

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARMEN

COORDINACIÓN DE LA FUNCIÓN ACADÉMICA

Secuencia de aprendizaje

1. IDENTIFICACIÓN						
DES ¹		Dependencia Académica Ciencias de la Información				
Facultad, Escuela o Centro		Centro de Tecnologías de Información				
Nombre del curso:		Programación Visual				
No. de la Secuencia de aprendizaje		1/2				
Horas con docente estimadas:		26	Horas de trabajo independiente:	13	Valor de la secuencia en porcentaje	40%
Teóricas	Prácticas					
6	20					

Contenido del curso (Unidades, temas y subtemas)	Situación Problema
1. Biblioteca de Componentes Visuales (VCL) <ul style="list-style-type: none"> 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 <ul style="list-style-type: none"> Nuevo Tipo de proyecto Guardar 	<p>En la empresa se te ha solicitado que desarrolles una aplicación Orientada a Objetos con una interfaz gráfica intuitiva.</p> <p>Consigna: La aplicación requiere de las características propias de un Sistema de Información por lo que debe incluir la administración de cuentas de usuario, los procesos de altas, bajas, consultas, modificaciones y listados personalizados.</p> <p>Tarea: A partir de un diagrama de clases, se requiere que generes un proyecto que incluya los componentes gráficos / visuales necesarios para el buen</p>

¹DES: Dependencia académica Ciencias económicas administrativas, DES: Dependencia académica Ciencias de la Información, DES: Dependencia académica Ciencias de la Salud, DES: Dependencia académica Ciencias Naturales, DES: Dependencia académica de Educación y Humanidades, DES: Dependencia académica Ciencias de Ingeniería y Tecnología, DES: Dependencia académica Ciencias Químicas y Petrolera.

<ul style="list-style-type: none"> • Abrir • Compilar • Ejecutar <p>3. Componentes de un proyecto</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	funcionamiento de la interfaz.
--	--------------------------------

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

<i>A: Expone conceptos del paradigma Orientado a Objetos</i>																
<i>P: Evalúa oralmente el dominio de los conceptos del paradigma Orientado a Objetos.</i>																
<i>P: Retroalimenta los conceptos de los elementos de la POO</i>																
<i>P: Explica la finalidad de los diagramas de clase.</i>																
<i>P: Proporciona ejemplos de diagramas de clase</i>																
<i>A: Elabora reporte de los diagramas de clase.</i>																
<i>A: Elabora ejercicios a partir de diagramas de clase.</i>																
De integración/aplicación:																
<i>Planeación y documentación del proyecto final</i>																

RECURSOS NECESARIOS	1 Laboratorio de cómputo	
	2 Compiladores	
	3 Bibliografía	
	4 Proyector de vídeo	

UNIDAD DE EVALUACIÓN				
CRITERIO	INDICADOR	EVIDENCIA	INSTRUMENTO	%
Elaboración de reportes	Reporte de los diagramas de clase.	Reporte impreso de los diagramas de clase	Lista de cotejo	10
Programación de componentes visuales	Usa adecuadamente los componentes VCL en la solución de ejercicios planteados.	Proyectos visuales	Lista de cotejo	30

Deberán anexar a esta unidad de evaluación el instrumento con el cual evaluarán la tarea o evidencia. (Lista de cotejo/verificación, portafolio, rúbrica, etc.)

FUENTES DE INFORMACIÓN	BÁSICAS	COMPLEMENTARIAS	SITIOS WEB
	<ul style="list-style-type: none"> Ceballos, Fco. <u>Java 2. Interfaces gráficas y aplicaciones para Internet.</u> (tercera edición). Alfaomega, 2008. 	<ul style="list-style-type: none"> Weiss, Mark Allen. <u>Estructuras de datos en java.</u> (primera edición), Addison-Wesley, 2000. 	<ul style="list-style-type: none"> http://elvex.ugr.es/decsai/builder/ http://www.mailxmail.com/cursos-visual-basic-6-introduccion/entorno-programacion-visual-basic
	<ul style="list-style-type: none"> Archer, Tom. <u>A fondo C #.</u> (primera edición), Mc Graw Hill, 2001. 	<ul style="list-style-type: none"> Ceballos, Fco. <u>Microsoft Visual Basic.NET, Curso de Programación.</u> (primera edición), Rama, 2007. 	<ul style="list-style-type: none"> http://foros.rincondelvago.com/programacion/manual-de-programacion-de-visual-net http://mx.globedia.com/programacion-visual-java
	<ul style="list-style-type: none"> Mukhar, Kevin y Lauinger, Todd y Carnell, John. Fundamentos de bases de datos con java: jdbc, sql, j2ee, ejb, jsp , xml. (primera edición), Anaya Multimedia, 2002. 	<ul style="list-style-type: none"> Weitzenfeld, Alfredo. Ingeniería de software orientada a objetos con UML, Java e Internet. Thomson, (primera edición), 2004 	<ul style="list-style-type: none"> http://www.portalplanetasedna.com.ar/visual_basic.htm http://www.vb.redee.com/?tema=19192

Academia que elaboró la guía: Programación

	1. Patricia Zavaleta Carrillo
	2. Dámaris Pérez Cruz
	3. José Ángel Pérez Rejón
	4. Fernando Enrique Sánchez Martínez
	5. Juan Carlos Canto Rodríguez
	6. Jesus Alejandro Flores Hernandez