

CURSO : Programación
PERÍODO : 2018/1

A. Información General

Profesor : Francisco Zamorano Urrutia - franciscozamorano@udd.cl

Ayudante : por definir

Sección: 1 y 2

Horario: Lunes H3-4

Lugar : Campus RESB

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"> - Presentación 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
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
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
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"> - INICIO ENCARGO 03

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 03 - Participación en clases - INICIO ENCARGO 04
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 - Trabajo en Examen 	<ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en clases
Semana 07	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 - Trabajo en Examen 	<ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto 	<ul style="list-style-type: none"> - Participación en clases - Entrega Encargo 04 - INICIO EXAMEN
Semana 08	EXAMEN FINAL	<ul style="list-style-type: none"> - Corrección proceso de Examen final 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisión de avance examen - Trabajo en Examen 	Tutoría personalizada	<ul style="list-style-type: none"> - ANTEPROYECTO EXAMEN
Semana 09	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 	<ul style="list-style-type: none"> - Clase expositiva - 	<ul style="list-style-type: none"> - Modificación y apropiación de código provisto 	<ul style="list-style-type: none"> - ENTREGA EXAMEN

Ultima actualización de este documento: 02 de Marzo 2018