
	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: Examen Practico Java	
OBJETIVO: Identificar los cambios importantes de Java Diseñar e Implementar expresiones regulares 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 expresion regular.			
3. Probar su funcionamiento y rendimiento dentro de los equipos de cómputo de programación genérica.			
4. Realizar práctica codificando los codigos de las nuevas características de Java y su uso dentro de un sistema escolar.			
Enunciado Se desea generar un sistema que me permita extraer infomación del internet a traves de expresiones regulares, esta informacion permitira vincular actividades desarrolladas del los niños con aplicaciones mobiles que permitan apoyar en el desarrollo de las actividades planteadas (https://play.google.com/store?hl=es&gl=US). Adicionalmente, se debe realizar un sistema de gestion de alumnos y actividades planificadas por curso, dentro de este sistema se debe realizar un procesos de administracion de usuarios los mismo que son los docentes de cada curso escolar, en este sentido solo debemos tener un administrador (Rector) el encargado de crear docentes y el curso que se le asigna. Ejemplo Rector: Docentes: 1. Diego Quisi 2. Vladimir Robles 3. Etc. Cursos: 1 de basica 2 de basica			

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

3 basica

Asignacion de Curso – Docente

1 Basica -> Diego Quisi

2 Basica -> Vladimir Robles

Dentro de cada curso el docente gestionara los estudiantes y las actividades planificadas para el curso, estas actividades tendra una opcion de buscar aplicaciones moviles dentro de la tiendas de play store, obtenidas desde el internet, dentro de esta información lo importante es mostrar el link y una descripción para ello deberán utilizar expresiones regulares.

Ejemplo Docentes:

Alumnos

1. Juan Perez

2. Maria Peralta

3. .

Actividades:

1. Suma de numeros -> Obtener aplicaciones moviles (Link y Titulo)
2. Resta de numeros -> Obtener aplicaciones moviles
3. Oraciones compuestas -> Obtener aplicaciones moviles
4. Etc.

Toda esta infomación sera almacenada dentro de archivos y deberan tener aplicado al menos una patron de diseño y las nuevas características de programación de Java 8 o superior.

Al finalizar, generar el informe de la practica en formato PDF y subir todo el proyecto incluido el informe al repositorio personal.

La fecha de entrega: 23:55 del 01 de diciembre del 2020.

Rector Docente

Crear

Rector Docente

Cedula


Nombre

Apellido

Correo

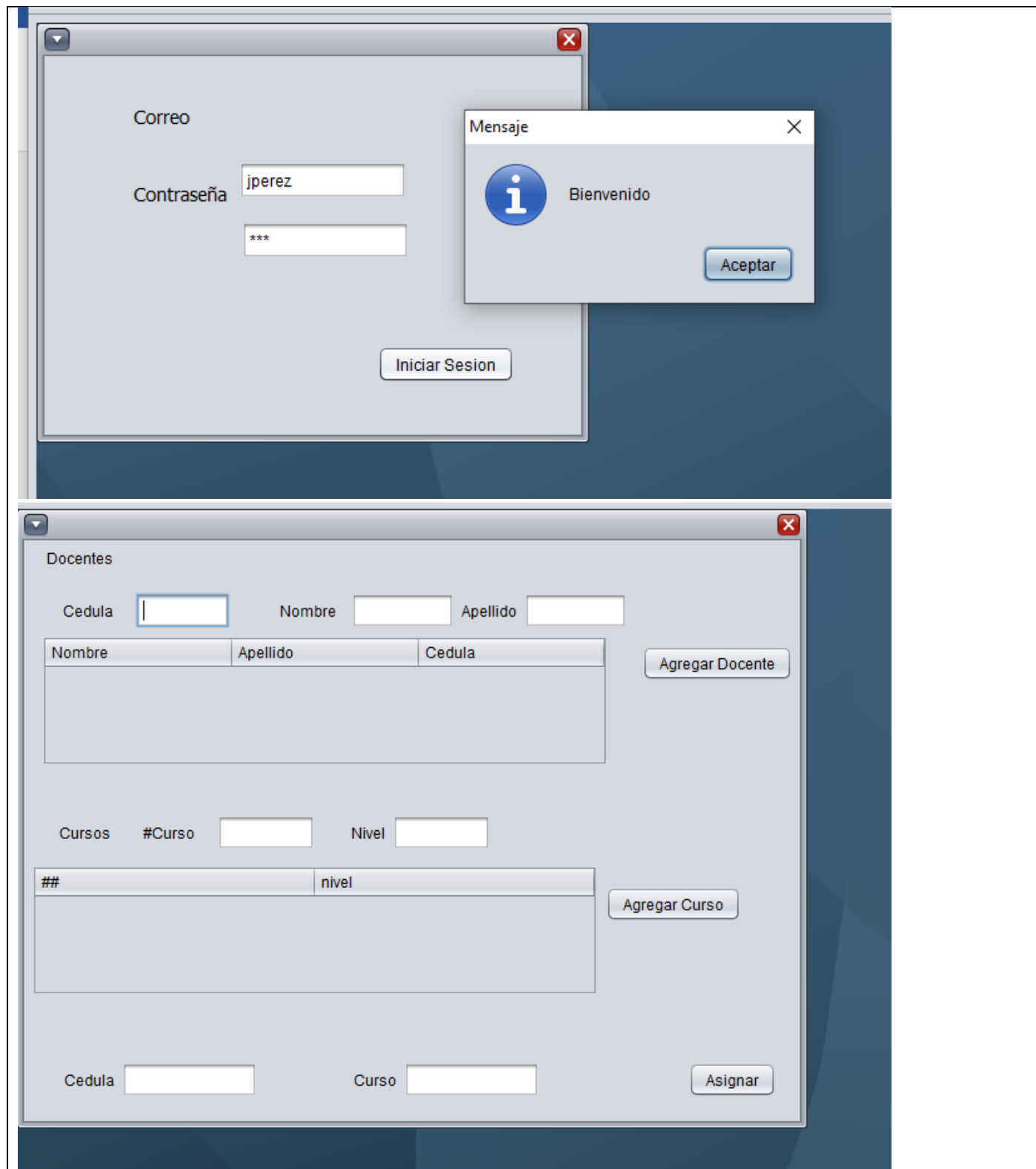
Contraseña

Mensaje

 Rector creado

Correo

Contraseña



The image displays a web application interface with a login form and a message dialog box. The login form has fields for 'Correo' (Email) and 'Contraseña' (Password). The password field contains 'jperez' and three asterisks. Below the password field is an 'Iniciar Sesion' button. A 'Mensaje' dialog box is open, displaying an information icon, the text 'Bienvenido', and an 'Aceptar' button. Below the login form, there is a section for 'Docentes' (Teachers) with input fields for 'Cedula', 'Nombre', and 'Apellido'. Below these fields is a table with columns 'Nombre', 'Apellido', and 'Cedula'. To the right of the table is an 'Agregar Docente' button. Below the table, there are input fields for 'Cursos' and '#Curso', and a 'Nivel' dropdown menu. Below these fields is a table with columns '##' and 'nivel'. To the right of the table is an 'Agregar Curso' button. At the bottom, there are input fields for 'Cedula' and 'Curso', and an 'Asignar' button.

Correo

Contraseña jperez

Iniciar Sesion

Mensaje

Bienvenido

Aceptar

Docentes

Cedula Nombre Apellido

Nombre Apellido Cedula

Agregar Docente

Cursos #Curso Nivel

nivel

Agregar Curso

Cedula Curso

Asignar

Docentes

Cedula Nombre Apellido


Nombre	Apellido	Cedula
juan	macaco	0234567890

Cursos #Curso

##

Cedula Curso

Mensaje

 Docente creado

Docentes

Cedula

Nombre

Apellido

Nombre	Apellido	Cedula
juan	macaco	0234567890
pedro	bermeo	0123659862

Agregar Docente

Cursos

#Curso

Nivel

##	nivel
1	basica


Agregar Curso

Cedula

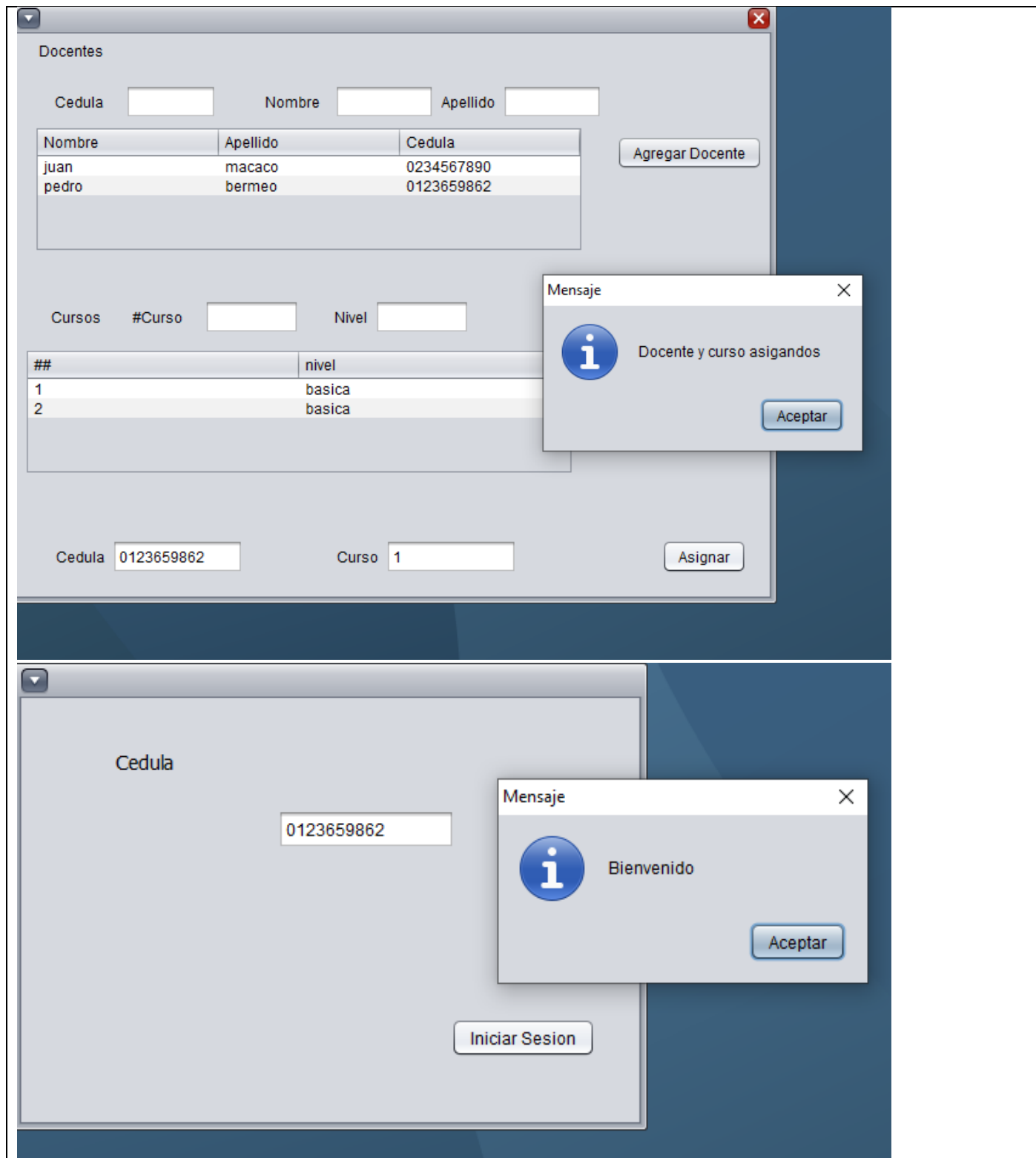
Curso

Asignar

Mensaje

 curso creado

Aceptar



Docentes

Cedula Nombre Apellido

Nombre	Apellido	Cedula
juan	macaco	0234567890
pedro	bermeo	0123659862

Agregar Docente

Cursos #Curso Nivel

##	nivel
1	basica
2	basica

Cedula Curso

Asignar

Mensaje

i Docente y curso asignados

Aceptar

Cedula

0123659862

Inicio Sesion

Mensaje

i Bienvenido

Aceptar

Estudiantes

Cedula

Nombre

Apellido

0123654987

bermudez

anastasio

Asignar Estudiante

Nombre	Apellido	Cedula
pepito	martinez	0987456321
bermudez	anastasio	0123654987


Actividades

#Curso

Materia

Buscar

Mensaje

 alumno creado

Aceptar

play.google.com/store/apps/details?id=com.tresandroides.dils

play.google.com/store/apps/details?id=com.basvanderwilk.asl


play.google.com/store/apps/details?id=com.tutellus.mobil-->r

play.google.com/store/apps/details?id=com.holucent.gramma

play.google.com/store/apps/details?id=com.languagedrops.dr

play.google.com/store/apps/details?id=com.ankama.dragonhor

Buscar

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

```

esandroides.dils---->dils
asvanderwilk.aslkid---->askid
tellus.mobil---->mobil
olucient.grammares---->grammares
nguagedrops.drops.international---->international
okama.dragnboom---->dragnboom

```

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 y expresiones regulares.
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: _____

		FORMATO DE INFORME DE PRÁCTICA DE LABORATORIO / TALLERES / CENTROS DE SIMULACIÓN – PARA ESTUDIANTES	
CARRERA:		ASIGNATURA:	
NRO. PRÁCTICA:		TÍTULO PRÁCTICA:	
OBJETIVO ALCANZADO:			
ACTIVIDADES DESARROLLADAS			
1.			
2.			
3.			

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

4.
5.
6.
N.
RESULTADO(S) OBTENIDO(S):
CONCLUSIONES:
RECOMENDACIONES:

Nombre de estudiante: _____

Firma de estudiante: _____