



Universidad Autónoma del Carmen

Coordinación de la Función Académica

DES:
Escuela, facultad o centro:
Programa Educativo:

Dependencia Área Ciencias de la Información
Centro de Tecnologías de Información
LI, ICO, ISC

PROGRAMA DE CURSO SINTÉTICO

IDENTIFICACIÓN DEL PROGRAMA																						
CURSO:	Programación Visual			NIVEL ISCED: 5																		
CLAVE:																						
BLOQUE:	<input type="checkbox"/> Cursos de Competencias Genéricas <input type="checkbox"/> Profesionalizante	<input checked="" type="checkbox"/> Tronco Común de la DES <input type="checkbox"/> Terminal	<input type="checkbox"/> Básicos de la Carrera <input type="checkbox"/> Optativo																			
MODALIDAD:	<input checked="" type="checkbox"/> Presencial	<input type="checkbox"/> Semipresencial	<input type="checkbox"/> A distancia																			
TIPO:	<input type="checkbox"/> Teórico <input type="checkbox"/> Seminario	<input checked="" type="checkbox"/> Teórico - práctico <input type="checkbox"/> Práctica de laboratorio	<input type="checkbox"/> Taller <input type="checkbox"/> Práctica de campo																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th colspan="3">HORAS POR CICLO</th> <th rowspan="2">Total de Horas por Ciclo</th> <th rowspan="2">Total de Créditos</th> </tr> <tr> <th colspan="2">Horas con Docente</th> <th rowspan="2">Horas de Trabajo Independiente</th> </tr> <tr> <th>Teóricas</th> <th>Prácticas</th> <th></th> <th></th> <th></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>16</td> <td>48</td> <td>32</td> <td>96</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>					HORAS POR CICLO			Total de Horas por Ciclo	Total de Créditos	Horas con Docente		Horas de Trabajo Independiente	Teóricas	Prácticas				16	48	32	96	6
HORAS POR CICLO			Total de Horas por Ciclo	Total de Créditos																		
Horas con Docente		Horas de Trabajo Independiente																				
Teóricas	Prácticas																					
16	48	32	96	6																		
ELABORADO POR LA(S) ACADEMIA(S): Programación																						

PERFIL DESEABLE DEL PROFESOR			
Escolaridad:	Maestría		
Profesión:	ICO, ISC, LI, LIA		
Experiencia profesional:			
Área:	Programación Orientada a Objetos, Ingeniería de Software	Años:	1
Experiencia en docencia:			
Nivel educativo:	Superior o Posgrado		
Cursos:	Programación Orientada a Objetos, Ingeniería de Software	Años:	1
Otros conocimientos deseables:			
Técnicas pedagógicas de docencia, conocimiento amplio de desarrollo de proyectos de software.			

UBICACIÓN DEL CURSO		
Antecedentes	Simultáneos	Consecuentes
Programación Orientada a Objetos		
PROPÓSITO DEL CURSO		
Desarrollar Aplicaciones siguiendo el Paradigma de Programación Orientada a objetos.		

COMPETENCIAS A LAS QUE SE CONTRIBUYE

A) GENÉRICAS:

B) INTERDISCIPLINARIAS: Razonamiento Lógico y dominio de Lenguajes de Programación

c) ESPECÍFICAS:

CONTENIDOS TEMÁTICOS DEL CURSO

1. Biblioteca de Componentes Visuales (VCL)
 - Entorno de Programación Visual
 - Menú de la Herramienta Visual
 - Barra de Herramientas
 - Ventana del Proyecto
 - Ventana de Propiedades
 - Herramientas (ToolBox)
 - Componentes
 - Propiedades de los componentes visuales
2. Crear un proyecto
 - Nuevo
 - Tipo de proyecto
 - Guardar
 - Abrir
 - Compilar
 - Ejecutar
3. Componentes de un proyecto
 - Crear una Forma (Frame, Formulario)
 - Manejo de componentes
 - Paneles
 - Cuadros de texto
 - Etiquetas
 - Botones
 - Botón de radio
 - Botón de chequeo
 - Botón combo
 - Barras de desplazamiento
 - Listas desplegables
 - Barras de menú
 - Barra de herramienta
 - Etc.
4. Manejo de eventos del ratón
 - Insertar eventos
 - Manipular eventos
5. Eventos de los componentes visuales
6. Conexión a la base de datos
7. Manejo de reportes

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Exposición de temas por parte del profesor
 Investigación documental y electrónica.

Lectura crítica de los temas.
 Debates.
 Planteamientos y análisis de casos.
 Repaso de los temas.
 Elaboración del cronograma de actividades.
 Elaboración de reportes.
 Elaboración de ejercicios.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Porcentaje (%)
Participación activa de manera individual y grupal	10
Portafolio de la solución de problemas.	15
Aplica y aprovecha las características de la programación visual	15
Asume una actitud responsable en la solución de problemas.	10
Presentación de proyecto final	50
Total	100%

APOYOS DIDÁCTICOS

RECURSOS (Espacios, equipos, software, etc.)	Materiales didácticos
<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio de cómputo • Proyector • Herramienta Visual de Programación Orientada a Objetos y Eventos (JDK, Netbeans, Visual.Net, SharpDevelop) • Manejador de Base de Datos (MySQL, SQL Server) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manual de prácticas de laboratorio • Cuaderno de trabajo • Hipertexto • Paquete de docencia

FUENTES DE INFORMACIÓN

Básicas:

- Ceballos, Fco. Java 2. Interfaces gráficas y aplicaciones para Internet. (tercera edición). Alfaomega, 2008.
- Archer, Tom. A fondo C #. (primera edición), Mc Graw Hill, 2001.
- Mukhar, Kevin y Lauinger, Todd y Carnell, John. Fundamentos de bases de datos con java: jdbc, sql, j2ee, ejb, isp, xml. (primera edición), Anaya Multimedia, 2002.

Complementarias:

- Weiss, Mark Allen. Estructuras de datos en java. (primera edición), Addison-Wesley, 2000.
- Ceballos, Fco. Microsoft Visual Basic.NET, Curso de Programación. (primera edición), Rama, 2007.
- Weitzenfeld, Alfredo. Ingeniería de software orientada a objetos con UML, Java e Internet. Thomson, (primera edición), 2004.

Web:

- <http://elvex.ugr.es/decsai/builder/>
- <http://www.mailxmail.com/curso-visual-basic-6-introduccion/entorno-programacion-visual-basic>
- <http://foros.rincondelvago.com/programacion/manual-de-programacion-de-visual-net>
- <http://mx.globedia.com/programacion-visual-java>
- http://www.portalplanetasedna.com.ar/visual_basic.htm
- <http://www.vb.redee.com/?tema=19192>