



### PROGRAMA SINTÉTICO

UNIDAD ACADÉMICA: ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS COAHUILA; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS TLAXCALA

PROGRAMA ACADÉMICO: Ingeniería en Inteligencia Artificial

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación SEMESTRE: III

#### PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crea soluciones compu y sus paradigmas.				técnicas de diferentes lenguajes de	programació	źη	
CONTENIDOS:	II. Programación	Orientada	a a Obj	e programación y sus paradigmas etos y de uso específico			
	Métodos de enseñana	za		Estrategias de aprendizaje			
,	a) Inductivo		Х	a) Estudio de Casos	Х	<b>(</b>	
ORIENTACIÓN DIDÁCTICA:	b) Deductivo		Х	b) Aprendizaje Basado en Proble	mas		
DIDAGNOA.	c) Analógico		Х	c) Aprendizaje Orientado a Proye	ectos		
	d)Heurístico						
	Diagnóstica		Х	Saberes Previamente Adquiridos	, X	<u> </u>	
	Solución de casos		Х	Organizadores gráficos	Х	<u> </u>	
,	Problemas resueltos		Х	Problemarios			
EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:	Reporte de proyectos	5		Exposiciones	Х	<b>(</b>	
ACKEDITACION.	Reportes de indagaci	ón		Otras evidencias a evaluar:			
	Reportes de prácticas	S	Х	Conclusiones de discusiones Código fuente de programas de cól	mputo		
	Evaluación escrita		Х		·		
	Autor(es)	Año			orial / ISBN	1	
	Appleby, D. & Vandekopple, J.	1998		, , ,	Mc Graw Hill / 9789701019450		
,	Kenneth, C. & Kenneth, A.	2011	princ	iples and practice 97811			
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:	Pratt, T. & Zelkowitz, M.	2000		guajes de programación. Prentice Hall. 2000 e implementación 97897017004		/ ر 	
	Sebesta, R.	2015	Cond	, , ,	on / 33943023		
	Tucker, A. and Noonan, R.	2006		ramming Languages: McGra Educa piples and Paradigms 97800			



## INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL SECRETARÍA ACADÉMICA



## DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA 2 DE 8

PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD ACADÉMICA: ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA CAMPUS COAHUILA; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA CAMPUS TLAXCALA

PROGRAMA ACADÉMICO: Ingeniería en Inteligencia Artificial

SEMESTRE:

III Profesional Escolarizada

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE: Teórico-Práctica/ Obligatoria

VIGENTE A PARTIR DE: CRÉDITOS:

Enero 2021 **TEPIC:** 7.5 **SATCA:** 6.6

#### INTENCIÓN EDUCATIVA

La unidad de aprendizaje contribuye al perfil del egreso de la Ingeniería en Inteligencia Artificial con el desarrollo de habilidades básicas para construir aplicaciones computacionales a partir de las técnicas de programación funcional, lógica y orientada a objetos. Asimismo, fomenta las habilidades transversales de trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad e ingenio.

Esta unidad se relaciona de manera antecedente con Matemáticas discretas, Fundamentos de programación y Algoritmos y estructuras de datos; lateralmente con Análisis y diseño de algoritmos; y consecuentemente con Teoría de la computación y Análisis y diseño de sistemas.

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crea soluciones computacionales con base en los fundamentos y técnicas de diferentes lenguajes de programación y sus paradigmas.

### **TIEMPOS ASIGNADOS**

**HORAS TEORÍA/SEMANA:** 3.0

**HORAS PRÁCTICA/SEMANA:** 1.5

HORAS TEORÍA/SEMESTRE: 54.0

HORAS PRÁCTICA/SEMESTRE:27.0

HORAS APRENDIZAJE AUTÓNOMO: 30.0

**HORAS TOTALES/SEMESTRE: 81.0** 

### UNIDAD DE APRENDIZAJE DISEÑADA POR:

Comisión de Diseño del Programa Académico.

#### APROBADO POR:

Comisión de Programas Académicos del H. Consejo General Consultivo del IPN.

22/10/2020

## AUTORIZADO Y VALIDADO POR:

Ing. Juan Manuel Velázquez Peto Director de Educación Superior





UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA 3 DE 8

UNIDAD TEMÁTICA I Introducción a los lenguajes de	CONTENIDO		HORAS CON DOCENTE		
programación y sus paradigmas		Т	Р		
UNIDAD DE COMPETENCIA Identifica los lenguajes de programación y sus paradigmas fundamentales con base en sus características, abstracciones, manejo de los datos y aplicaciones.	1.1 Lenguajes y paradigmas     1.1.1 Criterios de los lenguajes de programación     1.1.2 Relación entre los lenguajes y paradigmas de programación     1.1.3 Paradigmas de programación fundamentales: imperativo y declarativo	3.0	1.5	1.0	
арпоасіонос.	<ol> <li>1.2 Programación funcional</li> <li>1.2.1 Lenguajes funcionales puros e híbridos</li> <li>1.2.2 Cálculo Lambda</li> <li>1.2.3 Funciones puras, de primer orden y de orden superior</li> <li>1.2.4 Expresiones Lambda</li> <li>1.2.5 Aritmética de funciones</li> <li>1.2.6 Composición y encadenamiento de funciones</li> <li>1.2.7 Técnicas de programacion funcional: evaluación estricta (eager) y no estricta (lazy)</li> <li>1.2.8 Recursión sobre listas, con varios argumentos y múltiple</li> <li>1.2.9 Funciones polimórficas</li> </ol>	9.0	4.5	5.0	
	<ul> <li>1.3 Programación lógica</li> <li>1.3.1 Lenguajes lógicos</li> <li>1.3.2 Elementos de la programación lógica: hechos, reglas, relaciones y consultas</li> <li>1.3.3 Cálculo de predicados</li> <li>1.3.4 Lógica de primer orden</li> <li>1.3.5 Técnicas de programación lógica: definición de relaciones por hechos y reglas</li> <li>1.3.6 Reglas recursivas</li> </ul>	6.0	3.0	3.0	
	Subtotal	18.0	9.0	9.0	



## INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

## SECRETARÍA ACADÉMICA DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA 4 DE 8

UNIDAD TEMÁTICA II Programación Orientada a	CONTENIDO	HORA: DOCI	S CON ENTE	HRS AA
Objetos		Т	Р	
UNIDAD DE COMPETENCIA Diseña programas de cómputo con base en la implementación de clases y sus diferentes	2.1 Clases y objetos 2.1.1 Atributos y métodos 2.1.2 Constructores y destructores 2.1.3 Encapsulamiento y modificadores de acceso	3.0	1.5	2.0
relaciones.	2.2 Relaciones entre clases 2.2.1 Asociación, agregación y composición 2.2.2 Herencia simple 2.2.3 Herencia múltiple	6.0	3.0	4.0
	2.3 Manejo de excepciones 2.3.1 Jerarquía de excepciones 2.3.2 Excepciones encadenadas 2.3.3 Declaración de nuevos tipos de excepciones	3.0	1.5	2.0
	2.4 Polimorfismo 2.4.1 Variables y funciones polimórficas 2.4.2 Clases abstractas 2.4.3 Interfaces y herencia de interfaces	6.0	3.0	4.0
	Subtotal	18.0	9.0	12.0

UNIDAD TEMÁTICA III Lenguajes multiparadigma y de	CONTENIDO	HORA	S CON ENTE	HRS AA
uso específico		T	Р	
UNIDAD DE COMPETENCIA Evalúa casos de uso y aplicaciones con base en el uso de lenguajes multiparadigma y de tendencia.	<ul> <li>3.1 Lenguajes orientados a eventos</li> <li>3.1.1 Patrón de arquitectura: Modelo-Vista-Controlador</li> <li>3.1.2 Interfaces graficas de usuario</li> <li>3.1.3 Tipos de eventos y notificaciones</li> <li>3.1.4 Detección de eventos</li> </ul>	6.0	3.0	2.0
	3.2 Lenguajes orientados a servicios 3.2.1 Análisis y diseño orientado a servicios 3.2.2 Arquitectura Orientada a Servicios 3.2.3 Microservicios	6.0	3.0	2.0
	<ul> <li>3.3 Otros lenguajes de programación de uso específico y tendencias</li> <li>3.3.1 Lenguajes para bases de datos</li> <li>3.3.2 Lenguajes para cómputo científico</li> <li>3.3.3 Lenguajes para ciencia de datos</li> <li>3.3.4 Lenguajes para programación asíncrona</li> </ul>	6.0	3.0	5.0
	Subtotal	18.0	9.0	9.0





UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA: 6 DE 8

#### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Estrategia de Aprendizaje basada en Estudio de Casos

El alumno desarrollará las siguientes actividades:

- Investigaciones documentales para indagar los conceptos básicos de cada paradigma de programación con lo elaborará organizadores gráficos.
- Discusiones dirigidas para obtener conclusiones acerca de los casos de uso de los lenguajes de programación y sus paradigmas.
- Soluciones de diseño e implementación de programas computaciones para aplicar los fundamentos de cada paradigma de programación.
- 4. Realización de prácticas.

### **EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

Evaluación diagnóstica.

Portafolio de evidencias:

- 1. Organizadores gráficos.
- 2. Exposiciones de conclusiones de discusiones dirigidas de solución de casos.
- 3. Código fuente de programas de cómputo.
- 4. Reportes de prácticas.
- 5. Evaluación escrita.

RELACIÓN DE PRÁCTICAS						
PRÁCTICA No.	NOMBRE DE LA PRÁCTICA	UNIDADES TEMÁTICAS	LUGAR DE REALIZACIÓN			
1	Funciones puras, de primer orden y de orden superior.	I	Laboratorio de			
2	Recursión en programación funcional.	I	Cómputo			
3	Polimorfismo en programación funcional.	I				
4	Lógica de primer orden.	l I				
5	Técnicas de programación lógica.	I				
6	Construcción de clases y objetos.	II				
7	Asociación, agregación y composición.	II				
8	Herencia y polimorfismo.	II				
9	Programación orientada a eventos.	III				
10	Programación orientada a servicios	III				
		TOTAL DE HORAS: 27.0				





**DE** 8

HOJA: 7

UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Paradigmas de programación

			Bibliografía									
								Do	cum	nento	0	
Tipo	Autor(es)	Año	Título del documento	Edit	oria	al/ I	ISBI	N	Libro	Antología		Otros
В	Appleby, D. & Vandekopple, J.	1998	Lenguajes de programación. Paradigma y práctica	Mc (	3ra 010		Hill 450		X			_
С	Bratko, I.	2011	Prolog Programming for Artificial Intelligence	Addiso 97803	214	117			X			
С	Deitel, P. & Deitel, H.	2016	Java Cómo programar	Pearso 97860	732		021		X			
С	Faison, T.	2006	Event-Based Programming. Taking the Limit	Apress 97814	302	201	564		X			
С	Ford, N.	2014	Functional Thinking. Paradigm over sintax	O'Reil 97814		365	516		X			
В	Kenneth, C. & Kenneth, A.	2011	Programming languages: principles and practice	McGraw Hill / 9781111529413			X					
В	Pratt, T. & Zelkowitz, M.	2000	Lenguajes de programación. Diseño e implementación	Prentice Hall. Hisp / 9789701700464			X					
В	Sebesta, R.	2015	Concepts of programming language	Pearson / 9780133943023			Х					
С	Stone, J.	2018	Algorithms for Functional Programming	Springer / 9783662579701			X					
В	Tucker, A. and Noonan, R.	2006	Programming Languages: Principles and Paradigms	McGraw-Hill Education / 9780072866094			Х					
C Warburton, R. 2016 Object-Oriented vs. Functional Programing. Bridging the Divide Between Opposing Paradigms  O' Reilly / 9781491933428					Х							
			Recursos digitales									
Autor, año, título y Dirección Electrónica  Tutorial  Intorial						Video	Presentación	Diccionario	Otro			
GeeksforGeeks(2020), Tutorials Geeks for Geeks. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: https://www.geeksforgeeks.org/												
Repl.it (2020), repl.it. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: X												
Tutoria septier	Tutorials Point (2020) Tutorials Library. Programming Tutorials. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: X https://www.tutorialspoint.com/computer_programming_tutorials.htm											
W3Scl			Recuperado el 24 de septiembre de 202	0 de:				Х			+	





UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Paradigmas de programación

**HOJA:** 8 **DE** 8

PERFIL DOCENTE: Maestría en Sistemas Computacionales, en Ciencias Computaciones y/o en Informática

EXPERIENCIA PROFESIONAL	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES DIDÁCTICAS	ACTITUDES
PROFESIONAL  Preferentemente un año de experiencia en la industria de desarrollo de sistemas	De paradigmas de programación.  De lenguajes de programación Java, C++, LISP, Prolog.  De diferentes evaluadores	DIDÁCTICAS  Capacidad de expresión oral y escrita Facilidad para el manejo de grupos.  Manejo adecuado de las TIC en el aula Organizar equipos de aprendizaje Planificación de la	Empatía Respeto y tolerancia a la diversidad Compromiso social e Institucional Vocación de servicio
		aprendizaje Comunicación multidireccional	

**ELABORÓ REVISÓ AUTORIZÓ** Dra. Miriam Pescador Rojas **Profesora Coordinadora** Lic. Andrés Ortigoza Campos **Director ESCOM** M. en C. Rafael Norman Saucedo Delgado **Profesor Colaborador** Dr. José Marco Rueda Meléndez M. en C. Iván Giovanny Mosso Ing. Carlos Alberto Paredes Treviño **Profesor Colaborador Director UPIIC** García Subdirección Académica ESCOM