

**DESARROLLO DE SOFTWARE EDUCATIVO - 9787**  
**OFRECIDA EN SEMESTRE A - ES OBLIGATORIA**

Número de Créditos totales	Créditos de Práctica Pedagógica	Horas Teóricas presenciales	Horas Prácticas presenciales	Horas de trabajo independiente del estudiante	Horas Totales al semestre
3	1/3	2	2	6	180
<b>OBJETIVO GENERAL</b>			<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>		
<p>Establecer las pautas y la fundamentación teórica para la generación de software educativo referente al diseño y así mismo al desarrollo de sistemas de información dirigida al sector educativo.</p>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reconocer los diferentes modelos teóricos de aprendizaje enfocados al diseño de software educativo.</li> <li>• Establecer las diferentes etapas del ciclo de vida de un software educativo.</li> <li>• Realizar el diseño a través de un lenguaje de programación apropiado a las necesidades de los usuarios, utilizando también una base de datos que almacene a información del software educativo.</li> <li>• Planificar, diseñar e implementar un software educativo dirigido a las áreas del conocimiento en el sector educativo.</li> </ul>		
<b>CONTENIDOS SINTÉTICOS</b>			<b>CONOCIMIENTOS PREVIOS PARA CURSAR LA ASIGNATURA</b>		
<p>ARQUITECTURA DE SOFTWARE  Atributos de un software.  Ciclo de desarrollo arquitectura de software.  TIC Y EDUCACIÓN.  Ventajas, desventajas.  Roles docente y estudiantes.  Competencias TIC docentes y estudiantes.  METODOLOGÍAS DESARROLLO SOFTWARE EDUCATIVO.  Modelo T-PACK.  Modelo ASSURE.  APLICACIONES EDUCATIVAS  OVA  Ambientes virtuales de aprendizaje.  Análisis de requerimientos.  Documentación de requerimientos.  Diseño de arquitectura.  Documentación de la arquitectura.  Diseño de datos.  Implementación de la arquitectura.  CÓDIGO DE ÉTICA DEL DESARROLLADOR DEL CONTENIDO DIGITAL EDUCATIVO.</p>			<p><b>OBLIGATORIO: Desarrollo de Software</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Informática y educación: aportes de la informática en la educación y conceptos de pedagogía y didáctica.</li> <li>• Didáctica de la Informática: Recursos didácticos y estrategias de enseñanza</li> <li>• Bases de datos: Gestión de bases de datos.</li> <li>• Facilidad de expresión oral</li> <li>• Redacción de textos, Lectura crítica y lectura comprensiva</li> <li>• Razonamiento cuantitativo</li> <li>• Leer textos en Inglés</li> </ul>		