

CALENDARIZACIÓN

CURSO: Programación - DIC122

PERÍODO: Segundo Semestre 2017

A. Información General

Profesor : Francisco Zamorano Urrutia - franciscozamorano@udd.cl

Ayudante : Vicente Politeo - vpoliteoc@udd.cl

En este curso el alumno aprende los fundamentos y conocimientos básicos de la programación y pensamiento computacional, para ejecutar ejercicios simples comprendiendo la lógica del lenguaje de códigos. El alumno entiende el rol que juega la computación en la resolución de problemas y aprecia el uso de los principios fundamentales del diseño modular y abstracto en variados contextos.

Se dicta en el ciclo de Bachillerato, pertenece a la línea 'Representación y Medios' y aporta en el desarrollo de las competencias: Observación y Conceptualización, Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción

| FECHA | UNIDAD | OBJETIVO (s) | ACTIVIDADES | RECURSOS DE APRENDIZAJE | EVALUACIÓN |
|-----------|---|--|---|--|---|
| Semana 01 | Unidad 1: Introducción a la Programación | <ul style="list-style-type: none"> - Observación y Conceptualización. - Entender el potencial creativo de la programación - Conocer al grupo y a los profesores - Entender la lógica de programación | <ul style="list-style-type: none"> - Presentacion personal de alumnos, ayudante y profesor - Clase expositiva de contenido general del curso. - Actividad análoga y conceptual | <ul style="list-style-type: none"> - Actividad análoga didáctica - Hello Processing - Hello World | <ul style="list-style-type: none"> - Dinámica de la conversación - Preguntas a los estudiantes - Evaluación grupal de la actividad análoga - INICIO ENCARGO 01 20% nota presentacion examen |
| Semana 02 | Unidad 1: Introducción a la Programación | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Analizar y comprender la estructura básica de los lenguajes de programación | <ul style="list-style-type: none"> - Revisión de Encargo - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto - Apropiación y Diseño | <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Encargo 01 - Participación en clases - INICIO ENCARGO 02: Ejercicio 10% nota presentación examen |
| Semana 03 | Unidad 2: Programación en Processing | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción | <ul style="list-style-type: none"> - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto - Estructuras de Control | <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Encargo 02 - Participación en clases - INICIO ENCARGO 03 20% nota presentación examen |

| | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|--|
| Semana 04 | Unidad 2: Programación en Processing | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción | <ul style="list-style-type: none"> - Revisión de Encargo - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto - What is an Array - Arrays 1 - Arrays 2 | <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Encargo 03 25% nota presentación examen - INICIO ENCARGO 04: Ejercicio 10% nota presentación examen |
| Semana 05 | Unidad 3: Programación Orientada a Objetos | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción | <ul style="list-style-type: none"> - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto - What is Object-Oriented Programming (OOP) - Defining a Class pt.1 - Defining a Class pt.2 - Constructor Arguments | <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Encargo 04 - Participación en clases - INICIO ENCARGO 05 20% nota presentación examen |
| Semana 06 | Unidad 3: Programación Orientada a Objetos | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Entender el potencial creativo de la programación orientada a objetos | <ul style="list-style-type: none"> - Revisión de Encargo - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto | <ul style="list-style-type: none"> - Entrega Encargo 05 - Participación en clases - INICIO EXAMEN |

| | | | | | |
|----------------------|---|--|---|---|---|
| Semana 07 | Unidad 3: Programación Orientada a Objetos | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Analizar y comprender la estructura básica de los lenguajes de programación | <ul style="list-style-type: none"> - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase - Trabajo en Examen | <ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación Anteproyecto Examen, feedback grupal - Participación en critica a proyectos |
| Semana 08 | EXAMEN FINAL | <ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Analizar y comprender la estructura básica de los lenguajes de programación - Proyecta el aprendizaje del curso a contextos distintos al utilizado - | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de Examen | | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación proyecto Final Examen, feedback grupal - Participación en critica a proyectos |

Ultima actualización de este documento: Martes 8 Agosto 2017