

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### SILABO DE PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS I

#### I. INFORMACION GENERAL:

Carrera Profesional	:	Computación e Informática
Modulo	:	Desarrollo de Software y Gestión de Base de Datos.
Unidad Didáctica	:	Programación Orientada a Objetos I
Créditos	:	4
Semestre	:	III
Nº de Horas Semanales	:	06
Nº de Horas Semestrales	:	108

#### II. SUMILLA

EL curso es de formación especializada. Está dirigido a que el estudiante adquiera conocimientos y técnicas necesarias para la aplicación de principios metodológicos en el uso de las aplicaciones de las herramientas digitales

#### III. METODOLOGÍA

Las clases se realizarán estimulando la participación activa de los estudiantes mediante las preguntas que puedan hacer en sus exposiciones grupales, análisis de documentos, y videos. El desarrollo del trabajo autónomo y cooperativo, se evidenciará a través del trabajo en equipo, los debates, el juego de roles así como en el aprendizaje basado en proyectos. Dependiendo del tema se podrá realizar talleres de estudio y resolución de casos donde los estudiantes hagan el planteamiento de problemas y de soluciones. Presentar material audiovisual a fin a la asignatura.

#### IV. COMPETENCIAS DE EMPLEABILIDAD

En esta unidad se pondrá énfasis en que el estudiante ejerza el liderazgo de manera efectiva asumiendo un comportamiento ético en su entorno laboral. Pueda trabajar en equipo fomentando la cohesión del grupo, comunicando sus ideas, asignando funciones y haciendo uso de las herramientas informáticas necesaria para las actividades

Nº	COMPETENCIA DE EMPLEABILIDAD	Nº	COMPETENCIA DE EMPLEABILIDAD
01	COMUNICACIÓN EFECTIVA	X	09 IGUALDAD DE GÉNERO
02	COMUNICACIÓN EN IDIOMA EXTRANJERO Y/O LENGUA ORIGINARIA		10 LIDERAZGO PERSONAL Y PROFESIONAL
03	CULTURA AMBIENTAL		11 GESTIÓN DE CONFLICTOS
04	USO DE HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS	X	12 EMPRENDIMIENTO
05	TRABAJO COLABORATIVO	X	13 INNOVACIÓN
06	ÉTICA Y CIUDADANÍA		14 Desarrollo ARTÍSTICO
07.	CULTURA FISICA Y DEPORTIVA		15 INTERCULTURALIDAD
08	RESPONSABILIDAD SOCIAL Y DESARROLLO SOSTENIBLE		16 GESTIÓN DE RIESGOS DE DESASTRES, SALUD Y SEGURIDAD LABORAL

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### V. UNIDADES, TEMARIOS

**Unidad de competencia N° 01:** Desarrollar la construcción de programas de sistemas de información, de acuerdo al diseño funcional, estándares de TI, buenas prácticas de programación y políticas de seguridad de la organización

**Unidad de competencia N° 02:** desarrollar las pruebas integrales de los sistemas de información y servicios de TI en la fase de implantación, de acuerdo al diseño funcional, buenas prácticas de TI y políticas de seguridad de la organización.

**Unidad de competencia N° 03:** realizar la puesta en producción de los sistemas de información o servicios de TI, de acuerdo a la planificación efectuada.

**Unidad de competencia N° 04:** administrar el diseño funcional de los sistemas de información, de acuerdo a la demanda del negocio que son parte del alcance de la arquitectura de sistema vigente

#### UNIDAD I:

**CAPACIDAD I:** Manejo adecuado de las definiciones y concepto sobre Visual Studio 2017 Fundamentals

#### SEMANA 1

Sesión 1	Sesión 2
<b>TEMARIO:</b> Estructuras programación estructura secuencial	<b>TEMARIO</b> Estructura condicional: simple, doble , múltiple
<b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

#### SEMANA 2

Sesión 2	Sesión 3
<b>TEMARIO:</b> Estructura repetitivas: hacer mientras, repetir hasta, repetir desde-hasta	<b>TEMARIO</b> Estructura anidada : condicional anidada y repetitiva anidada
<b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### UNIDAD II:

Capacidad II: conoce y emplea la programación modular y Patrones de diseño

### SEMANA 3, 4, 5, 6 Y 7

<b>Sesión 4</b>	
<p><b>TEMARIO:</b> ¿Qué es la programación modular? Los procedimientos Las funciones Manejo de matrices: matrices y asignación de valores , búsqueda de valores en una matriz y ordenamiento de valores en una matriz</p>	<p><b>Temario</b> ¿Qué son los patrones de diseño de código? Patrones creacionales Patrones estructurales Patrones de comportamiento</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.</p>	

### UNIDAD III:

CAPACIDAD III: emplea el entorno VISUAL STUDIO. NET

### SEMANA 8, 9

<b>Sesión 6</b>	<b>Sesión 7</b>
<p><b>TEMARIO:</b> <b>PLATAFORMA ..NE.T.</b> ¿Qué ES VISUAL Studio 2017?</p>	<p><b>TEMARIO</b> ¿Qué es NET framework? Entorno de desarrollo</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.</p>	

### SEMANA 10,11

<b>Sesión 8</b>	<b>Sesión 9</b>
<p><b>TEMARIO:</b> Creación de un proyecto Secciones del IDE</p>	<p><b>TEMARIO</b> compilación de un proyecto Abrir un proyecto existente.</p>
<p><b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.</p>	

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

### UNIDAD IV: I

CAPACIDAD IV: DIFERENCIA LOS TIPOS DATOS Y CONVERSIÓN DE DATOS

#### SEMANA 12, 13

Sesión 10	Sesión 11
<b>TEMARIO:</b> TIPOS Y CONVERSION DE DATOS DECLARACION DE VARIABLES	<b>TEMARIO</b> NOMBRES DE VARIABLE ÁMBITO DE LAS VARIABLES
<b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

#### Semana 14, 15,16

Sesión 12	Sesión 13
<b>TEMARIO:</b> CONSTANTES OPERADORES	<b>TEMARIO</b> ARITMÉTICOS CONVERSIÓN DE DATOS
<b>ACTIVIDADES DE SESIÓN</b> Define conceptos preliminares Aplica conocimientos de computación y matemáticas apropiadas para los resultados Emplea técnicas, destrezas, y herramientas modernas necesarias para la práctica de la computación. Comprensión de los procesos que soportan la entrega y la administración de los sistemas de información dentro de un entorno específico de aplicación.	

### VI. METODOLOGIA:

Para el desarrollo de las actividades de aprendizaje, se hará uso de la metodología activa.

Los procedimientos didácticos a emplearse son los siguientes:

- Clases Teóricas: Con exposición por parte del profesor y la participación del alumno
- Práctica: Se irán resolviendo casos de estudio empresarial y/o prácticas dirigidas, según el tema teórico tratado.
- Asesoría: Se asesorará la resolución apropiada de los casos de estudio empresarial y/o prácticas dirigidas.
- La Comunicación entre Docente y estudiante en la modalidad virtual será: SÍNCRONA y ASÍNCRONA.

Para la primera se utilizará las siguientes herramientas digitales:

- a) Plataforma Google Classroom
- b) Correo Electrónico Corporativo
- c) Mensajes via grupos Whatsapp de U.D
- d) Formulación en línea mediante el aplicativo Google Forms.

### VII. EVALUACIÓN

Requisitos de aprobación:

- La escala de calificación es vigesimal y el calificativo mínimo es de Trece (13). En todos los casos la fracción 0.5 o más se considera como una unidad a favor del estudiante.
- El estudiante que en la evaluación de una o más Capacidades Terminales

## SYLLABUS DE COMPETENCIAS TÉCNICAS GENERALES

programadas en la Unidad Didáctica (Asignatura), obtenga nota desaprobatoria entre Diez (10) y Doce (12), tiene derecho a participar en el proceso de recuperación antes de la culminación de la Unidad Didáctica.

- El estudiante que después de realizado el proceso de recuperación dentro de las 18 semanas obtuviera nota menor a Trece (13) desaprueba la misma, por tanto repite la unidad didáctica.
- El estudiante que acumulara inasistencias, injustificadas en número igual o mayor al 30% del total de horas programadas en la Unidad Didáctica será desaprobado en forma automática connota cero (00).

Obtención del promedio:

CE1 +CE2+.....CEn PRM UD =

-----

n.

CE = Criterio de Evaluación

CT = Capacidad Terminal

UD = Unidad Didáctica

### VIII. RECURSOS BIBLIOGRAFICOS/INTERNET

#### 7.1 Bibliografía:

1. "Core Java 2 Vol. 1 Fundamentos", Horstmann, C. S. Ed. Prentice Hall, 2006. INF/681.3.062-J/HOR Vol. 1
2. "Core Java 2 Vol. 2 Características avanzadas", Horstmann, C. S. Ed. Prentice Hall, 2006. INF/681.3.062-J/HOR Vol. 2 "Java programming", Farrell, J. Ed. Course Technology, 2012. INF/681.3.062- J/FAR.
3. "Patrones de diseño elementos de software orientado a objetos reutilizable", Gamma, E., Helm, R., Johnson, R., Vlissides, J. Ed. Wesley, 2003. INF/681.3.06/PAT

Carabayllo, Agosto del 2017