



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



PROGRAMA SINTÉTICO

UNIDAD ACADÉMICA: UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS.
PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Informática, Licenciatura en Ingeniería en Informática.
UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos **NIVEL:** II y III **PERÍODO:** 4º

PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Desarrolla aplicaciones sencillas con base en componentes de software (clases), y el lenguaje Java a nivel básico.

CONTENIDOS:

- I. Conceptos Básicos del Lenguaje Java
- II. Creación y Manejo de Clases
- III. Herencia y Polimorfismo
- IV. Interfases Gráficas
- V. Acceso a Base de Datos

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA:

En la presente unidad se aplicará la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante el método heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto con el apoyo de las siguientes técnicas organizadores gráficos (mapas conceptuales, cuadros comparativos, cuadros sinópticos, diagramas y representaciones visuales de pantallas), trabajo colaborativo, prácticas, codificación de programas, solución de problemas y ejercicios, técnicas de recuperación y evocación (resúmenes) y modelado; lo cual será conducido por el docente, esto permitirá consolidar las habilidades de análisis de problemas, diseño, codificación y prueba de los componentes de software.

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:

A partir de las evaluaciones diagnóstica, formativa y sumativa, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación, con apoyo de rúbricas.

Esta unidad de aprendizaje puede acreditarse antes de iniciar el curso por evaluación de saberes previamente adquiridos, con base en una evaluación global teórica – práctica, propuesta por la academia, además en otra Unidades Académicas del Instituto o en una Institución educativa externa al IPN, ya sea nacional o extranjera que tenga celebrado convenio académico con el Instituto, adicionalmente tiene la opción de acreditarla en otra modalidad no presencial o mixta.

BIBLIOGRAFÍA:

- Ceballos, F. J.; (2008). Java 2 Curso de programación. 3^a. Edición. México: Alfaomega. ISBN 970-15-1164-6.
- Deitel, H. M. y Dintel, P. J. (2012). Java How to Program. 9^a edition. México Pearson. ISBN 0132575663.
- Eckel, B. (2006). Thinking in Java. 4^a edition. U.S.A.: Pearson. ISBN 978-0131872486.
- Joyanes Aguilar, L. y Fernández Azuela, M. (2002). Java 2. Manual de programación. México: McGraw-Hill. ISBN: 8448131932.
- Nava Carbajal, V. M. y Jiménez Valadez, A. R. (2008). ISO 9000:2000; estrategias para implantar la norma de calidad para la mejora continua. México: LIMUSA.



UNIDAD ACADÉMICA: UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS.

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Informática y Licenciatura en Ingeniería en Informática.

ÁREA FORMATIVA: Profesional

MODALIDAD: Escolarizada

UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos.

TIPO DE UNIDAD DE APRENDIZAJE: Teórico-Práctica, Obligatoria.

VIGENCIA: Enero 2012

NIVEL: II y III **PERÍODO:** 4º

CRÉDITOS: 6.0 **TEPIC:** 4.56 **SATCA:**

INTENCIÓN EDUCATIVA

Esta unidad de aprendizaje proporcionará a los egresados de la Licenciatura en Ciencias de la Informática y Licenciatura en Ingeniería en Informática las competencias necesarias para desarrollar la capacidad de crear un modelo orientado a objetos y clases en el dominio del problema sometido a su análisis. Finalmente, desarrollará la aplicación basada en su diseño en un proyecto de programación en lenguaje Java. El lenguaje Java actualmente es el más utilizado en aplicaciones Web que requieren robustez y seguridad. Antes de entrar a este tipo de aplicaciones, el estudiante debe dominar las bases de dicho lenguaje.

Desarrolla las siguientes competencias: comunicación asertiva; identifica los elementos básicos del lenguaje Java para el desarrollo de programas de aplicación que solucionen problemas específicos con base en las especificaciones del diseño; diseña clases que reflejen el dominio y su codificación existente en torno a un problema específico planteado con la finalidad de llegar a su solución de acuerdo con las especificaciones del diseño; desarrolla clases que se hereden de otras clases ya implementadas a fin de reutilizar su código y adaptarlo para la solución de problemas específicos planteado con la finalidad de llegar a su solución de acuerdo con las necesidades del usuario final; implementa interfaces gráficas a través de los paquetes AWT y Swing que permitan la interacción con el usuario final con base en los requerimientos planteados; realiza una conexión a base de datos desde el lenguaje de programación Java para la obtención de una solución integral de los problemas planteados por el usuario final.

Esta unidad de aprendizaje se relaciona verticalmente con: Lógica de Programación, Fundamentos de Programación Orientada a Objetos, Programación Web.

PROPOSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE

Desarrolla aplicaciones sencillas con base en componentes de software (clases), y el lenguaje Java a nivel básico.

TIEMPOS ASIGNADOS

HORAS TEORÍA/SEMANA: 1.5

HORAS PRÁCTICA/SEMANA: 3.0

HORAS TEORÍA/SEMESTRE: 27.0

HORAS PRÁCTICA/SEMESTRE:
54.0

HORAS TOTALES/SEMESTRE:
81.0

UNIDAD DE APRENDIZAJE
DISEÑADA POR: Academia de
Academia de Lenguajes de
Programación

REVISADA POR: Subdirección
Académica

APROBADA POR: H. Consejo
Técnico Consultivo Escolar de la
UPIICSA.

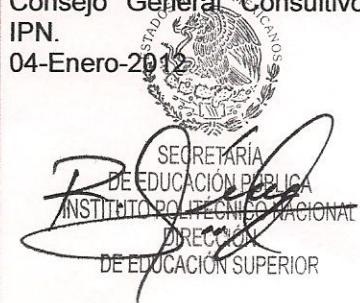
24-Noviembre-2011

CONSEJO TÉCNICO CONSULTIVO ESCOLAR

Dr. Fernando Vázquez Torres
Presidente del CTCE de la
UPIICSA

AUTORIZADO POR: Comisión de
Programas Académicos del H.
Consejo General Consultivo del
IPN.

04-Enero-2012



Ing. Rodrigo de Jesús Serrano
Domínguez
Secretario Técnico de la Comisión
de Programas Académicos



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 3 **DE** 10

Nº UNIDAD TEMÁTICA: I		NOMBRE: Conceptos Básicos del Lenguaje Java UNIDAD DE COMPETENCIA					
No.	CONTENIDOS	HORAS AD Actividades de docencia		HORAS TAA Actividades de Aprendizaje Autónomo		CLAVE BIBLIOGRÁFICA	
		T	P	T	P		
1.1	Conceptualización de la Programación Orientada a Objetos (POO)	1.0		0.5		1C, 2B, 3B, 5C y 6C	
1.1.1	Clase y encapsulamiento						
1.1.2	Herencia, polimorfismo y sobreescritura						
1.2	Características generales de Java	1.0	1.5	1.0	3.0		
1.2.1	El contexto de Java: historia; características generales; ventajas frente a otros lenguajes						
1.2.2	El entorno de programación: código de bytes; máquina virtual; recolector de basura						
1.2.3	Tipos de datos						
1.2.4	Las estructuras básicas: clases; operadores; ciclos; arreglos (arreglos básicos, ArrayList y colecciones)						
1.3	Introducción a buenas prácticas de programación	1.0		1.0	3.0		
1.3.1	Panorama general de normas existentes: CMM, PSP, ITIL, MoProSoft						
1.3.2	Niveles de madurez del software						
Subtotal:		3.0	1.5	2.5	6.0		

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

Encuadre del curso y evaluación Diagnóstica, sin valor porcentual.

La presente unidad temática se abordará a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante los métodos de enseñanza: heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto. Y se apoyará en las siguientes técnicas: solución de ejercicios, problemas y ejemplos ilustrativos, organizadores gráficos (mapas conceptuales y cuadros comparativos) acerca de los elementos básicos del lenguaje de programación Java y sus diferencias con el lenguaje C, técnicas de recuperación y evocación (resúmenes), prácticas y trabajo colaborativo.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El portafolio de evidencias reúne los resultados de las actividades de aprendizaje de la siguiente manera:

Organizadores gráficos	5%
Resúmenes	5%
Programas codificados	40%
Evaluación escrita	50%

Con apoyo de las rubricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos.

HOJA: 4 DE 10

Nº UNIDAD TEMÁTICA: II		NOMBRE: Creación y Manejo de Clases UNIDAD DE COMPETENCIA				
No.	CONTENIDOS	HORAS AD Actividades de docencia		HORAS TAA Actividades de Aprendizaje Autónomo		CLAVE BIBLIOGRÁFICA
		T	P	T	P	
2.1	Creación de clases	1.5	1.5		3.0	4C, 2B y 3B
2.1.1	Creación de clases con base en estándares de codificación y su representación de clases en UML					
2.1.2	Manejo de métodos: sobrecarga; uso de this; clases internas; métodos genéricos					
2.1.3	Ámbito: variables locales e instancias de clases; modificadores de acceso público y privados; el modificador static					
2.2	Uso de paquetes	1.0			3.0	
2.2.1	Concepto de paquetes y uso de import					
2.2.2	Creación de paquetes propios					
2.2.3	Documentación usando comentarios					
2.3	Bibliotecas de clases (la API de Java)	0.5		1.5		
	Subtotal:	3.0	1.5	1.5	6.0	

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La presente unidad temática se abordará a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante los métodos de enseñanza: heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto. Y se apoyará en las siguientes técnicas: solución de ejercicios, problemas y ejemplos, organizadores gráficos (cuadros sinópticos) modelado, acerca de los elementos básicos de la construcción de clases, trabajo colaborativo de buenas prácticas de programación, y prácticas.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El portafolio de evidencias reúne los resultados de las actividades de aprendizaje de la siguiente manera:

Organizadores gráficos,	5%
Modelos	5%
Programas codificados	40%
Evaluación escrita	30%
Buenas prácticas de programación	20%

Con apoyo de las rubricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 5 DE 10

Nº UNIDAD TEMÁTICA:	NOMBRE: UNIDAD DE COMPETENCIA	HORAS AD Actividades de docencia				HORAS TAA Actividades de Aprendizaje Autónomo	CLAVE BIBLIOGRÁFICA
		T	P	T	P		
3.1	Herencia	1.0	0.5	0.5	3.0	4C, 2B y 3B	
3.1.1	Concepto e implementación de herencia, El uso de <i>super</i>						
3.1.2	El alcance protegido (<i>protected</i>)						
3.1.3	Sobreescritura de métodos. Uso de <i>final</i>						
3.1.4	Diferencia entre composición y herencia						
3.2	Polimorfismo: concepto, reglas de implementación; coerción de tipos	0.5	0.5	0.5	2.5		
3.3	Clases abstractas e interfaces	0.5	0.5	0.5	2.5		
3.4	Excepciones	0.5	0.5	0.5	2.5		
3.4.1	Concepto						
3.4.2	Tipos de excepciones						
3.4.3	Generación y captura de excepciones						
3.4.4	Uso de <i>catch</i> y <i>finally</i>						
3.5	Entrada y salida de información. Empleo de <i>buffers</i> y <i>Wrapper Class</i>	0.5			2.5		
	Subtotal:	3.0	2.0	2.0	13.0		



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La presente unidad temática se abordará a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante los métodos de enseñanza: heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto. Y se apoyará en las siguientes técnicas: solución de ejercicios problemas y ejemplos, y organizadores gráficos (diagrama de clases) de herencia y prácticas.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El portafolio de evidencias reúne los resultados de las actividades de aprendizaje de la siguiente manera:

Diagramas	20%
Programas codificados	40%
Evaluación escrita	40%

Con apoyo de las rubricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 7 DE 10

Nº UNIDAD TEMÁTICA: IV	NOMBRE: Interfases Gráficas
UNIDAD DE COMPETENCIA	

Desarrolla interfases gráficas con base en los paquetes AWT y Swing.

No.	CONTENIDOS	HORAS AD Actividades de docencia		HORAS TAA Actividades de Aprendizaje Autónomo		CLAVE BIBLIOGRÁFICA
		T	P	T	P	
4.1	Concepto de AWT y Swing y su relación	1.0				1C, 2B y 3B
4.2	Diseño de la interfase gráfica	1.0	1.0	0.5	6.5	
4.2.1	Contenedores y componentes de la interfaz gráfica (GUI)					
4.2.2	Recepción y procesamiento de eventos a través del enfoque Modelo-Vista-Controlador (MVC)					
4.3	Creación y uso de menús	0.5	1.0	0.5	2.0	
4.4.	Manejo de hilos	0.5	1.0	0.5	2.0	
4.4.1	Concepto					
4.4.2	Creación					
4.4.3	Sincronización					
	Subtotal:	3.0	3.0	1.5	10.5	

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La presente unidad temática se abordará a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante los métodos de enseñanza: heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto. Y se apoyará en las siguientes técnicas: solución de ejercicios, problemas y ejemplos, organizadores gráficos (de pantallas y sincronización vía hilos y cuadros sinópticos), resolución de problemas relativos al tema en forma individual y colaborativa y prácticas.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El portafolio de evidencias reúne los resultados de las actividades de aprendizaje de la siguiente manera:

Organizadores gráficos	10%
Programas codificados	50%
Evaluación escrita	40%

Con apoyo de las rubricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 8 **DE** 10

Nº UNIDAD TEMÁTICA: V		NOMBRE: Acceso a Base de Datos UNIDAD DE COMPETENCIA					
No.	CONTENIDOS	HORAS AD Actividades de docencia		HORAS TAA Actividades de Aprendizaje Autónomo		CLAVE BIBLIOGRÁFICA	
		T	P	T	P		
5.1	Concepto de bases de datos	1.0		1.0		1C, 2B y 3B	
5.2	SQL básico	0.5	1.0	1.0	2.0		
5.2.1	Instalación de un sistema manejador de base de datos						
5.2.2	Creación de tablas (CREATE TABLE)						
5.2.3	Modificación de la información de una tabla (INSERT, DELETE, UPDATE)						
5.2.4	Consulta de información: SELECT						
5.3	Conexión a base de datos desde Java	1.0	0.5	1.0	3.5		
5.3.1	Cadenas de colección						
5.3.2	Ejecución de cadenas SQL desde Java						
5.3.3	Extracción y despliegue de resultados						
5.4	Desarrollo de programas finales	0.5		1.5	3.5		
	Subtotal:	3.0	1.5	4.5	9.0		

ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE

La presente unidad temática se abordará a partir de la estrategia de Aprendizaje Basado en Problemas (ABP), mediante los métodos de enseñanza: heurístico, inductivo, deductivo y trabajo mixto. Y se apoyará en las siguientes técnicas: solución de ejercicios problemas y ejemplos, programas de conexión a bases de datos, trabajo colaborativo y prácticas.

EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES

El portafolio de evidencias reúne los resultados de las actividades de aprendizaje de la siguiente manera:

Programas codificados	40%
Evaluación escrita	20%
Desarrollo de aplicación final	40%

Con apoyo de las rubricas de evaluación, autoevaluación, coevaluación o heteroevaluación.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 8 DE 10

RELACIÓN DE PRÁCTICAS

PRÁCTICA No.	NOMBRE DE LA PRÁCTICA	UNIDADES TEMÁTICAS	DURACIÓN	LUGAR DE REALIZACIÓN
1	Código de bytes y máquina virtual.	I	1.5	Sala de Computadoras
2	Codificación de clases sencillas empleando distintos tipos de datos	I	1.5	Sala de Computadoras
3	Arreglos, arraylist y colecciones	I	3.0	Sala de Computadoras
4	Creación de clases utilizando sobrecarga, clases internas, métodos genéricos y distintos ámbito y modificadores.	II	3.0	Sala de Computadoras
5	Creación de paquetes propios y uso de paquetes externos	II	3.0	Sala de Computadoras
6	El concepto de herencia y su implementación	III	4.5	Sala de Computadoras
7	Manejo de excepciones	III	1.5	Sala de Computadoras
8	Entrada y salida de información	III	1.5	Sala de Computadoras
9	Creación de interfaces gráficas a través de componentes gráficos y eventos empleando el Modelo-Vista-Controlador	IV	6.0	Sala de Computadoras
10	Creación y uso de menús	IV	1.5	Sala de Computadoras
11	Creación y sincronización de hilos	IV	1.5	Sala de Computadoras
12	SQL básico y conexión a base de datos. Nota: La duración total de las prácticas relacionadas están consideradas en las Unidades temáticas.	V	4.5	Sala de Computadoras
		TOTAL DE HORAS	33.0	

EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN:

La evaluación se ha incluido en las unidades de competencia y se refleja en la elaboración de programas.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

HOJA: 9 DE 10

PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN

Valor de las unidades temáticas dentro de la unidad de aprendizaje y los períodos de evaluación:

PERIODO	UNIDAD TEMÁTICA	%	PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN
1	I y II	34	Evaluación continua 50%, evaluación escrita 50%
2	III	32	Evaluación continua, evaluación escrita 40%
3	IV y V	34	Evaluación continua 100%

Esta unidad de aprendizaje puede acreditarse antes de iniciar el curso por evaluación de saberes previamente adquiridos, con base en una evaluación global teórica - práctica, en donde demuestren las competencias planteadas por esta Unidad de Aprendizaje. Además se puede acreditar en otras Unidades Académicas del Instituto o en una institución educativa externa al IPN, ya sea nacional o extranjera que tenga celebrado convenio académico con el Instituto, adicionalmente tiene la opción de acreditarla en otra modalidad no presencial o mixta.

CLAVE	B	C	BIBLIOGRAFÍA
1		X	Ceballos, F. J.; (2008). Java 2 Curso de programación. 3 ^a . Edición. México: Alfaomega. ISBN 970-15-1164-6.
2	X		Deitel, H. M. y Dintel, P. J. (2012). Java How to Program. 9 ^a edition. México Pearson. ISBN 0132575663.
3	X		Eckel, B. (2006). Thinking in Java. 4 ^a edition. U.S.A.: Pearson. ISBN 978-0131872486.
4		X	Joyanes Aguilar, L. y Fernández Azuela, M. (2002). Java 2. Manual de programación. México: McGraw-Hill. ISBN: 8448131932.
5		X	Nava Carbajalido, V. M. y Jiménez Valadez, A. R. (2008). ISO 9000:2000; estrategias para implantar la la norma de calidad para la mejora continua. México: LIMUSA.
6		X	Nyce. Norma de calidad para la mejora continua. México: LIMUSA. (2008). Norma Mexicana NMX-I-059 / 01-NYCE 2005.



INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA ACADÉMICA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN SUPERIOR



PERFIL DOCENTE POR UNIDAD DE APRENDIZAJE

1. DATOS GENERALES

UNIDAD ACADÉMICA: UNIDAD PROFESIONAL INTERDISCIPLINARIA DE INGENIERÍA Y CIENCIAS SOCIALES Y ADMINISTRATIVAS.

PROGRAMA ACADÉMICO: Licenciatura en Ciencias de la Informática, Licenciatura en Ingeniería en Informática. NIVEL: II, III

ÁREA DE FORMACIÓN:	Institucional	Científica Básica	Profesional	Terminal y de Integración
--------------------	---------------	-------------------	-------------	---------------------------

ACADEMIA: Lenguajes de Programación. UNIDAD DE APRENDIZAJE: Programación Orientada a Objetos

ESPECIALIDAD Y NIVEL ACADÉMICO REQUERIDO: Licenciatura o Maestría o Doctorado en áreas afines a la Informática ó Computación.

2. PROPÓSITO DE LA UNIDAD DE APRENDIZAJE:

Desarrolla aplicaciones sencillas con base en componentes de software (clases), y el lenguaje Java a nivel básico.

3. PERFIL DOCENTE:

CONOCIMIENTOS	EXPERIENCIA PROFESIONAL	HABILIDADES	ACTITUDES
El diseño de algoritmos, manejo de estructuras de control, tipos de datos primitivos, funciones y tipos de datos compuestos (arreglos, archivos, registros), codificados a través de lenguaje "C" Conocimientos del MEI	Tener una experiencia docente mayor de 5 años en el área de programación Experiencia profesional de 2 años en las misma o nivel maestría.	Facilidad de palabra Integrador Capacidad de análisis Manejo de grupos Fluidez verbal de ideas Capacidad de transmitir conocimientos Manejo de metodología didáctica centrada en el aprendizaje Creatividad Liderazgo Comunicación	Organización Compromiso Congruencia Disponibilidad al cambio Empatía Generosidad Honestidad Proactividad Respeto Responsabilidad Solidaridad Tolerancia Vocación de servicio

ELABORÓ

Ing. Juan Alberto Segundo Miranda
Presidente de Academia de Lenguajes
de Programación

REVISÓ

Ing. Pedro Azuara Rodríguez
Subdirector Académico Interino
SUBDIRECCIÓN ACADÉMICA

AUTORIZÓ

Dr. Fernando Vázquez Torres
Director Interino

