

Licenciatura: INGENIERIA EN SISTEMAS COMPUTACIONALES

Materia: FUNDAMENTOS Y LOGICA DE PROGRAMACION

Clave: PE-ISC304

Modalidad: EJECUTIVA

Cuatrimestre: 3°.

Horas: 2

<b>OBJETIVO:</b>	Analizar y solucionar problemas informáticos y representar su solución mediante herramientas de software orientado a objetos.
------------------	---

S	CLASE I	CLASE 2
1	<b>ENCUADRE</b>	<b>UNIDAD I</b> <b>FUNDAMENTOS DE PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS</b> 1.1.- Evolución de la programación 1.2.- Conceptos fundamentales de la Programación Orientada a Objetos.
2	1.3.- Lenguajes orientados a objetos 1.4.- Relaciones entre clases y objetos. 1.5.- Papel de clases y objetos en el análisis y el diseño.	<b>UNIDAD II</b> <b>METODOLOGÍA DE SOLUCIÓN DE PROBLEMAS</b> 2.1.- Descripción del problema (enunciado). 2.2.- Definición de solución (especificaciones).
3	2.3.- Diseño de la solución (modelado). 2.4.- Desarrollo de la solución (codificación).	2.5.- Depuración y pruebas (pruebas). 2.6.- Documentación (manuales).
4	<b>UNIDAD III</b> <b>HERRAMIENTAS DE PROGRAMACIÓN</b> 3.1.- Simbología. 3.2.- Reglas para la construcción de diagramas.	3.3.- Pseudocódigo. 3.4.- Tipos de datos y expresiones. 3.5.- Estructuras lógicas.
5	<b>UNIDAD IV</b> <b>PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS Y MODELADO</b> 4.1.- Características del modelo orientado a objetos. 4.2.- Elementos primordiales en el modelo de objetos.	4.3.- Representación gráfica del diseño. 4.4.- Relación entre la programación orientada a objetos y la estructurada. 4.5.- Implementación Orientada a Objetos.
6	4.6.- Estructura de una clase. 4.7.- Elementos de una clase. 4.8.- Clase principal.	<b>RETROALIMENTACION DE CONTENIDO</b>
7	<b>EXAMEN FINAL</b>	

<b>ACTIVIDADES EN EL AULA PERMITIDAS:</b>	1.-Conducción Docente, manejo de Esquemas, Conceptos Básicos y Referentes Teóricos (Pizarron)
	2.-Estructuración de Reportes de Lectura y Fichas de Trabajo; uso de Medios Audiovisuales. (Pantalla).
	3.-Realizar Lecturas de Referencias Bibliográficas Sugeridas y Adicionales para generar Lluvia de Ideas.
	4.-Propiciar Actividades de Interés dentro del Proceso de Enseñanza - Aprendizaje para generar Investigaciones.
	5.-Vinculación de la Materia con Casos Prácticos y Reales que se puedan sustentar teóricamente.

<b>ACTIVIDADES NO PERMITIDAS:</b>	1. Exámenes Orales. 2. Exposiciones como Evaluación. 3. Exposiciones
-----------------------------------	--

CRITERIOS, PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION Y ACREDITACION.	
Trabajos Escritos	10%
Actividades Aulicas	20%
Trabajos en Plataforma Educativa	20%
Examen	50%
<b>Total</b>	<b>100%</b>
Escala de calificación	7- 10
Mínima aprobatoria	7