



ESTANCIAS ESTADÍAS SERVICIO SOCIAL



Objetivo:



Lograr que el alumno ponga en práctica los conocimientos teórico-prácticos-valorativos adquiridos a lo largo de su formación curricular.

PROCESO PARA ACREDITAR ESTANCIAS Y ESTADÍAS

1. Ficha de Datos
La expide Vinculación

2. Carta de Presentación
La expide Vinculación

3. Carta de Aceptación
La expide la empresa

4. Formato de asignación
de asesor Lo expide el Director de programa
académico

5. Cronograma de
actividades Lo expide Vinculación

6. Reporte
Alumno y asesor

7. Carta de Liberación
Lo expide la empresa

8. Rúbrica
Lo expide el asesor

9. Formato de
Autoevaluación Lo Expide
Vinculación

10. Formato de
Evaluación Lo Expide Vinculación

1ERA. ESTANCIA

120 Horas

Se realiza en el 5to. Cuatrimestre
(No debe haber materias reprobadas al realizar cada estancia o estadía)

COMPETENCIAS DEL PRIMER CICLO DE FORMACIÓN



CARRERA DE ING. SOFTWARE

- Desarrollar software a través de técnicas de desarrollo y con base en las especificaciones de diseño, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos y contribuir al aseguramiento de la calidad.
- Diagnosticar requerimientos del desarrollo de software a través de procesos de ingeniería de requerimientos, herramientas CASE, y considerando estándares, buenas prácticas y normatividad aplicable para cumplir con los requerimientos de un proyecto de software y optimizar recursos.
- Construir software mediante técnicas de desarrollo de software, plataformas de trabajo colaborativo, técnicas de prueba y considerando estándares y buenas prácticas para cumplir con los requerimientos.

2DA. ESTANCIA

120 Horas

Se realiza en el 5to. Cuatrimestre

COMPETENCIAS DEL SEGUNDO CICLO DE FORMACIÓN

- Diseñar software mediante el diagnóstico de los requerimientos, en la teoría de los diseños de software, metodología de modelado, estructuración de datos, interfaces para su desarrollo y validación, considerando estándares y normatividad aplicable para determinar la representación técnica de software cumpliendo con las necesidades del cliente.
- Gestionar requerimientos de diseño e de software y a través de metodologías de diagnóstico, análisis y validación considerando los estándares y normatividad aplicable para su diseño.
- Estructurar diseños de software con base en los requerimientos, en la teoría de los sueño de software metodologías de modelado, estructuración de datos, interfaces para su desarrollo y validación, considerando estándares y normativa aplicable para determinar la representación técnica del software cumpliendo con las necesidades del cliente.

SERVICIO SOCIAL

480 HORAS



PROCESO PARA LA LIBERACIÓN DE SERVICIO SOCIAL

- **MOMENTO:** Se deberá realizar entre el tercer cuatrimestre y hasta el décimo cuatrimestre; pues tendrá que estar cubierto antes de la Estadía.
- Se dará a conocer convocatoria de las áreas dentro de la Universidad en las que se solicitan realizar servicio social, siendo esta la primera opción, y como segunda alguna institución pública.
- Se solicita en el Departamento de Vinculación Carta de presentación, haciendo llegar con anterioridad el formato de Ficha de datos.
- **REQUISITOS PARA ACREDITACIÓN:** Elaborar un proyecto de desarrollo de actividades a través de **dos informes bimestrales de manera digital en pdf al correo de vinculación@uplc.edu.mx y al correo del asesor con quien esté realizando el SS.** Al finalizar el Servicio Social se entrega un reporte global de manera impresa y digital y carta de liberación por parte de su asesor.

ESTADIA

600 HORAS

Se realiza en el 11avo. Cuatrimestre

COMPETENCIAS DEL TERCER CICLO DE FORMACIÓN

- Dirigir proyectos de software, con base en el diagnóstico de necesidades, metodologías del diseño, pruebas, mantenimiento, y gestión de proyectos de software, considerando la normatividad y estándares aplicables para dar solución a las necesidades del cliente y fortalecer el desarrollo tecnológico.
- Gestionar proyectos de software a través de la metodología de gestión de proyectos, herramientas administrativas y financieras, considerando la normatividad y estándares aplicables para el cumplimiento de los objetivos establecidos.
- Coordinar el plan de pruebas de software a través de la planeación y ejecución de la planeación y ejecución de las pruebas mediante las metodologías y estándares para el aseguramiento de la calidad de software.
- Coordinar el mantenimiento de software a través de la detección de necesidades, planeación de actividades y metodologías de mantenimiento de software, ingeniería inversa y reingeniería considerando especificaciones de diseño, estándares y normatividad aplicable para ver la actualización y mejora del software.