

**Programa descriptivo por unidad de competencia**

<b>Programa educativo</b>	<b>Licenciatura en Ingeniería en Desarrollo y Tecnologías de Software</b>	<b>Modalidad</b>		Presencial	
<b>Clave</b>	RP01	<b>H S M</b>		<b>Horas</b>	<b>Créditos</b>
<b>Unidad de competencia</b>	<b>Residencia profesional</b>	<b>Teoría</b>	<b>Práctica</b>	<b>semestrales</b>	<b>totales</b>
<b>Ubicación</b>		0	3	48	3
<b>Ubicación</b>	Noveno semestre.	<b>Unidades CONAIC</b>		16.00	
<b>Prerrequisito</b>	Haber acreditado 359 créditos.	<b>H S M de cómputo</b>		0	
<b>Perfil docente</b>	<p>Contar con título profesional, grado de maestría y preferentemente con grado de doctorado, con experiencia en docencia en nivel superior mínima de dos años, haber sido tutor de estudiantes y director de tesis. Es deseable que tenga conocimientos sobre metodología de la investigación, formulación, elaboración, desarrollo y evaluación de proyectos, además de haber coordinado y dirigido proyectos de investigación y desarrollo científico y tecnológico.</p>				
<b>Presentación</b>	<p>La residencia profesional es una actividad importante para la formación profesional del estudiante ya que constituye la culminación del área de formación de iniciación al servicio profesional, en la que se incorpora profesionalmente al campo laboral con una mayor carga horaria para aplicar los conocimientos adquiridos durante su formación, en un ambiente de trabajo en el que a su egreso podrá estar desempeñando su actividad profesional.</p> <p>Tiene como propósito coadyuvar en la formación del futuro egresado a fin de aumentar su seguridad en la aplicación del conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores adquiridos durante su formación y fortalecer su confianza para integrarse a la actividad económica del país.</p> <p>Esta Unidad de Competencia (UC) corresponde al área de formación de iniciación al servicio profesional (ISP) como el mecanismo para establecer un vínculo entre el proceso formativo del estudiante y el campo de trabajo, en una organización local, regional, nacional o internacional que tenga convenio de colaboración con la Universidad Autónoma de Chiapas, cuya función coadyuve a la formación del estudiante al incorporarse a un ambiente de trabajo en el que el estudiante participe en proyectos de desarrollo de software, preferentemente del sector privado en el ámbito de la industria de desarrollo de software o de las tecnologías de la información.</p> <p>El área de formación de ISP, es una línea transversal que se integra en tres momentos durante el proceso formativo, con el propósito que el estudiante ponga en práctica el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que constituyen cada una de las competencias genéricas, disciplinares y profesionales que va adquiriendo durante su</p>				

	<p>permanencia y que se llevan a cabo para la atención y/o solución de problemas en un entorno de trabajo.</p> <p>Esta UC corresponde al tercer y último momento de la ISP en el que el estudiante deberá cubrir un mínimo de 400 horas y un máximo de 480 horas en un ambiente de trabajo, en el que se evaluarán las competencias desarrolladas del primero al octavo semestre, llevando a cabo las actividades que le indique el coordinador o líder del proyecto al que haya sido asignado, y manteniendo comunicación constante con el docente de la UC quien realizará funciones de supervisión y seguimiento de las actividades del estudiante para evaluar las competencias desarrolladas.</p> <p>Además de ser una UC en la que se evalúan las competencias desarrolladas durante los semestres anteriores, se continúa fortaleciendo algunas de estas en beneficio de la formación integral del estudiante.</p> <p>Como producto de la residencia profesional, podrán derivarse informes, reportes, ensayo, artículo, ponencias u otros productos académicos establecidos por el docente al principio del curso.</p> <p>Esta práctica profesional será acreditada tomando en cuenta la evaluación elaborada por el coordinador o líder del proyecto designado, que tendrá un valor del 80%, y el otro 20% se cubrirá con el o los productos académicos que indique el docente como evidencia de la práctica profesional.</p>
<b>Propósito</b>	<p>Incorporarse a un entorno de trabajo para participar y colaborar en grupos multi e interdisciplinarios poniendo en práctica los conocimientos, habilidades, actitudes y valores para evaluar las competencias genéricas, disciplinares y profesionales desarrolladas, mediante el planteamiento o incorporación a un proyecto de desarrollo de software para la atención y/o solución de problemas que permitan generar, construir y transferir conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos.</p>
<b>Competencias genéricas</b>	
<p>Maneja tecnologías de la información y comunicación para la gestión y construcción de conocimientos.</p> <p>Plantea proyectos de investigación científica para generar nuevos conocimientos.</p> <p>Participa y colabora en grupos multi e interdisciplinarios para la investigación de diversos objetos de estudio.</p> <p>Trabaja de forma autónoma y asume liderazgo colaborativo con diversos grupos.</p> <p>Se relaciona y colabora con diversas culturas en un marco de respeto.</p> <p>Comunica ideas y argumentos de manera oral y escrita.</p> <p>Posee una cultura para el cuidado personal a través de hábitos de vida saludable.</p> <p>Asume una actitud innovadora en su práctica profesional y personal.</p> <p>Se desempeña de manera eficaz y eficiente bajo condiciones presión.</p> <p>Se desempeña en su práctica profesional y vida personal bajo principios éticos y morales.</p> <p>Se adapta a nuevos contextos de su práctica profesional y de su vida personal en el ámbito local, regional, nacional e internacional.</p>	

Se mantiene actualizado en los conocimientos y habilidades de manera permanente y los utiliza en su práctica profesional y vida personal.  
Aquellas que se relacionen con el proyecto al que el estudiante se incorpore.

#### **Competencias disciplinares**

Formula proyectos bajo diversos esquemas de factibilidad y pertinencia.  
Propone estrategias para la integración de equipos de desarrollo en las organizaciones.  
Aquellas que se relacionen con el proyecto al que el estudiante se incorpore.

#### **Competencias profesionales**

Aplica metodologías y técnicas de análisis y diseño para el desarrollo de software.  
Aplica estrategias y soluciones de tecnologías de información y comunicación en las organizaciones.  
Colabora en proyectos de investigación que impulsa el desarrollo tecnológico.  
Aquellas que se relacionen con el proyecto al que el estudiante se incorpore.

<b>Actitudes y valores</b>	<p>Colabora en grupos multi e interdisciplinarios.  Trabaja de forma autónoma.  Respeto a los demás.  Mantiene apertura al dialogo y a la comunicación.  Posee hábitos de cuidado personal y vida saludable.  Se desempeña de manera eficaz y eficiente bajo condiciones presión.  Se desempeña bajo principios éticos y morales.  Se adapta a diversos entornos de trabajo.  Actualiza sus conocimientos de manera permanente.</p>	
<b>Recursos, materiales y equipo didáctico</b>		
	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Equipo de apoyo didáctico</b>
	<p>Diapositivas.  Manuales.  Guías.</p>	<p>Proyector de vídeo  Computadora portátil</p>
<b>Fuentes de información</b>		
<b>Bibliografía básica:</b> Ninguna.		
<b>Bibliografía complementaria:</b> Ninguna.		
<b>Recursos digitales:</b> Ninguna.		