|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1. DATOS INFORMATIVOS | | | | | | | | | | | |
| APELLIDOS/NOMBRES: | |  | | **CÉDULA:** |  | **CARRERA:** |  | **SEMESTRE:** |  | **TELEFONO:** |  |
| E-MAIL: |  | | **FECHA DE INICIO PPP:** | |  | **FECHA DE CULMINACIÓN PPP:** | |  | **TOTAL DE HORAS:** | |  |
| EMPRESA: |  | | **DIRECCIÓN:** | |  | | | **TELEFONO:** |  | | |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2. PLAN DE APRENDIZAJE PRÁCTICO ROTACIONAL | | | | | | | |
| DEPARTAMENTO DE LA EMPRESA EN DONDE REALIZA LAS PRÁCTICAS | **ASIGNATURAS**  (Marque con X de acuerdo a la relación existente entre resultados de aprendizaje y actividades a desarrollar en la empresa) | | **RESUTADO DE APRENDIZAJE**  (SYLLABUS) | **ACTIVIDAD ECONÓMICA:**  Empresa de producción/Industrial.  Comercialización.  Prestación de servicios.  Instituciones Públicas.  Otras. | **PRINCIPALES ACTIVIDADES A DESARROLLAR EN LA EMPRESA**  (Detalle 3 actividades principales) | **AREAS DE ROTACIÓN** | **HORAS PPP:**  **Opción 1,2,3**: de 4 a 6 horas de trabajo diarias  **Opción 4,5:** hasta 8 horas de trabajo |
|  | **Ofimática (antes Arquitectura de computadoras)** |  | Integrar herramientas de ofimática en la planificación y ejecución de proyectos, demostrando capacidad para facilitar la colaboración en equipo y resolver problemas con creatividad e innovación. |  |  |  | 4 a 6 horas |
| **Base de datos** |  | Desarrolla y modela bases de datos en sistemas de administración de bases de datos (SGBD) relacionales y no relacionales. |
| **Base de datos avanzada** |  | Demuestra capacidad de emplear herramientas y tecnologías de programación específicas para llevar a cabo tareas de desarrollo de software, integrando estas herramientas en el desarrollo y mantenimiento de aplicaciones de bases de datos. |
| **Fundamentos de redes y telecomunicaciones** |  | Emplea topologías de red de datos (Malla, Espiral, Jerárquica, Estrella) para compartir recursos informáticos entidades públicas o privadas. |
| **Programación web** |  | Desarrolla sitios web utilizando HTML5, CSS3 y JavaScript, aplicando correctamente las estructuras y estilos para crear interfaces de usuario atractivas y funcionales. |
| **Programación web avanzada** |  | Construye aplicaciones web estructuradas siguiendo el patrón de diseño Model-View-Controller (MVC), lo que permitirá una separación clara de la lógica de negocio, la interfaz de usuario y la gestión de datos, facilitando el mantenimiento y escalabilidad de las aplicaciones. |
| **Programación móvil** |  | Implementar y gestionar transacciones de datos en aplicaciones móviles, incluyendo la integración con servicios web, APIs y bases de datos en la nube. |
| **Diseño de interfaces** |  | Diseña interfaces de usuario intuitivas y accesibles aplicando principios de usabilidad |

***Nota:*** El ***sistema de evaluación*** se realiza con el FORMATO 5\_EV\_FINAL\_APELLIDO\_NOMBRE, el mismo que permitirá determinar si el estudiante logró los resultados de aprendizaje planificado.

|  |
| --- |
| 3. ESPACIO DE VALIDACIÓN DE FIRMAS (responsable en llenar es el estudiante) |
|  |
| APROBADO POR:  Mg. Robinson Campaña  REPRESENTANTE DE PRÁCTICAS PREPROFESIONALES DE LA CARRERA DE DESARROLLO DE SOFTWARE |