

# Motivación

Juan Carlos Figueroa Duran

Otoño-2014

Universidad del Bío-Bío  
Departamento de Ciencias de la Computación y Tecnología de la  
Información

# Temario

- 1 Descripción y objetivos
- 2 Resultados de aprendizaje
- 3 Metodología a utilizar
- 4 Evaluaciones
- 5 Normas
- 6 Bibliografía
- 7 Medios de comunicación

# Descripción y objetivos

## Descripción

Esta asignatura permitirá al estudiante resolver problemas simples utilizando un lenguaje de programación orientado a objetos.

## Objetivos

Desarrollando competencias específicas para su formación.

- Subcompetencias a lograr:
  - Analizar las problemáticas de las organizaciones y de los individuos con el objeto de determinar requerimientos de software usando técnicas definidas para este propósito.
  - Resolver problemas de programación utilizando lenguajes de programación y modelado de acuerdo a reglas y estándares existentes, y aplicando estrategias que aseguren la generación de soluciones eficientes.
  - Construir aplicaciones de software, probando su funcionalidad y eficiencia, mediante el uso de arquitecturas, modelos, patrones, técnicas y herramientas de programación pertinentes para distintas plataformas.

Las anteriores subcompetencias tributan a la siguiente competencia específica de su formación:

- Construir bases de datos que permitan satisfacer las necesidades de información de las organizaciones o individuos, mediante el uso de diversas técnicas de modelado.

Para lograr esto se les pide la siguiente competencia genérica:

## Atención!

Manifestar una actitud permanente de búsqueda y actualización de sus aprendizajes, incorporando los cambios sociales, científicos y tecnológicos en el ejercicio y desarrollo de su profesión.

# Resultados de aprendizaje

- Identifica los conceptos del enfoque orientado a objetos para posibilitar la construcción de software bajo dicho enfoque.
- Interpreta diagramas de clases representados mediante un lenguaje de modelado para construir software que implemente dichos diagramas.
- Construye software constituido por una única clase que implementa elementos básicos del enfoque orientado a objeto, apoyado por un entorno de programación, para comprender el uso de clases y objetos.
- Construye software constituido por una única clase que implementa persistencia, recursividad e interfaces gráficas bajo el enfoque orientado a objeto, apoyado por un entorno de programación, para enfrentar la forma de resolver problemas de programación.
- Construye software orientado a objeto constituido por múltiples clases usando un lenguaje de programación para resolver problemas simples, a partir de diagramas de clase, utilizando un entorno de programación.

- Resolución de problemas, que darán la oportunidad a los estudiantes de enfrentarse a situaciones de desarrollo de software OO lo más reales posible (tratándose en todo caso de problemas simples) y en una dinámica de equipos de trabajo.
- Los estudiantes participarán en, sesiones tipo taller, clases expositivas y laboratorios, exigiéndose, en este último caso, una asistencia de 80 %.

Evaluaciones	Ponderaciones
Certámenes	50 %
Laboratorios	20 %
Tarea Semestral	10 %
Test individuales/grupal	20 %



- Los controles escritos corresponderán a la resolución de problemas de programación, aplicando temas vistos previamente en clases o dados para su investigación.
- La inasistencia o no realización de cualquier actividad evaluada implica un 1 y no se recuperará, salvo tratándose de certámenes.
- Respecto de la recuperación de un certamen. De acuerdo al reglamento del régimen de estudio, se tomará una evaluación acumulativa al final del semestre, para los casos debidamente autorizados por Jefatura de Carrera, en fecha determinada según calendario académico de la UBB.
- Se desarrollará una tarea semestral que deberá entregarse en la fecha señalada, lo contrario implicará una evaluación 1.

- Se realizarán laboratorios con asistencia obligatoria (mínimo 80 %). Quienes faltaren más allá del mínimo exigido, automáticamente serán evaluados NCR. Se eliminará la nota de laboratorio más baja.
- La asignatura contempla la realización de un examen y examen de repetición, en los términos que determina el Reglamento Académico.

- Soto M. A. y Caro A. (2014), Apuntes de la asignatura: Programando OO.
- Deitel y Deitel. (2005), Cómo Programar en Java. 5ta. edición. Prentice Hall.
- Muñoz, C. et al, (2002), Introducción a la Programación con Orientación a Objetos. Prentice Hall.

- Plataforma: Moodle 2.0
- Correo electrónico: Juan Carlos Figueroa Durán.
- Horario de atención: flexible, no ponemos de acuerdo en el día y la hora.

Recuerden...

Todos pueden!

