



## PROGRAMA SINTÉTICO

UNIDAD ACADÉMICA: ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS COAHUILA; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS TLAXCALA

PROGRAMA ACADÉMICO: Ingeniería en Inteligencia Artificial

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación SEMESTRE: III

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

		_		E APRENDIZAJE		
Crea soluciones comput y sus paradigmas.	acionales con base en lo	s fundam	entos y	rtécnicas de diferentes lengua	ajes de programa	ación
CONTENIDOS:	II. Programación	Orientada	a a Obj	e programación y sus paradig etos y de uso específico	mas	
	Métodos de enseñanz	za		Estrategias de aprendizaj	е	
	a) Inductivo		Х	a) Estudio de Casos		Х
ORIENTACIÓN DIDÁCTICA:	b) Deductivo		Х	b) Aprendizaje Basado en	Problemas	
	c) Analógico		Х	c) Aprendizaje Orientado	a Proyectos	
	d)Heurístico					
,	Diagnóstica		Х	Saberes Previamente Adq	uiridos	Х
	Solución de casos		Х	Organizadores gráficos		
	Problemas resueltos		Х	Problemarios		
EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:	Reporte de proyectos	3		Exposiciones		
AGRESTIAGION.	Reportes de indagaci	ón		Otras evidencias a evalua		
	Reportes de prácticas	5	Х	Conclusiones de discusiones Código fuente de programas de cómputo		
	Evaluación escrita		Х		•	
	Autor(es)	Año		Título del documento	Editorial / IS	BN
	Appleby, D. & Vandekopple, J.	1998		uajes de programación. digma y práctica	Mc Graw Hill / 9789701019450	
,	Kenneth, C. & Kenneth, A.	2011		ramming languages: iples and practice	McGraw Hill / 9781111529413	
BIBLIOGRAFÍA BÁSICA:	Pratt, T. & Zelkowitz, M.	2000		uajes de programación. ño e implementación	Prentice Hall. Hisp / 9789701700464	
	Sebesta, R.	2015	Cond langu	, , ,	Pearson / 978013394302	3
	Tucker, A. and Noonan, R.	2006	Prog	ramming Languages: piples and Paradigms	McGraw-Hill Education / 978007286609	4





## PROGRAMA DE ESTUDIOS

UNIDAD DE APRENDIZAJE:	Paradigmas de programación	HOJA	2	DE	8
------------------------	----------------------------	------	---	----	---

UNIDAD ACADÉMICA: ESCUELA SUPERIOR DE CÓMPUTO; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS COAHUILA; UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA

DE INGENIERÍA CAMPUS TLAXCALA

PROGRAMA ACADÉMICO: Ingeniería en Inteligencia Artificial

SEMESTRE: ÁREA DE FORMACIÓN: MODALIDAD:

III Profesional Escolarizada

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Teórico-Práctica/ Obligatoria

VIGENTE A PARTIR DE: CRÉDITOS:

Enero 2021 **TEPIC:** 7.5 **SATCA:** 6.6

### INTENCIÓN EDUCATIVA

La unidad de aprendizaje contribuye al perfil del egreso de la Ingeniería en Inteligencia Artificial con el desarrollo de habilidades básicas para construir aplicaciones computacionales a partir de las técnicas de programación funcional, lógica y orientada a objetos. Asimismo, fomenta las habilidades transversales de trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad e ingenio.

Esta unidad se relaciona de manera antecedente con Matemáticas discretas, Fundamentos de programación y Algoritmos y estructuras de datos; lateralmente con Análisis y diseño de algoritmos; y consecuentemente con Teoría de la computación y Análisis y diseño de sistemas.

### PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Crea soluciones computacionales con base en los fundamentos y técnicas de diferentes lenguajes de programación y sus paradigmas.

#### **TIEMPOS ASIGNADOS**

**HORAS TEORÍA/SEMANA: 3.0** 

**HORAS PRÁCTICA/SEMANA:** 1.5

**HORAS TEORÍA/SEMESTRE:** 54.0

HORAS PRÁCTICA/SEMESTRE:27.0

HORAS APRENDIZAJE AUTÓNOMO: 30.0

**HORAS TOTALES/SEMESTRE: 81.0** 

#### UNIDAD DE APRENDIZAJE DISEÑADA POR:

Comisión de Diseño del Programa Académico.

### APROBADO POR:

Comisión de Programas Académicos del H. Consejo General Consultivo del IPN.

22/10/2020

## AUTORIZADO Y VALIDADO POR:

Ing. Juan Manuel Velázquez Peto Director de Educación Superior





UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA 3 DE 8

UNIDAD TEMÁTICA I Introducción a los lenguajes de	CONTENIDO	HORA DOCI	HRS AA	
programación y sus paradigmas		Т	Р	
UNIDAD DE COMPETENCIA Identifica los lenguajes de programación y sus paradigmas fundamentales con base en sus características, abstracciones, manejo de los datos y aplicaciones.	1.1 Lenguajes y paradigmas     1.1.1 Criterios de los lenguajes de programación     1.1.2 Relación entre los lenguajes y paradigmas de programación     1.1.3 Paradigmas de programación fundamentales: imperativo y declarativo	3.0	1.5	1.0
арпоаснопез.	<ul> <li>1.2 Programación funcional</li> <li>1.2.1 Lenguajes funcionales puros e híbridos</li> <li>1.2.2 Cálculo Lambda</li> <li>1.2.3 Funciones puras, de primer orden y de orden superior</li> <li>1.2.4 Expresiones Lambda</li> <li>1.2.5 Aritmética de funciones</li> <li>1.2.6 Composición y encadenamiento de funciones</li> <li>1.2.7 Técnicas de programacion funcional: evaluación estricta (eager) y no estricta (lazy)</li> <li>1.2.8 Recursión sobre listas, con varios argumentos y múltiple</li> <li>1.2.9 Funciones polimórficas</li> </ul>	9.0	4.5	5.0
	<ul> <li>1.3 Programación lógica</li> <li>1.3.1 Lenguajes lógicos</li> <li>1.3.2 Elementos de la programación lógica: hechos, reglas, relaciones y consultas</li> <li>1.3.3 Cálculo de predicados</li> <li>1.3.4 Lógica de primer orden</li> <li>1.3.5 Técnicas de programación lógica: definición de relaciones por hechos y reglas</li> <li>1.3.6 Reglas recursivas</li> </ul>	6.0	3.0	3.0
	Subtotal	18.0	9.0	9.0



## INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL SECRETARÍA ACADÉMICA

## DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación

**DE** 8 HOJA

UNIDAD TEMÁTICA II Programación Orientada a	CONTENIDO	HORA	HRS AA	
Objetos		Т	Р	
UNIDAD DE COMPETENCIA Diseña programas de cómputo con base en la implementación de clases y sus diferentes	2.1 Clases y objetos 2.1.1 Atributos y métodos 2.1.2 Constructores y destructores 2.1.3 Encapsulamiento y modificadores de acceso	3.0	1.5	2.0
relaciones.	2.2 Relaciones entre clases 2.2.1 Asociación, agregación y composición 2.2.2 Herencia simple 2.2.3 Herencia múltiple	6.0	3.0	4.0
	<ul><li>2.3 Manejo de excepciones</li><li>2.3.1 Jerarquía de excepciones</li><li>2.3.2 Excepciones encadenadas</li><li>2.3.3 Declaración de nuevos tipos de excepciones</li></ul>	3.0	1.5	2.0
	<ul><li>2.4 Polimorfismo</li><li>2.4.1 Variables y funciones polimórficas</li><li>2.4.2 Clases abstractas</li><li>2.4.3 Interfaces y herencia de interfaces</li></ul>	6.0	3.0	4.0
	Subtotal	18.0	9.0	12.0

UNIDAD TEMÁTICA III Lenguajes multiparadigma y de	CONTENIDO	HORA DOCI	S CON ENTE	HRS AA
uso específico		Т	Р	
UNIDAD DE COMPETENCIA Evalúa casos de uso y aplicaciones con base en el uso de lenguajes multiparadigma y de tendencia.	<ul> <li>3.1 Lenguajes orientados a eventos</li> <li>3.1.1 Patrón de arquitectura: Modelo-Vista-Controlador</li> <li>3.1.2 Interfaces graficas de usuario</li> <li>3.1.3 Tipos de eventos y notificaciones</li> <li>3.1.4 Detección de eventos</li> </ul>	6.0	3.0	2.0
	<ul><li>3.2 Lenguajes orientados a servicios</li><li>3.2.1 Análisis y diseño orientado a servicios</li><li>3.2.2 Arquitectura Orientada a Servicios</li><li>3.2.3 Microservicios</li></ul>	6.0	3.0	2.0
	<ul> <li>3.3 Otros lenguajes de programación de uso específico y tendencias</li> <li>3.3.1 Lenguajes para bases de datos</li> <li>3.3.2 Lenguajes para cómputo científico</li> <li>3.3.3 Lenguajes para ciencia de datos</li> <li>3.3.4 Lenguajes para programación asíncrona</li> </ul>	6.0	3.0	5.0
	Subtotal	18.0	9.0	9.0





UNIDAD DE APRENDIZAJE: Paradigmas de programación HOJA: 6 DE 8

### **ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE**

Estrategia de Aprendizaje basada en Estudio de Casos

El alumno desarrollará las siguientes actividades:

- Investigaciones documentales para indagar los conceptos básicos de cada paradigma de programación con lo elaborará organizadores gráficos.
- Discusiones dirigidas para obtener conclusiones acerca de los casos de uso de los lenguajes de programación y sus paradigmas.
- Soluciones de diseño e implementación de programas computaciones para aplicar los fundamentos de cada paradigma de programación.
- 4. Realización de prácticas.

### **EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES**

Evaluación diagnóstica.

Portafolio de evidencias:

- 1. Organizadores gráficos.
- 2. Exposiciones de conclusiones de discusiones dirigidas de solución de casos.
- 3. Código fuente de programas de cómputo.
- 4. Reportes de prácticas.
- 5. Evaluación escrita.

RELACIÓN DE PRÁCTICAS								
PRÁCTICA No.	NOMBRE DE LA PRÁCTICA	UNIDADES TEMÁTICAS	LUGAR DE REALIZACIÓN					
1	Funciones puras, de primer orden y de orden superior.	I	Laboratorio de					
2	Recursión en programación funcional.	1	Cómputo					
3	Polimorfismo en programación funcional.	1						
4	Lógica de primer orden.	1						
5	Técnicas de programación lógica.	1						
6	Construcción de clases y objetos.	II						
7	Asociación, agregación y composición.	II						
8	Herencia y polimorfismo.	II						
9	Programación orientada a eventos.	III						
10	Programación orientada a servicios	III						
		TOTAL DE HORAS: 27.0						





**DE** 8

HOJA: 7

UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Paradigmas de programación

			Bibliografía								
									Do	cum	ento
Tipo	Autor(es)	Año	Título del documento	Edi	itori	al/	ISBI	N	Libro	Antología	Otros
В	Appleby, D. & Vandekopple, J.	1998	Lenguajes de programación. Paradigma y práctica	Mc 97897	Gra 7010		Hill 450	/	X		
С	Bratko, I.	2011	Prolog Programming for Artificial Intelligence	Addis 97803	321	417		/	Х		
С	Deitel, P. & Deitel, H.	2016	Java Cómo programar	Pears 97860			021		Х		
С	Faison, T.	2006	Event-Based Programming. Taking the Limit	Apres 97814		201	564		Х		
С	Ford, N.	2014	Functional Thinking. Paradigm over sintax	O'Rei 9781	449	365			Х		
В	Kenneth, C. & Kenneth, A.	2011	Programming languages: principles and practice	McGr 9781					Х		
В	Pratt, T. & Zelkowitz, M.	2000	Lenguajes de programación. Diseño e implementación	Prentice Hall. Hisp / 9789701700464		sp /	Х				
В	Sebesta, R.	2015	Concepts of programming language	Pears 9780		943	023	/	Х		
С	Stone, J.	2018	Algorithms for Functional Programming	Springer / 9783662579701		Х					
В	Tucker, A. and Noonan, R.	2006	Programming Languages: Principles and Paradigms	McGraw-Hill			х				
С	Object-Oriented vs. Functional O' Poilly /				х						
			Recursos digitales								
Autor, año, título y Dirección Electrónica  Autorial Lage La Carrella de La Carre						Presentación	Diccionario				
GeeksforGeeks(2020), Tutorials Geeks for Geeks. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: https://www.geeksforgeeks.org/											
Repl.it (2020), repl.it. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: https://repl.it/languages/											
Tutoria septier	Tutorials Point (2020) Tutorials Library. Programming Tutorials. Recuperado el 24 de septiembre de 2020 de: X https://www.tutorialspoint.com/computer_programming_tutorials.htm										
W3Sch			Recuperado el 24 de septiembre de 202	0 de:				Х		+	+





**UNIDAD DE APRENDIZAJE:** 

Paradigmas de programación

**HOJA:** 8 **DE** 8

PERFIL DOCENTE: Maestría en Sistemas Computacionales, en Ciencias Computaciones y/o en Informática

EXPERIENCIA PROFESIONAL	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES DIDÁCTICAS	ACTITUDES
Preferentemente un año de	De paradigmas de	Capacidad de expresión oral	Empatía
experiencia en la industria	programación.	y escrita	Respeto y tolerancia a la
de desarrollo de sistemas	De lenguajes de	Facilidad para el manejo de	diversidad
computacionales y dos años	programación Java, C++,	grupos.	Compromiso social e
en docencia a nivel superior.	LISP, Prolog.	Manejo adecuado de las TIC	Institucional
	De diferentes evaluadores	en el aula	Vocación de servicio
	automáticos de código.	Organizar equipos de	Liderazgo
	De repositorios de códigos	aprendizaje	
	de programación.	Planificación de la	
	Del Modelo Educativo	enseñanza	
	Institucional (MEI).	Manejo de estrategias	
		didácticas centradas en el	
		aprendizaje	
		Comunicación	
		multidireccional	

**ELABORÓ REVISÓ AUTORIZÓ** Dra. Miriam Pescador Rojas **Profesora Coordinadora** Lic. Andrés Ortigoza Campos **Director ESCOM** M. en C. Rafael Norman Saucedo Delgado **Profesor Colaborador** Dr. José Marco Rueda Meléndez M. en C. Iván Giovanny Mosso Ing. Carlos Alberto Paredes Treviño **Profesor Colaborador Director UPIIC** García Subdirección Académica ESCOM