



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ  
FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES  
NOMBRE DEL DEPARTAMENTO  
GUÍA DE ACTIVIDAD N° 1.1  
(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)

FC-FISC-1-8-2016)



Facilitador(a): Felícita de Krol

Asignatura: Desarrollo de Sost. II/ Fundamentos de programación

Fecha: \_\_\_\_\_

**A. TÍTULO DE LA EXPERIENCIA:** Asignación (Investigación)

**B. TEMAS:**

Ambiente de desarrollo de Java

**C. OBJETIVO(S):**

- Comprender el ambiente de desarrollo de Java.
- Conocer las diferentes plataformas de Java y su API (interfaz de **programación** de aplicaciones).

**D. METODOLOGÍA:**

- Trabajo en grupo.
- Colocar en la primera página (Hoja de presentación).
- Subir el archivo con extensión .pdf en Moodle (mapa conceptual).

**E. PROCEDIMIENTO O ENUNCIADO DE LA EXPERIENCIA:**

Investigar sobre los diferentes **ambientes para desarrollar código Java:**

- Convencionales (IDE utilizados)
- Online o web (IDE utilizados)

Explique cómo trabaja el modelo convencional vs Online.

**Presentar el trabajo con un mapa conceptual.**

**F. RECURSOS:**

Listar los distintos recursos que se emplearán en la Asignación – Tarea – Práctica-Laboratorio.

**G. BIBLIOGRAFIA:**

Se encuentra en el Plan de contenido

**H. RÚBRICAS:**



**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PANAMÁ**  
**FACULTAD DE INGENIERÍA DE SISTEMAS COMPUTACIONALES**  
**NOMBRE DEL DEPARTAMENTO**  
**GUÍA DE ACTIVIDAD N° 1.1**  
**(TAREA / PRÁCTICA, LABORATORIOS, ETC.)**

FC-FISC-1-8-2016)



<b>I. <u>Aspectos a Evaluar</u></b>	<b><u>Puntaje</u> <u>Máximo</u>  10 puntos</b>	<b><u>Puntaje</u> <u>Obtenido</u></b>
Mapa conceptual	<b>3</b>	
Ambiente convencional (IDE)	<b>2</b>	
Amiente Online o web (IDE)	<b>2</b>	
Modo de trabajo del ambiente convencional vs Online	<b>3</b>	
Total	<b>10</b>	