enviará tu calificación al finalizar el semestre de manera personalizada.

DATOS DEL ASESOR O GRUPO DE ASESORES

Nombre

Correo electrónico

Nombre completo del asesor	Correo electrónico para plataforma
Eva Luz Zapata Nava	ezapata@docencia.fca.unam.mx, eva_luzz@hotmail.com

Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.

Paulo Freire