



UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO”
Facultad de Ciencias Físicas y Matemáticas
ESCUELA PROFESIONAL DE INGENIERÍA EN COMPUTACIÓN E
INFORMÁTICA



Departamento Académico de Computación y Electrónica

I. INFORMACIÓN GENERAL

1.1. Programación de Estudios	:Ingenieria de Computacion e Informatica
1.2. Escuela Profesional	:Ingenieria de Computacion e Informatica
1.3. Modalidad	:Presencial
1.4. Curso	:Desarrollo de Aplicaciones con Interfaces Graficas
1.4. Prerequisitos	:Falta esto xdddddd
1.4. Código	:CYEE1011
1.4. Periodo Academico	: III ciclo
1.4. Credito	:4
1.4. Horas Semanales	:6
1.4. Teoria	:2
1.4. Practica	:4
1.4. Duración	:16 semanas
Fecha Inicio	:7/7/2024
Fecha de Término	:
Docente	:Bach. Diego Barreno dbarreno@unprg.edu.pe

II. SUMILLA

La asignatura “Desarrollo de aplicaciones con interfaz gráfica” tiene como resultado de aprendizaje el desarrollo de la capacidad “Crea interfaces gráficas considerando los paradigmas de orientación a objetos y basado en eventos, que contribuye al desarrollo de la competencia específica “Construye software multiplataforma que generen valor al negocio y satisfagan las necesidades de las organizaciones y sociedad en general, aplicando procesos de desarrollo”, del perfil de egreso. Es una asignatura de naturaleza teórico práctica, enmarcada en el enfoque por competencias que posibilita una metodología activa en un entorno real de enseñanza aprendizaje situando al estudiante como protagonista de su aprendizaje y al docente como facilitador del proceso formativo. Propone actividades como: presentación de video motivador, presentación de propósito de la sesión, movilizar los saberes previos a través de una actividad diagnóstica, el desarrollo de actividades de aprendizaje a través del planteamiento y resolución de casos, trabajos individuales y/o en equipos; que posibiliten el conocimiento de las interfaces gráficas, los controles de usuario, manejo de eventos, las colecciones de datos y su clasificación, colecciones genéricas; igualmente, archivos y flujos de datos, contextos y objetos gráficos, colores y fuentes y las figuras geométricas 2D. Así mismo, las habilidades relacionadas con la utilización de la POO en interfaces gráficas, la identificación y el uso de eventos y la utilización de eventos en la definición de interacción en interfaces gráficas; de igual manera, la identificación de colecciones de datos y sus operaciones, la definición de colecciones de objetos y el almacenamiento de colecciones de objetos en memoria secundaria; finalmente, la identificación de objetos y contextos del entorno gráfico, la utilización de objetos gráficos y expresión creativa, así como la composición de entornos bidimensionales y la construcción de funcionalidades de juegos básicos.

III. COMPETENCIA PROFESIONAL

Construye software multiplataforma que generen valor al negocio y satisfagan las necesidades de las organizaciones y sociedad en general, aplicando procesos de desarrollo.

IV. CAPACIDAD DEL CURSO

Crea interfaces gráficas considerando los paradigmas de orientación a objetos y basado en eventos.

V. DESEMPEÑO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

D1: Diseña interfaces gráficas, bajo los paradigmas orientado a objetos (POO) y eventos.

D2: Utiliza colecciones y memoria secundaria, bajo el paradigma orientado a objetos.

VI. PROGRAMA DE CONTENIDOS

UNIDAD I: t1					
Desempeño	Habilidad Requeridas	Semana(Fecha)	Conocimiento	Actividades	Evidencias de Aprendizajes
Diseña interfaces gráficas, bajo los paradigmas orientado a objetos (POO) y eventos.	hr1	semana 1	c1	a1	v1

UNIDAD II: ty2					
Desempeño	Habilidad Requeridas	Semana(Fecha)	Conocimiento	Actividades	Evidencias de Aprendizajes
Utiliza colecciones y memoria secundaria, bajo el paradigma orientado a objetos.	hr1	semana 2	c1	a1	ev1

VII. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Desempeño	Habilidades Requeridas	Evidencias de Aprendizajes	Instrumentos de Evaluación
Diseña interfaces gráficas, bajo los paradigmas orientado a objetos (POO) y eventos.	hr1	Hola tengo Hambre	HOLA TENGO MUCHA HAMBRE

Desempeño	Habilidades Requeridas	Evidencias de Aprendizajes	Instrumentos de Evaluación
Utiliza colecciones y memoria secundaria, bajo el paradigma orientado a objetos.	hr1	Hola tengo Hambre	HOLA TENGO MUCHA HAMBRE

VII. SISTEMA DE CALIFICACIÓN

Evidencia de Aprendizaje	Sigla	Peso	Cronograma
--------------------------	-------	------	------------

IX. METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE Y ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN FORMATIVA

X. ACTIVIDADES DE TUTORÍA:ÁREA ACADÉMICA

XI. REFERENCIAS