

PROGRAMA DE LABORATORIO

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE INGENIERÍA
ESCUELA DE CIENCIAS Y SISTEMAS



FIUSAC
FACULTAD DE INGENIERÍA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Sistemas Organizacionales y Gerenciales 1

CÓDIGO:	786	PUNTEO NETO LABORATORIO:	5 CREDITOS
ESCUELA DE INGENIERÍA EN:	CIENCIAS Y SISTEMAS	ÁREA A LA QUE PERTENECE:	Desarrollo de software
PRE REQUISITO:	283 Análisis y Diseño de Sistemas 1 722 Teoría de Sistemas 1	POST REQUISITO:	787 Sistemas Organizacionales y Gerenciales 2 790 Emprendedores de Negocios Informáticos 7999 Seminario de Investigación EPS Sistemas 799 Seminario de Investigación
CATEGORÍA:	OBLIGATORIO	VIGENCIA:	PRIMER SEMESTRE 2026

Descripción del Laboratorio

El material del laboratorio permite que los estudiantes comprendan de forma clara la relación directa entre los sistemas de información y el desempeño empresarial. Además, expone los objetivos estratégicos fundamentales que motivan la adopción de sistemas y tecnologías de la información en las organizaciones a nivel mundial, tales como la excelencia operativa, el desarrollo de nuevos productos y servicios, una mejor toma de decisiones, la obtención de ventajas competitivas y la permanencia en el mercado.

Resumen de Ponderaciones y Tiempo de Auto-aprendizaje

TIPO	PONDERACIÓN	HORAS DE AUTO-APRENDIZAJE
Actividades en Clase	0	0
Proyectos	60	120
Prácticas	30	150
Tareas	0	0
Examen Final	10	3

TOTAL	100	273
-------	-----	-----

Equipo Académico

Coordinador del Área

Nombre: CESAR AUGUSTO FERNANDEZ CACERES	Correo electrónico: cesarafc1967@gmail.com
--	--

Docente

Nombre del Docente EDWIN ESTUARDO ZAPETA GOMEZ	Correo electrónico del Docente fernandopaz1995@gmail.com
---	---

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Día		X		X		
Horario		Horario		Horario		
Lugar		7:00 pm - 8:30 pm		7:00 pm - 8:30 pm		

Tutor(es)

Nombre del Tutor	Josue Daniel Solis Osorio	
Correo electrónico institucional	3678557980101@ingenieria.usac.edu.gt	

Tipo		Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
Clase	Día	X					

	Horario	7:00 pm - 8:30 pm					
	Lugar	Meet					
Atención al Estudiante	Día	X					
	Horario	7:00 pm - 8:30 pm					
	Lugar	Medios oficiales					

Índice

Tabla de contenido

Descripción del Laboratorio.....	1
Resumen de Ponderaciones y Tiempo de Auto-aprendizaje	1
Equipo Académico.....	2
Coordinador del Área	2
Docente.....	2
Tutor(es).....	2
Competencias Vinculadas al Perfil del Egresado	4
Competencias Específicas.....	4
Competencias Generales.....	4
Competencias del Laboratorio	5
Competencia(s) Específica(s)	5
Competencia(s) General(es).....	5
Diseño Didáctico.....	6
Sesión de Diagnóstico.....	6
Sesión No. 2, Unidad No. 1 - Evolución del sistema de información.....	7
Sesión No. 3, Unidad No. 1 - Gestión de recursos de información	8
Sesión No. 4, Unidad No. 1 - Business Analytics y gestión del conocimiento.....	9
Sesión No. 5, Unidad No. 1 y 2- gestión del conocimiento y Papel estratégico de las TIC.....	10
Sesión No. 6, Unidad No. 2 - Papel estratégico de las TIC.....	11

Sesión No. 7, Unidad No. 2- Sistemas de información en negocios globales	12
Sesión No. 8, Unidad No. 2 - Global e-business, colaboración	13
Sesión No. 9, Unidad No. 2 y 3 - Problemas éticos, sociales en sistemas	14
Sesión No. 10, Unidad No. 3 - Clases de sistemas de información	15
Sesión No. 11, Unidad No. 3 y 4 - Arquitectura de sistemas.....	16
Sesión No. 12, Unidad No. 4 - E-learning y Gamificación en educación.....	17
Rúbrica de Evaluación	18
Normativa Académica y Ética del Curso.....	19
Bibliografía	19
E-Graffía	20

Competencias Vinculadas al Perfil del Egresado

Competencias Específicas

No.	Competencia
1	Evidencia capacidad de análisis crítico, iniciativa investigativa y solidez analítica al formular y resolver problemáticas de alta complejidad.
2	Asume un rol activo de liderazgo y cooperación en equipos de trabajo y en comunidades profesionales, orientado al cumplimiento de metas y a la mejora del bienestar colectivo.
3	Manifiesta competencia y habilidad para elegir, aplicar y adecuar herramientas metodológicas y tecnológicas, así como equipos especializados, además de interpretar y analizar datos relevantes según el contexto de su desempeño profesional.

Competencias Generales

No.	Competencia
1	Utiliza fundamentos esenciales de la ingeniería, las ciencias de la computación y los sistemas de información y comunicación para plantear y resolver de manera efectiva problemas de alta

	complejidad.
2	Mantiene una actualización continua de sus conocimientos en el ámbito de las TIC, apoyándose en estrategias de aprendizaje pertinentes y adecuadas
3	Integra de manera ética y responsable soluciones tecnológicas e informáticas, considerando el impacto social, organizacional y tecnológico en la toma de decisiones y en la solución de problemas complejos.

Competencias del Laboratorio

Competencia(s) Específica(s)

No.	Competencia	Nivel de Aprendizaje
1	Integra plataformas organizacionales de información como ERP, SCM y CRM mediante el uso de tecnologías de la información y la comunicación, con el propósito de impulsar la transformación digital y fortalecer la toma de decisiones estratégicas.	Aplicar
2	Examina la evolución de los sistemas de información en el entorno empresarial a través del estudio de casos históricos y contemporáneos, con el objetivo de reconocer tendencias, oportunidades y áreas de mejora.	Analizar
3	Desarrolla soluciones basadas en sistemas de información geográfica (GIS) y herramientas de inteligencia de negocios (BI), empleando software especializado para mejorar la visualización y el análisis de información estratégica.	Crear
4	Evalúa metodologías de gestión del cambio y de rediseño de procesos organizacionales, apoyándose en modelos de cambio y técnicas de reingeniería, con la finalidad de asegurar una adopción efectiva de las tecnologías de información y comunicación.	Evaluuar

Competencia(s) General(es)

No.	Competencia	Nivel de Aprendizaje
1	Capacidades de pensamiento crítico y solución de problemas mediante el análisis de casos empresariales, con el propósito de reforzar la toma de decisiones en contextos organizacionales.	Analizar
2	Integra estrategias de trabajo colaborativo e interdisciplinario aplicando metodologías ágiles de gestión de proyectos, con el objetivo de impulsar la innovación y mejorar la eficiencia organizacional.	Crear
3	Compara y evalúa ideas, alternativas y propuestas vinculadas a los sistemas de información, utilizando herramientas de comunicación efectiva para promover la cooperación y el entendimiento dentro de la organización.	Analizar

Diseño Didáctico

Sesión de Diagnóstico

Evaluación de conocimientos previos

Se aplicará una actividad diagnóstica con el objetivo de identificar el nivel de conocimientos y habilidades que los estudiantes poseen al inicio del curso. No influye en la nota final, pero es obligatoria para todos los estudiantes.

Tipo de Actividad	Descripción
Crear formulario para contestar las preguntas	

Presentación del tutor

El tutor se presenta formalmente al grupo, compartiendo su formación académica, experiencia profesional y educativa, así como sus expectativas sobre el curso. También se abordan aspectos como normas de convivencia, canales de comunicación, disponibilidad para consultas y métodos de acompañamiento.

Presentación de los estudiantes

Se escogen un grupo de estudiantes al azar. En su presentación, se les pedirá que comparten información básica como su nombre, intereses personales o profesionales, experiencias previas relacionadas con el curso y sus expectativas. Esta actividad busca promover la interacción, el reconocimiento entre pares y la construcción de un entorno participativo y respetuoso.

Presentación del programa del curso

Se presenta el contenido del programa del curso, se aclaran dudas y se fomenta el compromiso del estudiante con su aprendizaje.

Evaluación de conocimientos del laboratorio actual

Se realiza una evaluación o práctica que permite conocer el grado de familiaridad de los estudiantes con las herramientas, entornos o competencias técnicas necesarias para el laboratorio actual.

Tipo de Actividad	Descripción
Crear formulario para contestar las preguntas	

Sesión No. 2, Unidad No. 1 - Evolución del sistema de información

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Responsabilidad
Cumplir con deberes y compromisos.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
valida metodologías de gestión del cambio y rediseño de procesos organizativos utilizando modelos de cambio organizativo y técnicas de reingeniería con el fin de garantizar la incorporación efectiva de las TIC	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tema	Subtema
Evolución del sistema de información	Definición de sistema de información
Evolución del sistema de información	Historia de los sistemas de información
Evolución del sistema de información	Tipos de sistemas de información
Evolución del sistema de información	Importancia en la empresa
Evolución del sistema de información	Desafíos actuales
Evolución del sistema de información	Ejemplos de sistemas en empresas
Evolución del sistema de información	Futuro de los sistemas de información
Gestión de recursos de información	Fuentes de información
Gestión de recursos de información	Clasificación de la información

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 3, Unidad No. 1 - Gestión de recursos de información

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Respeto
Tratar a los demás con dignidad y cortesía.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
valida metodologías de gestión del cambio y rediseño de procesos organizativos utilizando modelos de cambio organizativo y técnicas de reingeniería con el fin de garantizar la incorporación efectiva de las TIC	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tema	Subtema
Gestión de recursos de información	Herramientas de gestión
Gestión de recursos de información	Procesos de toma de decisiones
Gestión de recursos de información	Ejemplos de gestión efectiva
Gestión de recursos de información	Impacto en la organización
Gestión de recursos de información	Estudio de caso
Business Analytics	Definición de Business Analytics
Business Analytics	Herramientas de análisis

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia

contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización

Tipo de Actividad	Ponderación
otros	0

Sesión No. 4, Unidad No. 1 - Business Analytics y gestión del conocimiento

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Perseverancia
Mantenerse constante ante los retos

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
combina técnicas de trabajo en equipo y colaboración interdisciplinaria empleando metodologías ágiles de gestión de proyectos con el fin de fomentar la innovación y eficiencia organizacional	
Tema	Subtema
Business Analytics	Importancia en la toma de decisiones
Business Analytics	Ejemplos de Business Analytics
Business Analytics	Casos de éxito
Business Analytics	Integración con sistemas de información
Business Analytics	Tendencias futuras
La gestión del conocimiento	Concepto de gestión del conocimiento
La gestión del conocimiento	Estrategias de gestión
	Importancia en la toma de decisiones

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tipo de Actividad	Ponderación
otros	0

Sesión No. 5, Unidad No. 1 y 2- gestión del conocimiento y Papel estratégico de las TIC

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Honestidad
Actuar con verdad y coherencia.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tema	Subtema
La gestión del conocimiento	Herramientas tecnológicas
La gestión del conocimiento	Impacto en la organización
La gestión del conocimiento	Ejemplos de gestión del conocimiento
La gestión del conocimiento	Estudio de caso
La gestión del conocimiento	Futuro de la gestión del conocimiento
Papel estratégico de las TIC	Definición de TIC

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tipo de Actividad	Ponderación
otros	0

Sesión No. 6, Unidad No. 2 - Papel estratégico de las TIC

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Innovación
Fomentar la capacidad de adaptarse a los cambios tecnológicos y proponer soluciones creativas en un entorno empresarial global.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
moviliza habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas utilizando estudios de caso empresariales con el fin de fortalecer la toma de decisiones en entornos organizacionales	
Tema	Subtema
Papel estratégico de las TIC	Historia de las TIC
Papel estratégico de las TIC	Tipos de TIC
Papel estratégico de las TIC	Importancia en la empresa
Papel estratégico de las TIC	Desafíos actuales
Papel estratégico de las TIC	Ejemplos de uso de TIC en empresas
Papel estratégico de las TIC	Futuro de las TIC
Sistemas de información en negocios globales	Definición de sistemas en negocios globales

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
implementa sistemas de información organizacionales utilizando tecnologías de información y comunicación con el fin de apoyar la transformación digital y la toma de decisiones estratégicas en la empresa	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 7, Unidad No. 2- Sistemas de información en negocios globales

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Responsabilidad
Promover la responsabilidad como valor clave al participar en entornos digitales y colaborativos, asumiendo compromisos éticos, profesionales y sociales al implementar o usar tecnologías en los negocios.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
moviliza habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas utilizando estudios de caso empresariales con el fin de fortalecer la toma de decisiones en entornos organizacionales	
Tema	Subtema
Sistemas de información en negocios globales	Impacto en la globalización
Sistemas de información en negocios globales	Ejemplos de implementación
Sistemas de información en negocios globales	Desafíos en la integración
Sistemas de información en negocios globales	Herramientas tecnológicas
Sistemas de información en negocios globales	Impacto en la cultura empresarial

Sistemas de información en negocios globales	Futuro de los negocios globales
Global e-business y colaboración	Definición de e-business

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
diseña soluciones de sistemas de información geográfica (GIS) y de inteligencia de negocios (BI) utilizando software especializado con el fin de optimizar la visualización y análisis de datos estratégicos	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 8, Unidad No. 2 - Global e-business, colaboración

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Integridad
Fomentar la integridad como principio clave en el uso, diseño e implementación de tecnologías, promoviendo la honestidad, la ética profesional y la coherencia entre valores y acciones en el ámbito digital.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
revisa la evolución de los sistemas de información en la empresa mediante el análisis de casos históricos y actuales con el fin de identificar tendencias y áreas de mejora	
Tema	Subtema
Global e-business y colaboración	Estrategias de colaboración
Global e-business y colaboración	Ejemplos de e-business
Global e-business y colaboración	Herramientas para e-business

Global e-business y colaboración	Casos de éxito
Global e-business y colaboración	Desafíos en e-business
Global e-business y colaboración	Futuro del e-business
Problemas éticos y sociales en sistemas	Definición de problemas éticos

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
moviliza habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas utilizando estudios de caso empresariales con el fin de fortalecer la toma de decisiones en entornos organizacionales	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 9, Unidad No. 2 y 3 - Problemas éticos, sociales en sistemas

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Eficiencia
Promover la eficiencia como valor esencial al diseñar, integrar y utilizar sistemas de información, buscando siempre optimizar recursos, procesos y resultados dentro de una organización

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
revisa la evolución de los sistemas de información en la empresa mediante el análisis de casos históricos y actuales con el fin de identificar tendencias y áreas de mejora	
combina técnicas de trabajo en equipo y colaboración interdisciplinaria empleando metodologías ágiles de gestión de proyectos con el fin de fomentar la innovación y eficiencia organizacional	
Tema	Subtema
Problemas éticos y sociales en sistemas	Ejemplos de problemas éticos
Problemas éticos y sociales en sistemas	Impacto social de las TIC

Problemas éticos y sociales en sistemas	Casos de estudio
Problemas éticos y sociales en sistemas	Desafíos éticos en la implementación
Problemas éticos y sociales en sistemas	Futuro de la ética en TIC
Problemas éticos y sociales en sistemas	Conclusiones sobre problemas éticos
Clases de sistemas de información	Sistemas funcionales
Clases de sistemas de información	ERP

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
implementa sistemas de información organizacionales utilizando tecnologías de información y comunicación con el fin de apoyar la transformación digital y la toma de decisiones estratégicas en la empresa	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 10, Unidad No. 3 - Clases de sistemas de información

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Planificación
Fomentar la planificación como valor clave para desarrollar, mantener y evolucionar sistemas de información de forma ordenada, sostenible y alineada con los objetivos de la organización.

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
revisa la evolución de los sistemas de información en la empresa mediante el análisis de casos históricos y actuales con el fin de identificar tendencias y áreas de mejora	
Tema	Subtema

Clases de sistemas de información	SCM
Clases de sistemas de información	CRM
Clases de sistemas de información	Sistemas distribuidos
Clases de sistemas de información	GIS
Clases de sistemas de información	Conclusiones sobre clases de sistemas
Integración de sistemas	Definición de integración
Integración de sistemas	Beneficios de la integración
Integración de sistemas	Ejemplos de integración
Integración de sistemas	Herramientas de integración
Integración de sistemas	Desafíos en la integración

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
revisa la evolución de los sistemas de información en la empresa mediante el análisis de casos históricos y actuales con el fin de identificar tendencias y áreas de mejora	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 11, Unidad No. 3 y 4 - Arquitectura de sistemas

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Compromiso
Fomentar el compromiso como valor esencial en entornos educativos digitales, donde la motivación, la constancia y la participación activa son claves para el aprendizaje efectivo

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)

moviliza habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas utilizando estudios de caso empresariales con el fin de fortalecer la toma de decisiones en entornos organizacionales	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tema	Subtema
Arquitectura de sistemas	Ejemplos de arquitecturas
Arquitectura de sistemas	Herramientas para arquitecturas
Arquitectura de sistemas	Impacto en la organización
Arquitectura de sistemas	Futuro de la arquitectura de sistemas
Arquitectura de sistemas	Conclusiones sobre arquitectura
El ciclo de vida de un sistema	Definición del ciclo de vida
El ciclo de vida de un sistema	Etapas del ciclo de vida
El ciclo de vida de un sistema	Herramientas para el ciclo de vida
El ciclo de vida de un sistema	Importancia del ciclo de vida
El ciclo de vida de un sistema	Ejemplos de aplicación
El ciclo de vida de un sistema	Desafíos en el ciclo de vida
El ciclo de vida de un sistema	Futuro del ciclo de vida

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Sesión No. 12, Unidad No. 4 - E-learning y Gamificación en educación

Área Actitudinal (Saber ser)

Nombre del valor: Compromiso
Fomentar el compromiso como valor esencial en entornos educativos digitales, donde la motivación, la constancia y la participación activa son claves para el aprendizaje efectivo

Área de Conocimiento (Saber)

Competencia(s)	
moviliza habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas utilizando estudios de caso empresariales con el fin de fortalecer la toma de decisiones en entornos organizacionales	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tema	Subtema
E-learning	Definición de e-learning
E-learning	Ventajas del e-learning
E-learning	Desafíos del e-learning
E-learning	Herramientas para e-learning
E-learning	Casos de éxito
E-learning	Futuro del e-learning
E-learning	Conclusiones sobre e-learning
Gamificación en educación	Definición de plataformas educativas
Gamificación en educación	Ejemplos de plataformas educativas
Gamificación en educación	Ventajas de las plataformas

Área de Habilidades (Saber Hacer)

Competencia	
contrasta ideas, soluciones y propuestas relacionadas con sistemas de información utilizando herramientas de comunicación efectiva con el fin de facilitar la colaboración y comprensión en la organización	
Tipo de Actividad	Ponderación
Cuestionario	0

Rúbrica de Evaluación

Cada una de las actividades del laboratorio (proyectos, prácticas, tareas y otras) cuenta con una rúbrica de evaluación específica, la cual está detallada en el documento que se entrega al estudiante al momento de asignar la actividad. Estas rúbricas describen los criterios de evaluación, niveles de desempeño esperados y la ponderación correspondiente de cada aspecto evaluado.

Es **responsabilidad del estudiante** leer detenidamente la rúbrica asignada antes de iniciar el desarrollo de la actividad. Comprender los criterios de evaluación no solo permite orientar adecuadamente el trabajo, sino

también mejorar el desempeño académico y fomentar la autorregulación del aprendizaje.

En caso de no recibir la rúbrica al momento de la asignación, el estudiante **debe solicitarla directamente al tutor académico**, ya que constituye una herramienta esencial para el cumplimiento de los objetivos de aprendizaje y la evaluación transparente.

Normativa Académica y Ética del Curso

En concordancia con el perfil del estudiante de la Facultad de Ingeniería de la Universidad de San Carlos de Guatemala, se espera un alto nivel de compromiso con la excelencia académica y la ética profesional. Por ello, que se establece los siguientes lineamientos de carácter obligatorio que regulan el comportamiento académico del estudiante:

Plagio y copias

- Todo proyecto será sometido a verificación para confirmar su autoría y originalidad, con la finalidad de evitar cualquier plagio, copia o que la actividad no haya sido realizada por el estudiante.
- Cualquier evidencia de lo antes descrito en las distintas actividades será sancionada con una calificación de 0 (cero) y el caso será reportado al Docente quien a su vez informará a la Escuela de Ciencias y Sistemas para su seguimiento institucional.

Prórrogas y reposiciones

- No se otorgarán prórrogas para entregas de actividades.
- No se permitirá la reposición de proyectos bajo ninguna circunstancia.

Requisitos para evaluación final del curso

- Es obligatorio aprobar el laboratorio para tener derecho a la evaluación final del curso.
- La calificación de prácticas, proyectos y otras actividades que se indique será asignada de forma presencial, en la fecha y hora establecidas por el tutor académico.

Asistencia

- Para obtener la nota del laboratorio, se requiere un mínimo del 80% de asistencia a las sesiones de laboratorio.
- En caso de inasistencia, sólo se aceptarán justificaciones válidas respaldadas por constancia oficial.

Entregas

- No se aceptarán entregas tardías de tareas, prácticas, exámenes cortos, exámenes finales o proyectos sin justificación.

Medio oficial de entrega

- La plataforma UEDI de la Facultad será el único medio oficial para la entrega de actividades del curso.

Bibliografía

E-Grafía