

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 Agosto 09	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 - 15% nota presentacion examen
Semana 02 Agosto 16	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 -
Semana 03 Agosto 23	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"> - Participación en clases - Evaluación Encargo 02

Semana 04 Agosto 30	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 	<ul style="list-style-type: none"> - ENTREGA ENCARGO 02 - 25% nota presentacion examen - INICIO ENCARGO 03
Semana 05 Septiem bre 06	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 - What is an Array - Arrays 1 - Arrays 2 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en clases - ENTREGA ENCARGO 03 - 30% nota presentacion examen - INICIO ENCARGO 04
Semana 06 Septiem bre 13	Unidad 3: Programación Paramétrica	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción - Entender el potencial creativo de la 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 - What is Object-Oriented Programming (OOP) - Defining a Class pt.1 - Defining a Class pt.2 - Constructor Arguments 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación Encargo 04 - 30% nota final del curso - INICIO EXAMEN

Semana 07 Septiembre 27	Unidad 3: Programación Paramétrica	<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 	- Modificación y apropiación de código provisto	<ul style="list-style-type: none"> - ENTREGA ENCARGO 04 - Presentación proyecto Examen, feedback grupal - Participación en crítica a proyectos
Semana 08 Octubre 04	Unidad 2: Programación Paramétrica	<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"> - Clase expositiva - Muestra de ejemplos - Ejercicios en clase - Trabajo en Examen 	- Modificación y apropiación de código provisto	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación proyecto Examen, feedback grupal - Participación en crítica a proyectos
Semana 09 Octubre 11	EXAMEN FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción 	<ul style="list-style-type: none"> - Presentación de Examen - Ejercicios en clase 	- Modificación y apropiación de código provisto	<ul style="list-style-type: none"> - ETREGA EXAMEN - - Evaluación de Examen - 30% de nota final

Ultima actualización de este documento: Viernes 4 Agosto 2017