**Experiencia de Aprendizaje**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Sigla Asignatura** | | POO3501 | **Nombre Asignatura** | | | PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS EN .NET | | | |
| Créditos | 10 | Hrs. Semestrales Totales | | 90 | Requisitos | | No tiene | Fecha Actualización | 23-12-2015 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Escuela o Programa Transversal | Escuela de Informática y Telecomunicaciones | N° Currículum | 1446102-1446703-1444706 |
| Carrera/s | Ingeniería en Informática  Ingeniería en Gestión de Tecnologías de Información  Analista Programador Computacional | Unidad de Aprendizaje | Herencia y Colecciones |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Aprendizajes Esperados** | | **Indicadores de Logro** |
| Emplea eficientemente estructuras de datos más complejas para la construcción de soluciones.  Utiliza conceptos de herencia para la construcción de soluciones.  Comprueba la eficiencia y efectividad de la codificación mediante la construcción de casos de prueba.  Experimentar distintas soluciones a errores de codificación en las implementaciones realizadas para resolver problemas durante la ejecución.  Reformula planteamientos algorítmicos para la resolución de problema de codificación. | | Implementa estructuras de datos de complejidad media para la construcción de aplicaciones.  Construye clases para permitir su reutilización, jerarquización y especialización.  Detecta errores en tiempo de ejecución para realizar correcciones en el código.  Utiliza las herramientas del IDE para resolver problemas de la ejecución.  Realiza las mejoras en el código una vez detectados los problemas. |
| **Nombre de la Experiencia de Aprendizaje**  Herencia | | |
| **Descripción de la Experiencia de Aprendizaje**  Para iniciar la experiencia el docente expone el PPT [Herencia,](Herencia.pptx) a través del cual señala que la herencia es la capacidad de un objeto de heredar datos y funcionalidades de su objeto padre. También, describe las características de estas, destacando la Clase Padre, la Clase base y la Clase hija.  Posteriormente, los estudiantes de forma individual, deberán realizar la implementación de una Herencia, a través de la actividad guiada [Herencia](Act_Herencia.docx), donde deberán seguir variados pasos para lograr la creación de: Herencia de Clases, Enumeraciones, Clase Hija Cliente, Clase Hija Trabajador, Clases Heredadas y utilizar la clase desde una aplicación Cliente WPF. Una vez realizada la actividad, el docente debe presentar la solución correspondiente (<SolucionHerencia_Inicial> y <SolucionHerencia_Final>).  Una vez finalizada la actividad guiada, los estudiantes están en condiciones de realizar la actividad [Herencia TeleCell](Act_HerenciaTeleCell.docx), donde de acuerdo al caso de una empresa de telecomunicaciones, deberán construir una solución para este. Una vez realizada la actividad, el docente debe presentar la solución correspondiente (<Solucion_Contratos_TeleCell_Inicial> y <Solucion_Contratos_TeleCell_Final>).  Para finalizar la experiencia, el docente deberá aplicar una [escala de valoración](Eval_Formativa%20(H).doc) de la actividad realizada para verificar los aprendizajes de los estudiantes. | | |
| **Ambiente de Aprendizaje**  **X** Presencial | **Duración de la Experiencia de Aprendizaje**  Horas pedagógicas presenciales: 5 hrs. | |
| **Forma de Trabajo**  x Individual  □ Grupal   * *Tamaño del grupo:*   □ 2 □ 3-5 □ 6-8 | **Forma de retroalimentación**  **¿Quién evalúa?**  □ Estudiante  □ Pares  x Docente  **¿Cómo se evalúa?**  □ Rúbrica  x Escala de valoración  □ Lista de cotejo  Otra: | |
| **Infraestructura (lugar)**  □ Sala de clases ( hrs.)  □ Laboratorio ( hrs.)  x Taller de Pc Avanzado (5 hrs.)  □ Terreno en ( hrs.)  □ Otros ( hrs.) | **Insumos y Equipamiento para la Experiencia de Aprendizaje**  Solución Visual Studio:  “Solucion\_Contratos\_TeleCell\_Final”    Solución Visual Studio:  “Solucion\_Contratos\_TeleCell\_Inicial”  Solución Visual Studio:  “SolucionHerencia\_Final”  Solución Visual Studio:  “SolucionHerencia\_Inicial” | |
| **Recursos de Información**  □ Textos  □ Recursos audiovisuales  □ Recursos web  x Programas computacionales   * Visual Studio .NET | **Recursos Didácticos**  □ Textos  X Recursos audiovisuales  PPT: “Herencia”  □ Recursos web  □ Programas computacionales | |