

## CALENDARIZACIÓN

CURSO: Programación - DIC122

PERÍODO: Segundo Semestre 2017

### A. Información General

Profesor : Francisco Zamorano Urrutia - [franciscozamorano@udd.cl](mailto:franciscozamorano@udd.cl)

Ayudante : Vicente Politeo - [vpoliteoc@udd.cl](mailto: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"> <li>- Observación y Conceptualización.</li> <li>- Entender el potencial creativo de la programación</li> <li>- Conocer al grupo y a los profesores</li> <li>- Entender la lógica de programación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentacion personal de alumnos, ayudante y profesor</li> <li>- Clase expositiva de contenido general del curso.</li> <li>- Actividad análoga y conceptual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Actividad análoga didáctica</li> <li>- <a href="#">Hello Processing</a></li> <li>- <a href="#">Hello World</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dinámica de la conversación</li> <li>- Preguntas a los estudiantes</li> <li>- Evaluación grupal de la actividad análoga</li> <li>- <b>INICIO ENCARGO 01</b></li> </ul>
Semana 02	Unidad 1: Introducción a la Programación	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> <li>- Analizar y comprender la estructura básica de los lenguajes de programación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de Encargo</li> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Muestra de ejemplos</li> <li>- Ejercicios en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> <li>- <a href="#">Apropiación y Diseño</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrega Encargo 01</b></li> <li>- Participación en clases</li> <li>- <b>INICIO ENCARGO 02</b></li> </ul>
Semana 03	Unidad 2: Programación en Processing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Muestra de ejemplos</li> <li>- Ejercicios en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> <li>- <a href="#">Estructuras de Control</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrega Encargo 02</b></li> <li>- Participación en clases</li> <li>- <b>INICIO ENCARGO 03</b></li> </ul>
Semana 04	Unidad 2: Programación en Processing	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de Encargo</li> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Muestra de ejemplos</li> <li>- Ejercicios en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> <li>- <a href="#">What is an Array</a></li> <li>- <a href="#">Arrays 1</a></li> <li>- <a href="#">Arrays 2</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrega Encargo 03</b></li> <li>- <b>25% nota presentacion examen</b></li> <li>- <b>INICIO ENCARGO 04</b></li> </ul>

<b>Semana 05</b>	<b>Unidad 3: Programación Orientada a Objetos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Muestra de ejemplos</li> <li>- Ejercicios en clase</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> <li>- <a href="#">What is Object-Oriented Programming (OOP)</a></li> <li>- <a href="#">Defining a Class pt.1</a></li> <li>- <a href="#">Defining a Class pt.2</a></li> <li>- <a href="#">Constructor Arguments</a></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrega Encargo 04</b></li> <li>- Participación en clases</li> <li>- <b>INICIO EXAMEN</b></li> </ul>
<b>Semana 06</b>	<b>Unidad 3: Programación Orientada a Objetos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> <li>- Entender el potencial creativo de la programación orientada a objetos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Revisión de Encargo</li> <li>- Clase expositiva</li> <li>- Muestra de ejemplos</li> <li>- Ejercicios en clase</li> <li>- Trabajo en Examen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Entrega Encargo 05</b></li> <li>- Participación en clases</li> <li>- <b>INICIO EXAMEN</b></li> </ul>
<b>Semana 07</b>	<b>EXAMEN FINAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Herramientas Tecnológicas y Procesos de Producción</li> <li>- Analizar y comprender la estructura básica de los lenguajes de programación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Clase expositiva</li> <li>-</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Modificación y apropiación de código provisto</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>ENTREGA EXAMEN</b></li> </ul>

Ultima actualización de este documento: Lunes 16 de Octubre 2017