
	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación

Universidad Politécnica Salesiana

Vicerrectorado Docente

Código del Formato:	GUIA-PRL-001
Versión:	VF1.0
Elaborado por:	Directores de Área del Conocimiento Integrantes Consejo Académico
Fecha de elaboración:	2016/04/01
Revisado por:	Consejo Académico
Fecha de revisión:	2016/04/06
Aprobado por:	Lauro Fernando Pesántez Avilés Vicerrector Docente
Fecha de aprobación:	2016/14/06
Nivel de confidencialidad:	Interno

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

Descripción General

Propósito


El propósito del presente documento es definir un estándar para elaborar documentación de guías de práctica de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana, con la finalidad de lograr una homogenización en la presentación de la información por parte del personal académico y técnico docente.


Alcance

El presente estándar será aplicado a toda la documentación referente a informes de prácticas de laboratorio, talleres o centros de simulación de las Carreras de la Universidad Politécnica Salesiana.

Formatos


- Formato de Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación – para Docentes
- Formato de Informe de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación – para Estudiantes


	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		


		FORMATO DE GUÍA DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA DOCENTES	
CARRERA: COMPUTACIÓN		ASIGNATURA: Programación Aplicada	
NRO. PRÁCTICA:	1	TÍTULO PRÁCTICA: Clase Genéricas en Java	
OBJETIVO: Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar las nuevas tecnicas de programación Entender la cada uno de las características nuevas en Java			
INSTRUCCIONES (Detallar las instrucciones que se dará al estudiante):		1. Revisar los conceptos fundamentales de Java	
		2. Establecer las características de Java en programación genérica	
		3. Implementar y diseñar los nuevos componentes de programación genérica	
		4. Realizar el informe respectivo según los datos solicitados.	
ACTIVIDADES POR DESARROLLAR (Anotar las actividades que deberá seguir el estudiante para el cumplimiento de la práctica)			
1. Revisar la teoría y conceptos de Java 8, 9 ,10, 11, 12			
2. Diseñar e implementar las características de Java para generar una abstracción que permita realizar un CRUD,			
3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica y ordenar una lista, buscar.			
4. Realizar práctica codificando los codigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de una agenda telefónica			
RESULTADO(S) OBTENIDO(S): Realizar procesos de investigación sobre los cambios importantes de Java Entender las aplicaciones de codificación de las nuevas características en base a la programación genérica Entender las funcionalidades adicionales de Java.			
CONCLUSIONES: Aprenden a trabajar en grupo dentro de plazos de tiempo establecidos, manejando el lenguaje de programación de Java.			
RECOMENDACIONES: Realizar el trabajo dentro del tiempo establecido.			

Docente / Técnico Docente: _____

Firma: _____

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

	FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES																																													
CARRERA Computación	ASIGNATURA: programación Aplicada																																													
NRO. PRÁCTICA: 1	TÍTULO PRÁCTICA: Clases genéricas en java																																													
OBJETIVO ALCANZADO: Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar las nuevas técnicas de programación Entender la cada una de las características nuevas en Java																																														
ACTIVIDADES DESARROLLADAS																																														
<p>1.</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin-bottom: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>AGENDA TELEFONICA</p> <p>ID: <input type="text" value="1"/></p> <p>NOMBRE: <input type="text" value="christian"/></p> <p>APELLIDO: <input type="text" value="Japon"/></p> <p>NUMERO: <input type="text" value="0967389328"/></p> <p>CEDULA: <input type="text" value="0107480840"/></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="GUARDAR"/> <input type="button" value="BORRAR"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="ACTUALIZAR"/> <input type="button" value="BUSCAR"/> </div> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;"> <input type="button" value="Mostrar"/> </div> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">Id</th> <th style="width: 25%;">Nombre</th> <th style="width: 25%;">Apellido</th> <th style="width: 20%;">cedula</th> <th style="width: 25%;">numero</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table> </div> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 60%;"> <p>AGENDA TELEFONICA</p> <p>ID: <input type="text"/></p> <p>NOMBRE: <input type="text"/></p> <p>APELLIDO: <input type="text"/></p> <p>NUMERO: <input type="text"/></p> <p>CEDULA: <input type="text"/></p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="GUARDAR"/> <input type="button" value="BORRAR"/> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input type="button" value="ACTUALIZAR"/> <input type="button" value="BUSCAR"/> </div> </div> <div style="width: 35%; text-align: center;"> <input type="button" value="Mostrar"/> </div> </div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">Id</th> <th style="width: 25%;">Nombre</th> <th style="width: 25%;">Apellido</th> <th style="width: 20%;">cedula</th> <th style="width: 25%;">numero</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>christian</td> <td>Japon</td> <td>0107480840</td> <td>0967389328</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>Pedro</td> <td>Perez</td> <td>0125498693</td> <td>0987456895</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Andrea</td> <td>Perez</td> <td>0125489632</td> <td>0968459645</td> </tr> </tbody> </table> </div>		Id	Nombre	Apellido	cedula	numero																					Id	Nombre	Apellido	cedula	numero	1	christian	Japon	0107480840	0967389328	2	Pedro	Perez	0125498693	0987456895	3	Andrea	Perez	0125489632	0968459645
Id	Nombre	Apellido	cedula	numero																																										
Id	Nombre	Apellido	cedula	numero																																										
1	christian	Japon	0107480840	0967389328																																										
2	Pedro	Perez	0125498693	0987456895																																										
3	Andrea	Perez	0125489632	0968459645																																										

	VICERRECTORADO DOCENTE	Código: GUIA-PRL-001
	CONSEJO ACADÉMICO	Aprobación: 2016/04/06
Formato: Guía de Práctica de Laboratorio / Talleres / Centros de Simulación		

2. Aplicación de programación genérica, al proyecto agenda, un mvc básico, donde se centra en el ahorro de código sin perder el objetivo buscado

3. Con un login censillo con usuario y contraseña ya establecida

```

@SuppressWarnings("unchecked")
Generated Code

private void btnEntrarMouseClicked(java.awt.event.MouseEvent evt) {

    String Usuario = "admin";
    String Contraseña = "123";

    String passw = new String(txtContraseña.getPassword());
    if (txtUsuario.getText().equals(Usuario) && passw.equals(Contraseña)) {
        Interfaz2 int2 = new Interfaz2();
        int2.setVisible(true);
        dispose();
    } else {
        JOptionPane.showMessageDialog(this, "Usuario o contraseña incorrectas/ admin/123b ");
    }

    // TODO add your handling code here:
}

```

N.

RESULTADO(S) OBTENIDO(S):

El entendimiento de las clases de dadas por el docente y ponerlo en práctica mediante ejercicios que se establecen en una futuro en la vida cotidiana, el entendimiento sobre el tema tratado.

CONCLUSIONES:

RECOMENDACIONES:

El poner mucho más en práctica los temas planteados en ejercicios..El tal vez poder implementar una práctica a pasos del docente.

Nombre de estudiante: Christian Abel Japon Chavez

Firma de estudiante: _____

