PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE

- Denominación del Programa de Formación: **Programación de Software**
- Código del Programa de Formación: **233104 V1**
- Nombre del Proyecto: **Aplicaciones para dispositivos móviles personalizadas – CTA3**
- Fase del Proyecto: **Evaluación**
- Actividad de Proyecto: **Validar el funcionamiento del software mediante pruebas unitarias, teniendo en cuenta el manual de usuario**
- Competencias: **Implementar la solución de software de acuerdo con los requisitos de operación y modelos de referencia.**

  Razonar cuantitativamente frente a situaciones susceptibles de ser abordadas de manera matemática en contextos laborales, sociales y personales.

  Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

  Utilizar herramientas informáticas de acuerdo con las necesidades de manejo de información.

  Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.

  Interactuar en lengua inglesa de forma oral y escrita dentro de contextos sociales y laborales según los criterios establecidos por el marco común europeo de referencia.

  desarrollar la solución de software de acuerdo con el diseño y metodologías de desarrollo.

  Gestionar procesos propios de la cultura emprendedora y empresarial de acuerdo con el perfil personal y los requerimientos de los contextos productivo y social.
- Resultados de Aprendizaje Alcanzar:

  Verificar los resultados obtenidos, de acuerdo con los requerimientos.

  Poner en práctica vocabulario básico y expresiones comunes de su área ocupacional en contextos específicos de su trabajo por medio del uso de frases sencillas en forma oral y escrita.

  Verificar la funcionalidad del software aplicando pruebas unitarias.

  Verificar la implantación del software de acuerdo con condiciones establecidas.

  Elaborar el manual de usuario, según normas y protocolos establecidos.

- Duración de la Guía: **240 horas (2.5 meses)**

2. PRESENTACIÓN





La instalación de un programa es el proceso fundamental por el cual los nuevos programas sean transferidos a una aplicación móvil con el fin de ser configurados y preparados para ser utilizados. Una instalación exitosa es una condición necesaria para el funcionamiento de cualquier software.

*"Solamente aquel que construye el futuro tiene derecho a juzgar el pasado" (Friedrich Nietzsche**)**

3. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

3.1. Actividades de Reflexión inicial.

Actividades de reflexión inicial

Una aplicación móvil se publica tras un período de pruebas, su correcto y estable funcionamiento asegura su buen desempeño.

- ✓ ¿Si a una aplicación móvil final no se le ha realizado pruebas de verificación que problemas pueden presentarse?
- ✓ Si el funcionamiento de la aplicación móvil presenta inconsistencias ¿Cómo podría solucionar este problema?

3.2 Actividades de contextualización e identificación de conocimientos necesarios.

Existe una variedad de software que nos permiten crear instaladores, identifique cuales son los más importantes y comunes en el mercado.

Conceptualice que son pruebas de verificación en un sistema de información.

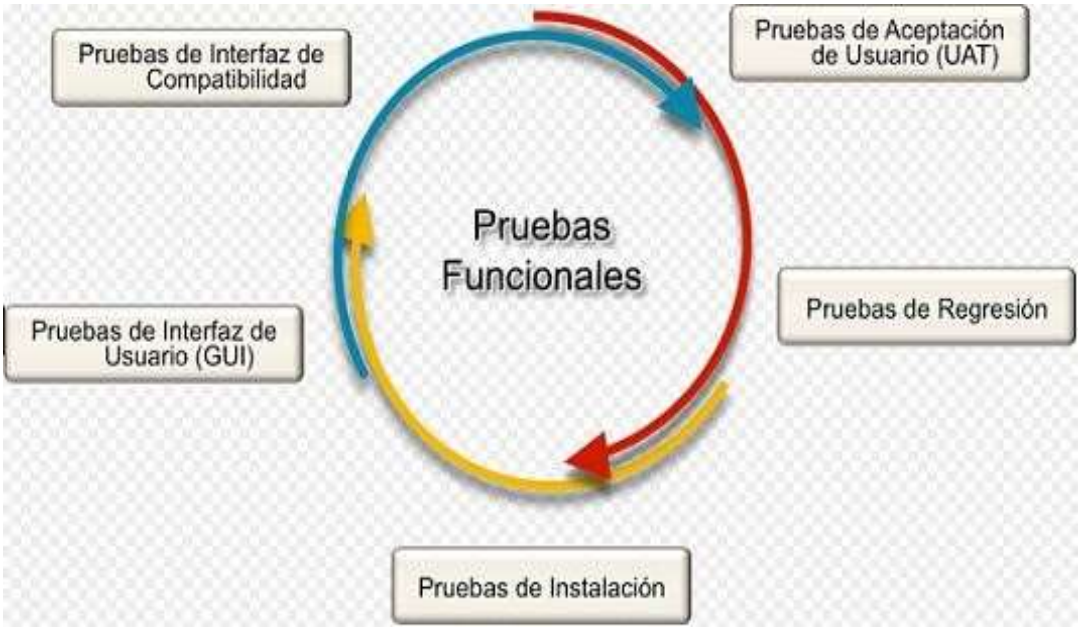
3.3 Actividades de apropiación del conocimiento (Conceptualización y teorización)

3.3.1 Construir la matriz Crud del aplicativo:

Crud es una aplicación web que implementa las operaciones Crear, leer, actualizar y borrar, de un modo que busca ser más claro y simple, para servir como referencia en la construcción de otras aplicaciones web. Una aplicación web se puede hacer usando diferentes combinaciones de lenguajes de programación, acceso a base de datos y otras tecnologías.

De acuerdo al manual de creación de matriz Crud llamado Crud.pdf, que se encuentra en el material de apoyo, crear la matriz, subir como evidencia a la carpeta respectiva, hacer las pausas activas y reconocimiento ergonómico.

3.3.2 PRUEBAS DE FUNCIONAMIENTO



Realizar pruebas de funcionamiento al diseño del prototipo para evaluar cada uno de los diferentes módulos del proyecto formativo, dentro de estas pruebas debe tener presente la validación de cada uno de los campos de la base de datos, mostrar mensajes de error y verificar en los diferentes reportes que la información esté correcta.

3.3.3 MANUAL DEL USUARIO



El manual de usuario de un programa es tan importante como el programa mismo, es vital para aprender tanto las técnicas básicas como las avanzadas de un programao aplicación móvil.

Crear y diseñar el manual del usuario utilizando la plantilla que se encuentra en la plataforma Territorio en la fase de evaluación en la carpeta material de apoyo general; La plantilla tiene como nombre Plantilla_Manual_Usuario.pdf. Luego traslada al idioma ingles y suba las evidencias al portafolio del aprendiz.

3.3.4 INSTALADOR DEL PROGRAMA



AvancedInstaller es una herramienta para facilitar la creación del instalador del software; para crear el instalador baje el instructivo que se encuentra en la plataforma Territorio en la fase evaluación de la carpeta material de apoyo general.

El instructivo lo guiará a realizar el instalador final. Luego de que el instalador esté listo debe ensayarlo en una máquina virtual o en un equipo físico recién formateado. Verifique que en el escritorio del equipo aparezca el icono de acceso directo de la aplicación. Haga doble clic en este icono para inicializarlo.

3.3.5 Plan de ergonomía y pausas activas para el mejoramiento de su desempeño laboral.

Ergonomía es la disciplina científica relacionada con la comprensión de las interacciones entre los seres humanos y los elementos de un sistema, y la profesión que aplica teoría, principios, datos y métodos de diseño para optimizar el bienestar humano y todo el desempeño del sistema. Teniendo en cuenta las condiciones de adaptación de un lugar de trabajo, una máquina, un vehículo, etc., a las características físicas y psicológicas del trabajador o el usuario para desempeñar las actividades del diario vivir.

Teniendo en cuenta el programa de formación que desarrolla actualmente y su perfil de salida laboral, en grupos de 5 personas realice una simulación (video) de varias situaciones de riesgos de ergonomía e higiene en el trabajo

3.3.6: Actividades de transferencia de conocimientos

Participar en la mesa redonda correspondiente al tema “la monetización de las aplicaciones móviles y su generación de ingresos”

Ambiente requerido: Sala de sistemas de la IE



4. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Tome como referencia la técnica e instrumentos de evaluación citados en la guía de Desarrollo Curricular

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencia de Producto: **Manual del usuario.** **Instalador del aplicativo**	Dispone los residuos teniendo en cuenta las normas de clasificación de los mismos. Mantiene limpio y ordenado el lugar donde desarrolla sus actividades formativas y productivas según estándares de protección ambiental. Utiliza las herramientas de desarrollo, para la codificación de los módulos del sistema, aplicando las funciones propias del lenguaje de programación seleccionado, de acuerdo con las necesidades del sistema de información. Elabora el programa de instalación del aplicativo, de acuerdo con las características y la arquitectura de la aplicación, utilizando herramientas tecnológicas, según normas y protocolos de la organización.	**EVIDENCIA:** DESEMPEÑO **Técnica de Valoración:** Observación Directa **Instrumento de Evaluación:** Listade Chequeo

	Realiza y documenta las pruebas del software según el plan establecido, para definir acciones correctivas a seguir y asegurar el buen funcionamiento del sistema de información. Involucrados en la administración specializada del sistema de información, según normas y procedimientos de la organización. Elabora el manual técnico de la aplicación, documentando losprocesos Implementa estrategias que le permitan liderar actividades físicas deportivas y culturales en contexto social y productivo. Participa en actividades que requieren coordinación motriz fina y gruesa de forma individual y grupal.	

5. GLOSARIO DE TÉRMINOS



- **Aplicación informática**: Una aplicación es un programa informático diseñado como herramientapara permitir a un usuario realizar uno o diversos tipos de tareas.
- **ACTIVIDAD FÍSICA**: actividad física es "cualquier movimiento corporal producido por los músculosesqueléticos que produzca un gasto energético mayor al existente en reposo.
- **EXPRESIÓN CORPORAL:** El cuerpo humano no solamente se mueve, también se comunica. En estesentido, se habla de la expresión corporal como el conjunto de maneras que tiene nuestro organismo de transmitir sentimientos y emociones.
- Los coreógrafos y bailarines tienen que ejercitar la capacidad de sentir el movimiento del cuerpopara que el espectador perciba igualmente unas emociones.
- El cuerpo humano puede adquirir su propio lenguaje, con un ritmo y con una intensidad. Y elresultado es la expresión corporal.
- **Factores de riesgo ergonómico en el trabajo**: Los factores de riesgo osteomuscular en el trabajo están en general bien identificados, relacionándose con la manipulación de cargas, las malas posturas de trabajo, los movimientos forzados, los movimientos repetidos, los movimientos enérgicos, la presión mecánica directa sobre los tejidos corporales o las vibraciones, por citar algunos de las situaciones de exposición más comunes.
-
- **Higiene Laboral:** Conjunto de normas y procedimientos tendientes a la protección de la integridad física y mental del trabajador, preservándolo de los riesgos de salud inherentes a las tareas a su cargo y al ambiente físico donde se ejecutan.
- **Higiene Postural:** es el conjunto de normas, cuyo objetivo es mantener la correcta posición del cuerpo, en quietud o en movimiento y así evitar posibles lesiones aprendiendo a proteger principalmente la columna vertebral, al realizar las actividades diarias, evitando que se presenten dolores y disminuyendo el riesgo.

- desarrollo de actividades y medidas necesarias para prevenir los riesgos

- **COREOGRAFIA:** Es el arte de crear estructuras en las que suceden movimientos. La estructura demovimientos puede ser considerada como la coreografía.

6. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

- **Lumowell-fitness-es.** Entrenamiento Funcional. Recuperado de: **https://www.youtube.com/watch?v=XsDJr-qDoG4**.

- http://www.digitaliapublishing.com.bdigital.sena.edu.co/a/798/el-shell-korn.-manual-de-usuario-y-programador

- http://www.digitaliapublishing.com.bdigital.sena.edu.co/a/39320/manual-de-citas-y-referencias- bibliograficas---latino--apa--chicago--ieee--mla-y-vancouver--2a-ed.-

- Instituto Nacional de Seguridad e Higiene en el Trabajo. Anuario de estadísticas laborales y deasuntos sociales, 2006. Disponible en: http://www.mtas.es/insht/statistics/est_anuar.htm.

- Ergonomía en oficinas. Manual de conceptos fundamentales y recomendaciones prácticas. Recuperado de: https://www.achs.cl/portal/trabajadores/Capacitacion/CentrodeFichas/Documents/ergonomia- para-oficinas-conceptos-fundamentales-y-recomendaciones-practicas.pdf

7. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	**Francisco Javier López V**	**Instructor**	**AEM**	**13/07/2022**

8. CONTROL DE CAMBIOS (diligenciar únicamente si realiza ajustes a la guía)

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha	Razón del Cambio
Autor (es)					