

Guía de Actividades de Aprendizaje

**TOULOU
LAUSE
TRE
C**

CURSO	:	PROGRAMACIÓN
CÓDIGO DEL CURSO	:	10029
CICLO	:	CUATRO
HORAS DEL CURSO	:	96
HORAS PRESENCIALES	:	96
HORAS A DISTANCIA	:	00
HORAS SÍNCRONAS	:	00
HORAS ASÍNCRONAS	:	00
DOCENTE RESPONSABLE	:	

Sesión	Actividades	Descripción detallada	Entregables	Materiales	Actividades tareas fuera del aula
1 - 2	Aprendizaje de que es una base de datos y para qué sirve.	<ul style="list-style-type: none"> Que es una base de datos Qué son las tablas de datos y cómo funcionan Tipos de tablas Tipos de Relaciones entre tablas 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
3 - 4	Diseño de arquitecturas de tablas y orden de datos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollo lógico de base de datos Revisión de relaciones Normalización de tablas 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
5	Promedio 1	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar una base de datos funcional simulando un juego MMORPG 	Promedio 1		Ejercicios

6-7	Que es el SQL Manejo de Datos con comandos	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de SQL y explicación del lenguaje • Comando SELECT • Tipos de Datos • Comandos de filtrado de datos 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
8-9	Visualización de información Manejo de tablas	<ul style="list-style-type: none"> • Manipulación de información • Manejo de tablas y filtrado de información • Manejo de relaciones entre tablas • Creación de tablas por comando 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
10	Promedio 2	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de manejo de Bases 	Promedio 2		Ejercicios
11 - 13	Configuración de un proyecto en Unity con SQL	<ul style="list-style-type: none"> • Configuración de Unity • Implementación de Librerías SQL • Conexión a la base de datos 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
14-15	Implementación de tablas en el Proyecto	<ul style="list-style-type: none"> • Manejo de scripsts • Control de Prefabs • Generar datos y mostrarlos 	Ejercicios	Computador Internet Aplicación	Ejercicios
16	Promedio 3	<ul style="list-style-type: none"> • Trabajo final con implementación y demostración de la integración de tablas. 	Promedio 3		Evaluación Final