

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE



**FACULTAD DE INGENIERÍA EN CIENCIAS APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES
TRABAJO DE GRADO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERO EN SISTEMAS COMPUTACIONALES**

MANUAL DE USUARIO (DOCENTE)

TEMA:

**SISTEMA DE ENTORNO VIRTUAL DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE CON LOS
MÓDULOS DE CURSOS, USUARIOS, RECURSOS Y TAREAS.**

AUTOR:

CARLOS ALEXANDER GUEVARA PASPUEL

DIRECTOR:

Ing. José F. Garrido MSc

Ibarra – Ecuador

2014

MANUAL DE USUARIO DOCENTE

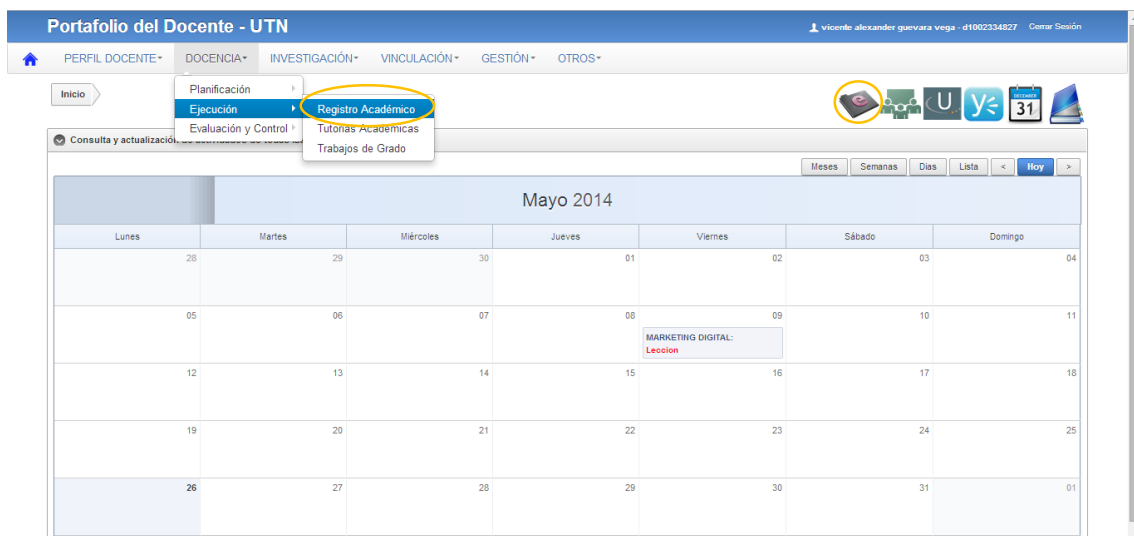
En el Portal Web de la Universidad Técnica del Norte ir a la sección de docentes www.utn.edu.ec/docentes y seleccionar la opción **VER MI PORTAFOLIO DOCENTE**



Ingresar la **cuenta** y **contraseña** para autenticarse

The login form is titled 'Iniciar Sesión'. It contains two input fields: 'CUENTA' with the value 'D1023456789' and 'CONTRASEÑA' with a masked password '*****'. A blue 'Iniciar Sesión' button is located at the bottom of the form.

Una vez Ingresado, seleccionar la opción **Registro Académico**



Seleccionar la carrera o dependencia, dentro de la lista de materias, elegir la opción

Aula Virtual, en caso de que no se ha creado aparecerá un mensaje de **Aula Virtual NO Creada**

Portafolio del Docente - UTN

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico

Carrera: Ingeniería en Sistemas Computacionales

Materia	Niv.	Par.	Avance Planificado	Realizado	N° Est.	Bibliografía	Asistencia	Avance	Notas	Aula Virtual
INGENIERÍA DE SOFTWARE II	07	A	53,13%	35,94%	11	Bibliografía	Asistencia	Avance	Notas	Aula Virtual
OPTATIVA III	09	A	59,38%	14,05%	7	Bibliografía	Asistencia	Avance	Notas	Aula Virtual
APLICACIONES INFORMÁTICAS II	08	A	59,38%	26,13%	25	Bibliografía	Asistencia	Avance	Notas	Aula Virtual
ARQUITECTURA DE SOFTWARE	08	A	56,25%	18,74%	26	Bibliografía	Asistencia	Avance	Notas	Aula Virtual

1 - 4 of 4

Se podrá visualizar información de la materia elegida

Portafolio del Docente - UTN

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia

- CONTRAER
- EXPANDIR
- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1 Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2 Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3 RMM - Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4 Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5 CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1 Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2 Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1 Metodología XP
 - TEMA 3.2 Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP - Rational Unified Process
 - TEMA 4.1 Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2 Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 5.1 Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2 Fase inicial
 - TEMA 5.3 Fase de elaboración
 - TEMA 5.4 Fase de construcción
 - TEMA 5.5 Fase de transición - Entrega del proyecto

Actividades

Recursos • Actividades • Foros • Calendario

Meses • Semanas • Días • Lista • Hoy

Mayo 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	01

Miembros

A la Superior, se encontrara información disponible de la materia como, Introducción de la Materia, el Docente, dando clic en esta sección se puede visualizar su hoja de vida

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rea peñafiel - d1002485744 [Cerrar Sesión](#)

PERFIL DOCENTE - DOCENCIA - INVESTIGACIÓN - VINCULACIÓN - GESTIÓN - OTROS

Inicio > Registro Académico > **Aula Virtual**

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contrair Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II**
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP – Rational Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Meses Semanas Días Lista < Hoy >

Mayo 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11

Hoja de Vida del Docente

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
IBARRA - ECUADOR

Fecha de proceso: 26/05/2014

FICHA DE EMPLEADOS

DATOS PERSONALES:

CEDULA: 1002485744	NOMBRES: XAVIER MAURICIO REA PEÑAFIEL	
LUGAR DE NACIMIENTO: EL JORDÁN - OTAVALO - IMBABURA - ECUADOR	FECHA NACIMIENTO: 08/08/1976	
GENERO: MASCULINO	ESTADO CIVIL: SOLTERO(A)	TIPO DE SANGRE: A+
EMAIL: xaviermrea@hotmail.com	TELEFONO: 062653227	CELULAR: 0986099536
DIRECCION: VIRACOCCHA Y PRINCESA PACCHA CONDOMINIO PORTAL DEL RETORNO		

TIPO EMPLEADO: DOCENTE UTN	TIPO NOMBRAMIENTO: CONTRATO SERVICIOS PRE DOCENTE	CARGO ACTUAL:
-----------------------------------	--	----------------------

El silabo con toda la información de la materia, que el docente ha planificado, se tiene que dar clic en esta sección

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rea peñafiel - d1002485744 [Cerrar Sesión](#)

PERFIL DOCENTE - DOCENCIA - INVESTIGACIÓN - VINCULACIÓN - GESTIÓN - OTROS

Inicio > Registro Académico > **Aula Virtual**

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contrair Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II**
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP – Rational Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Meses Semanas Días Lista < Hoy >

Mayo 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
IBARRA - ECUADOR

SYLLABUS DE ASIGNATURA
MARKETING DIGITAL

I. INFORMACIÓN GENERAL DE LA CARRERA
Facultad: CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y ECONÓMICAS
Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
Código: 05087 Nivel de Formación: TERCER NIVEL Subárea del Conocimiento: EDUCACIÓN COMERCIAL Y ADMINISTRACIÓN
Ciclo: SEP2013-FEB2014 Modalidad: PRESENCIAL Sistema de Estudios: CREDITOS Tipo de Ciclo: SEMESTRES



MISIÓN DE LA CARRERA
Formar profesionales en mercadotecnia críticos, creativos, innovadores y emprendedores para liderar el mercado con responsabilidad social.

VISIÓN DE LA CARRERA
La carrera de Mercadotecnia en el año 2020 será protagonista en la transformación del desarrollo innovador, productivo y sustentable a nivel nacional.

II. INFORMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA
Nombre Asignatura: MARKETING DIGITAL
Código: CIMER-00056
Nivel: 06
Créditos: 5
Horas Semanales: 5 Teoría: 0 Práctica: 0 Autónomas: 0

Código	Materia	Nivel	Tipo
CIMER-00010	COMPUTACION APLICADA	05	APROBADO

Eje de Formación:
ASIGNATURAS DE FORMACIÓN BÁSICA

En la sección de la izquierda se puede Visualizar todos los contenidos de la materia, ordenados por CAPÍTULOS y TEMAS. Los temas que tienen icono con estrella roja y fondo amarillo  son aquellos que no se ha revisado aun, en cambio los que tienen el visto verde  ya se han ingresado en el avance de la carrera.

Portafolio del Docente - UTN

PERFIL DOCENTE - DOCENCIA - INVESTIGACIÓN - VINCULACIÓN - GESTIÓN - OTROS

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
 - CAPÍTULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPÍTULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPÍTULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPÍTULO 4. Metodología RUP – Racional Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPÍTULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico

Actividades

Meses Semanas Días Lista < Hoy >

Mayo 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11

Se puede ir navegando por el árbol, para poder seleccionar varias vistas, expandiendo o contrayendo en los temas o capítulos

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rea peñafiel - d1002485744 Cerrar Sesión

PERFIL DOCENTE - DOCENCIA - INVESTIGACIÓN - VINCULACIÓN - GESTIÓN - OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contratar Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II**
- CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
- CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
- CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
- CAPITULO 4. Metodología RUP – Rational Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
- CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Meses Semanas Dias Lista < Hoy >

Mayo 2014						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11

En la parte derecha, se muestran las actividades, recursos, foros y calendario de la materia

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rea peñafiel - d1002485744 Cerrar Sesión

PERFIL DOCENTE - DOCENCIA - INVESTIGACIÓN - VINCULACIÓN - GESTIÓN - OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contratar Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II**
- CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
- CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
- CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
- CAPITULO 4. Metodología RUP – Rational Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
- CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Meses Semanas Dias Lista < Hoy >

Mayo 2014						
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11

Una vez seleccionado el Tema dentro de los contenidos de la materia aparecerá Se filtrará la información correspondiente al mismo. En caso de que se requiera ver toda la información es necesario dar **click** en la en el nombre de la materia en la parte de contenidos

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rca penafiel - d1902485744 Cerrar Sesión

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contrair Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1 Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2 Gestión de calidad en el desarrollo de software**
 - TEMA 1.3 RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4 Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5 CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2 Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP – Racional Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 5.1. Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2. Fase inicial

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Importar +

Tema: Gestión de calidad en el desarrollo de software.

Fecha	Tipo	Descripcion	Adjunto
10/05/2014 00:01:44	Documento	01a.Arbol Requerimientos.ppt	Descargar Abrir

Miembros



Para Agregar un recurso clic en el botón **+** en la sección de Recursos, y aparecerá una pantalla donde se seleccionara el tipo de recurso, se escribirá una descripción y en el botón **Seleccionar Archivo** se podrá elegir en archivo adjunto que se va a cargar. Una Vez Completado el proceso clic en **Crear**

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rca penafiel - d1902485744 Cerrar Sesión

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contrair Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1 Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2 Gestión de calidad en el desarrollo de software**
 - TEMA 1.3 RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4 Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5 CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2 Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP – Racional Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 5.1. Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2. Fase inicial

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

Importar +

Tema: Gestión de calidad en el desarrollo de software.

Fecha	Tipo	Descripcion	Adjunto
10/05/2014 00:01:44	Documento	01a.Arbol Requerimientos.ppt	Descargar Abrir

Miembros



Recurso

Crear Recurso **Crear**

Tipo Recurso: Archivo sin Formato

* Descripción:

Url:

Archivo Adjunto: Seleccionar archivo No se ha seleccionado ningún archivo

Se podrá descargar o abrir el recurso directamente (la opción de Abrir solo funcionara en los tipos de archivos que sean compatibles con el navegador web que se esté utilizando)



Además se con la opción editar podremos ir a modificar la información del recurso o actualizar.

Editar Recurso Cancelar Guardar

Tipo de Recurso: Imagen Valoración: ★★★★★

Descripción:

Estado: Activo

Fecha Creación: 10/11/2013 15:04:39

Url:

Adjunto Data: [Seleccionar archivo](#) No se ha seleccionado ningún archivo [Descargar](#)

Nombre de Adjunto: Esquema_Marketing_Digital.png

Tipo de Adjunto: image/png

Última actualización de Adjunto: 11/11/2013 12:09:22

Para aplicar los cambios clic en **Guardar** y para no hacer ningún cambio clic en **X**.

Para Agregar una Actividad clic en el botón **+** en la sección de ACTIVIDADES, y aparecerá una pantalla donde se escribe un título para la actividad, se selecciona el tipo de actividad, se escribirá una descripción, se establece una fecha de inicio y una fecha de fin e intentos permitidos para la entrega de la actividad por los estudiantes, también se puede adjuntar un archivo con el botón **Seleccionar Archivo**. Una vez completado el proceso clic en **Crear**

Portafolio del Docente - UTN scavier mauricio rea peñafiel - d1002455744 [Cerrar Sesión](#)

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico > **Aula Virtual**

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contrair Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
- CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo – CMMI-DEV
- CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
- CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP**
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
- CAPITULO 4. Metodología ITIL
 - TEMA 3.1. Metodología XP
- CAPITULO 5. Proyecto: Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - TEMA 5.1. Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2. Fase inicial

Actividades Recurso: **Actividades** Fotos Calendario

+

Tema: Metodología XP

Fecha	Tipo	Descripción	Adjunto	Calificar
12/05/2014 19:09:01	Tareas	Que es XP	- ...	Calificar

Miembros

Crear Actividad Académica Crear

* Título

* Tipo Actividad

* Descripción
134 of 200

Url

* Fecha Inicio

* Fecha Fin

* Código Parcial

Adjunto Data Informe.docx

* Intentos Permitidos

Clave

Se podrá descargar o abrir el archivo adjunto a la Actividad Académica creada (la opción de Abrir solo funcionara en los tipos de archivos que sean compatibles con el navegador web que se esté utilizando)

Vista Previa Regresar

Definición de Plan de Mercadotecnia:

- Según la American Marketing Association (A.M.A.), el **plan de mercadotecnia** es un documento compuesto por un análisis de la situación de mercadotecnia actual, el análisis de las oportunidades y amenazas, los objetivos de mercadotecnia, la estrategia de mercadotecnia, los programas de acción y los ingresos proyectados (el estado proyectado de pérdidas y utilidades). Este plan puede ser la única declaración de la dirección estratégica de un negocio, pero es más probable que se aplique solamente a una marca de fábrica o a un producto específico. En última situación, el **plan de mercadotecnia** es un mecanismo de la puesta en práctica que se integra dentro de un plan de negocio estratégico total [1].
- Según McCarthy y Perrault, el **plan de mercadotecnia** (marketing), es

Además se con la opción editar podremos ir a modificar la información de la actividad o actualizarla.

En la opción Calificar, se podrá visualizar las tareas que han respondido los estudiantes a esta actividad

Portafolio del Docente - UTN xavier mauricio rea peñafiel - d1002485744. Genral Sesión

PERFIL DOCENTE • DOCENCIA • INVESTIGACIÓN • VINCULACIÓN • GESTIÓN • OTROS

Inicio > Registro Académico > Aula Virtual

INGENIERÍA DE SOFTWARE II

Esta disciplina ofrece una serie de metodologías y conceptos que permiten la implementación con calidad de proyectos de desarrollo de software de diversa magnitud. Es de mucha importancia iniciar al estudiante en la administración y generación de proyectos para que a futuro pueda brindar buenas soluciones de índole informático a diversos problemas del entorno.

Contenidos de la Materia Contracer Expandir

- MATERIA: INGENIERÍA DE SOFTWARE II
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software.
 - TEMA 1.3. RMM – Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP**
 - TEMA 3.2. Metodología Scrum
 - CAPITULO 4. Metodología RUP
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto. Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 5.1. Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2. Esca inicial

Actividades Recursos Actividades Foros Calendario

1

Tema: Metodología XP

Fecha	Tipo	Descripción	Adjunto	Calificar
12/05/2014 19:09:01	Tareas	Que es XP	-	Calificar

Miembros

Lista Actividades Académicas

Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
Materia: MARKETING DIGITAL
Nivel: 06
Paralelo: M

Q- Go Actions << Ver mas Actividades de esta Materia

	Apellidos & Nombres	Foto	Intentos	Descripcion	Adjunto	Ver	Calificacion	Observacion	Entregado
Detalles	MEJIA QUMBIAMBA EVELIN ALEXANDRA		0	Mi plan de Marketing	Mi Plan de MARKETNG.pdf	Descargar Abrir	<input type="text"/>	-	SI
Detalles	ACOSTA OGONAGA MARSHORY VANESSA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARCOS POZO WILLIAM ARMANDO		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARIAS FICHAMBA AIDA ESTHELA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	BALLESTEROS YALAMA JOSELYN TERESA		1	-	-	-	<input type="text" value="8"/>	-	NO

Se podrá descargar o abrir el archivo adjunto a la Actividad Académica subida por el estudiante (la opción de Abrir solo funcionara en los tipos de archivos que sean compatibles con el navegador web que se esté utilizando)

Lista Actividades Académicas

Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
Materia: MARKETING DIGITAL
Nivel: 06
Paralelo: M

Q- Go Actions << Ver mas Actividades de esta Materia

	Apellidos & Nombres	Foto	Intentos	Descripcion	Adjunto	Ver	Calificacion	Observacion	Entregado
Detalles	MEJIA QUMBIAMBA EVELIN ALEXANDRA		0	Mi plan de Marketing	Mi Plan de MARKETNG.pdf	Descargar Abrir	<input type="text"/>	-	SI
Detalles	ACOSTA OGONAGA MARSHORY VANESSA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARCOS POZO WILLIAM ARMANDO		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARIAS FICHAMBA AIDA ESTHELA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	BALLESTEROS YALAMA JOSELYN TERESA		1	-	-	-	<input type="text" value="8"/>	-	NO



Se podrá ver los detalles de la Actividad Académica subida por el estudiante, poner una nota y agrega una observación

Lista Actividades Académicas

Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
Materia: MARKETING DIGITAL
Nivel: 06
Paralelo: M

Q- Go Actions << Ver mas Actividades de esta Materia

	Apellidos & Nombres	Foto	Intentos	Descripcion	Adjunto	Ver	Calificacion	Observacion	Entregado
Detalles	MEJIA QUMBIAMBA EVELIN ALEXANDRA		0	Mi plan de Marketing	Mi Plan de MARKETING.pdf	Descargar Abrir	<input type="text"/>	-	SI
Detalles	ACOSTA OGNAGA MARSHORY VANESSA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARCOS POZO WILLIAM ARMANDO		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARIAS FICHAMBA AIDA ESTHELA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	BALLESTEROS YALAMA JOSELYN TERESA		1	-	-	-	<input type="text" value="8"/>	-	NO

Lista Actividades Académicas

Editar Actividad Académica Alumno [Cancelar](#) [Guardar](#)

Cédula Alumno: 1726571654 Intentos Disponibles: 0

Descripcion: Mi plan de Marketing

Url:

Nombre de Adjunto: Mi Plan de MARKETING.pdf

[Descargar](#)

Última Actualización de Adjunto: 11/11/2013 15:29:41

Calificacion:

Observacion del Docente:

También se puede ingresar la nota directamente sin ingresar a detalles

Lista Actividades Académicas

Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
Materia: MARKETING DIGITAL
Nivel: 06
Paralelo: M

Q- Go Actions << Ver mas Actividades de esta Materia

	Apellidos & Nombres	Foto	Intentos	Descripcion	Adjunto	Ver	Calificacion	Observacion	Entregado
Detalles	MEJIA QUMBIAMBA EVELIN ALEXANDRA		0	Mi plan de Marketing	Mi Plan de MARKETING.pdf	Descargar Abrir	<input type="text"/>	-	SI
Detalles	ACOSTA OGNAGA MARSHORY VANESSA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARCOS POZO WILLIAM ARMANDO		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	ARIAS FICHAMBA AIDA ESTHELA		1	-	-	-	<input type="text" value="10"/>	-	NO
Detalles	BALLESTEROS YALAMA JOSELYN TERESA		1	-	-	-	<input type="text" value="8"/>	-	NO

Lista Actividades Académicas

Carrera: Ingeniería en Mercadotecnia
 Materia: MARKETING DIGITAL
 Nivel: 06
 Paralelo: M

Q- Go Actions

Información
 La nota se ha registrado correctamente
 << Ver más Actividades de esta Materia

	Apellidos y Nombres	Foto	Intentos	Descripción	Adjunto	Ver	Calificación	Observación	Entregado
Detalles	MEJIA QUMBIAMBA EVELIN ALEXANDRA		0	Mi plan de Marketing	Mi Plan de MARKETING.pdf	Descargar Abrir	8	Muy bien	SI
Detalles	ACOSTA OGONAGA MARSHORY VANESSA		1	-	-	-	10	-	NO
Detalles	ARCOS POZO WILLIAM ARMANDO		1	-	-	-	10	-	NO
Detalles	ARIAS FICHAMBA AIDA ESTHELA		1	-	-	-	10	-	NO
Detalles	BALLESTEROS YALAMA JOSELYN TERESA		1	-	-	-	8	-	NO

Se tiene un calendario donde están planificadas todas las Actividades, identificando con verde las Actividades que ya se han calificado a todos los estudiantes, y con rojo las actividades que todavía no se han calificado.

Contenidos de la Materia [Contracer](#) [Expandir](#)

- MATERIA: INGENIERIA DE SOFTWARE II
 - CAPITULO 1. Introducción y definiciones generales
 - TEMA 1.1. Metodologías de desarrollo de software y las mejores prácticas.
 - TEMA 1.2. Gestión de calidad en el desarrollo de software
 - TEMA 1.3. RMM - Madurez en el manejo de Requerimientos
 - TEMA 1.4. Reingeniería de software (bases de datos, código fuente)
 - TEMA 1.5. CMMI para desarrollo - CMMI-DEV
 - CAPITULO 2. Herramientas para Ingeniería de Software
 - TEMA 2.1. Herramientas para modelamiento de software
 - TEMA 2.2. Herramientas de desarrollo CASE/RAD
 - CAPITULO 3. Metodologías de desarrollo ágil
 - TEMA 3.1. Metodología XP
 - TEMA 3.2. Metodología SCRUM
 - CAPITULO 4. Metodología RUP - Rational Unified Process
 - TEMA 4.1. Definiciones y elementos de RUP
 - TEMA 4.2. Caso práctico: análisis de una aplicación desarrollada con metodología RUP.
 - CAPITULO 5. Proyecto. Diseño e implementación de un caso práctico
 - TEMA 5.1. Definición de temas y alcance
 - TEMA 5.2. Fase inicial
 - TEMA 5.3. Fase de elaboración
 - TEMA 5.4. Fase de construcción
 - TEMA 5.5. Fase de transición - Entrega del proyecto

Miembros

Actividades [Recursos](#) [Actividades](#) [Foros](#) [Calendario](#)

Calendario

Meses Semanas Días Lista < > Hoy

Mayo 2014

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
28	29	30	01	02	03	04
05	06	07	08	09	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	01

Informe herramientas RAD

Que es XP

Consulta RUP

Dando clic en la actividad del calendario se abre una ventana donde se puede editar la actividad

Por último se puede ver los estudiantes miembros del curso virtual

Miembros

