

Programación

Presentación del curso

Luis G. Montané-Jiménez

Agosto de 2015

Descripción

- Programación en la carrera de Tecnologías Computacionales, se localiza en el área de formación disciplinaria (2 hrs. teóricas y 4 prácticas, 8 créditos). Esta experiencia educativa permite al alumno obtener el conocimiento y la habilidad para realizar programas de cómputo empleando el paradigma de programación orientado a objetos, automatizando actividades en cualquier organización y aprendiendo conceptos y mecanismos de abstracción, utilizando flujos de entrada y salida, y desarrollando software bajo el paradigma orientado a objetos. En el curso se implementarán estrategias de enseñanza aprendizaje como son: las prácticas dirigidas, análisis y discusión de casos, aprendizaje basado en problemas entre otras. La evaluación del curso incluye un porcentaje para las tareas, participaciones y proyectos, así como evaluaciones escritas, donde el trabajo realizado por el estudiante en las clases durante el periodo escolar tiene un valor para la acreditación.

Justificación

- Un profesionalista en el área de la computación debe ser capaz de construir, modificar e integrar soluciones de software, dentro de una gama muy amplia de actividades. Para ello, es necesario que el estudiante adquiera conocimientos del paradigma de programación orientado a objetos.

Unidad de Competencia

- El estudiante construye programas por medio del análisis de las características de problemas específicos, particularmente implementándolos en un lenguaje de programación y utilizando el paradigma orientado a objetos, con creatividad disposición al trabajo colaborativo y proactivo, con la finalidad de contribuir al desarrollo de soluciones de software.

Presentación de alumnos

- Menciona tu situación actual referente a los cursos de programación (Introducción a la Programación/Programación) cursados previamente
- Enlista tus áreas de interés
- ¿Qué esperas de la experiencia educativa?
- Lenguajes de programación que has utilizado (coloca en primera posición el lenguaje que mejor dominas)

Recursos

- Repositorio
 - <https://github.com/servkey/programación.git>
- Eclipse, Netbeans
 - <https://netbeans.org/features/index.html>
- Architect
 - <http://www.sparxsystems.com.au/products/ea/trial.html>