



INSTITUTO DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICO PÚBLICO "SAUSA"

Programa de Estudios de Computación e Informática



Sílabo

I. DATOS GENERALES:

1.1. Unidad Didáctica	: Herramientas de desarrollo de software
1.2. Módulo Profesional	: Desarrollo de Software y Gestión de Base de datos
1.3. Semestre académico	: III
1.4. Créditos	: 4
1.5. Carácter	: Teórico - Practico
1.6. Código	: CI2119
1.7. Prelación	: Ninguno
1.8. Plan de estudios	: 2010
1.9. Año académico	: 2020
1.10. Duración	: 17 semanas
1.11. Número de horas semanales	: 6
1.11.1. Horas teóricas	: 2
1.11.2. Horas practicas	: 4
1.12. Inicio de clases	: 11 de mayo del 2020
1.13. Finalización de clases	: 04 de setiembre del 2020
1.14. Docente responsable	: Ing. Elizabeth Manyari Canchaya
1.15. Correo electrónico	: lizmc1029@gmail.com

II. SUMILLA:

Unidad didáctica del área de formación técnico profesional, es de carácter teórico - práctico, tiene como propósito desarrollar aplicaciones de acuerdo al diseño lógico y físico de modelamiento y en la parte práctica aplicar programación con un software especializado. Cuya temática comprende: Conceptos generales programación; herramientas de control; variable; funciones; matrices; formularios; técnicas de implementación en programación y acceso a base de datos con Microsoft Visual Studio.

III. RASGO DEL PERFIL DEL EGRESADO:

Desarrolla e implanta sistemas de información en diferentes plataformas.

IV. UNIDAD DE COMPETENCIA:

Analizar, diseñar, desarrollar sistemas de información y administrar sistemas de gestión de base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización, considerando los criterios de seguridad en la transmisión y el almacenamiento de datos.

V. CAPACIDAD TERMINAL:

Identifica el entorno de desarrollo de MS Visual Basic y elabora aplicaciones, sistemas informáticos utilizando las herramientas del lenguaje orientados a objetos.

VI. ORGANIZACIÓN DE LA UNIDAD ACADEMICA:

SEMANA	% AVANCE	CONTENIDO TEMATICO	INDICADOR DE EVALUACION
1 11-05-20 12-05-20 13-05-20	5.88	Lenguajes de programación Algoritmos Pseudocódigos	Identifica los códigos de programación de manera sencilla
2 18-05-20 19-05-20 20-05-20	11.76	Microsoft .NET Framework Características de la Microsoft .NET Framework	
3 25-05-20 26-05-20 27-05-20	17.65	Herramientas de Microsoft .NET Tipos y Características de herramientas. Autoaprendizaje Identifica las herramientas de Visual .Net	Establece el diseño de código de programación adecuadamente
4 01-06-20 02-06-20 03-06-20	23.53	Introducción a Visual Basic .NET Características de Visual Basic .NET	
5 08-06-20 09-06-20 10-06-20	29.41	Tipos de datos en Visual Basic .NET Tipos de variables en Visual Basic .NET Personalizar datos Evaluación Teórico	Desarrolla interfaz de lenguaje de programación correctamente
6 15-06-20 16-06-20 17-06-20	35.29	Controles y herramientas en Visual Basic .NET	
7 22-06-20 23-06-20 24-06-20	41.18	Tipos de ejecutables en Visual Basic .NET Autoaprendizaje Reconoce el entorno de Visual .Net	
8 29-06-20 30-06-20 01-07-20	47.06	Entorno de consola Proyectos de consola Prototipo de consola Evaluación practico	
9 06-07-20 07-07-20 08-07-20	52.94	Instrucción condicional Aplicaciones de Instrucción condicional	Utiliza el lenguaje de programación según diseño en forma adecuada
10 13-07-20 14-07-20 15-07-20	58.82	Instrucciones múltiples Aplicaciones de Instrucciones múltiples	
11 20-07-20 21-07-20 22-07-20	64.71	Instrucciones repetitivas Aplicaciones de Instrucciones repetitivas	
12 27-07-20 28-07-20 29-07-20	70.59	Arreglos unidimensionales Autoaprendizaje Utiliza el entorno de Visual .Net para crear aplicaciones	Desarrolla interfaz de lenguaje de programación correctamente
13 03-08-20 04-08-20 05-08-20	76.47	Arreglos multidimensionales Evaluación practico	
14 10-08-20 11-08-20 12-08-20	82.35	Aplicación de ventanas Características de las ventanas	Desarrolla el lenguaje de programación en la creación de ventanas adecuadamente
15 17-08-20 18-08-20 19-08-20	88.24	Formularios personalizados Uso de controles Autoaprendizaje Crea formularios dinámicos	

16 24-08-20 25-08-20 26-08-20	94.12	Formularios múltiples Menús Acceso a datos Evaluación	Aplica el lenguaje de programación correctamente
17 31-08-20 01-09-20 02-09-20	100	Recuperación	

VII. METODOLOGÍA:

- 7.1. Métodos:** Científicos y Pedagógicos
- 7.2. Técnicas:** De Análisis (oral, textual y gráfico), de abstracción (descripción objetiva y subjetiva), y prácticas (observación y practica dirigida)
- 7.3. Estrategias de Enseñanza y Aprendizaje:** El desarrollo de las actividades de aprendizaje serán dirigidos por el docente responsable, mediante seminario - taller, los estudios dirigidos de los tópicos de la información científica especializada, simulaciones, estudios de casos, investigación de tópicos, los estudios corporativos y discusión. En las prácticas se desarrollarán mediante las prácticas dirigidas, visitas en situaciones reales de trabajo.
- 7.4. Medios y Materiales educativos:** Separatas, equipos multimedia, aulas virtuales, papelógrafos, plumones, pizarra, mota, libros de consulta, videos, equipos, materiales de equipos de mantenimiento.

VIII. EVALUACIÓN DE APRENDIZAJES:

CONTENIDO	TECNICAS	INSTRUMENTOS
ACTITUDINAL	Observación	Ficha de observación
COGNITIVO	Orales	Intervenciones orales
	Escritos	Exámenes escritos Trabajos encargados
PROCEDIMENTAL	Manipulativos o de ejecución	Fichas de observación Lista de Cotejo

- Para aprobar la unidad didáctica se requiere una nota mínima de trece (13) y tener una asistencia mínima del 70% a las actividades de aprendizaje.
- El estudiante que acumulará inasistencias injustificadas en número mayor a 30% del total de horas programadas en la unidad didáctica, será desaprobado en forma automática, sin derecho a recuperación, asignándole la nota de 01 (desaprobado por inasistencia)
- El estudiante podrá rendir evaluaciones de recuperación a fin de lograr la aprobación final de la unidad didáctica al término del periodo lectivo matriculado siempre en cuando tenga un promedio entre 10 a 12.
- La evaluación será permanente, se considera tareas académicas (TA), así como las evaluaciones teóricas (ET) y prácticas (EP), asociadas los indicadores de logro de la unidad didáctica.
- El promedio final de la unidad didáctica se obtendrá en base al número de indicadores de logro programados y evaluados

$$Promedio\ final = \frac{I1 + I2 + \dots + In}{n}$$

IX. FUENTES DE INFORMACIÓN O BIBLIOGRAFÍA

- Carreño, S. (2015), *Microsoft Visual Basic .NET 2010*. Mexico. Editorial Mc Graw Hill
- Peñaloza, E. (2012). *Programación Visual Basic .NET 2008*, 4ta Edición, Editorial Alfaomega

- Franch, X., (2015). *Estructura de Base de Datos*, 4ta Edición, Editorial Alfaomega 2010
- Pando J., (2015). *Metodología .NET*, Empresa Editora Macro E.I.R.L.

X. VÍNCULOS A SITIOS DE INTERÉS WEB

- ✓ www.ciudadaniadigital.gov.co/627/articles-12648_recurso_PDF.pdf
- ✓ www.cyta.com.ar/biblioteca/bddoc/programacion/pc.pdf
- ✓ <https://masterkarmona.files.wordpress.com/2014/08/manual-basedatos.pdf>
- ✓ www.programacion.hol.es/manuales/manual3.pdf

Sausa – Jauja, abril del 2020



Ing. Elizabeth Manyari Canchaya
Docente Regular

ENTREGA - RECEPCIÓN DE SILABO	
Fecha :	Recibido por:



Ing. Elizabeth Manyari Canchaya
Coordinadora de Computación e Informática