### INGENIERÍA: SISTEMAS COMPUTACIONALES Fecha ejecución:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DE LA ASIGNATURA:** Topicos Avanzados de Programación | | | **CLAVE:** SCD-1027 |
| **UNIDAD TEMÁTICA:**  I Interfaz gráfica de usuario. | | **RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: (6)**  Desarrollar aplicaciones básicas para dispositivos móviles, considerando su entorno operativo. | |
| **TIEMPO TOTAL:** 5 horas | **HORAS TEÓRICAS:** 2 horas | **HORAS PRÁCTICAS:** 3 horas | **SESIONES PROGRAMADAS:** 1 |
| **CICLO ESCOLAR:** Febrero – Junio 2019 | | | **SEMESTRE Y GRUPO:** 403 |
| **DOCENTE:** M.S.C. Humberto Marin Vega | | | **AULA:** |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROCESO FORMATIVO** | | | | | | | | | |
| **TEMA (15)** | **SABERES (16)** | | **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (17)** | **TÉCNICAS DE ENSEÑANZA (18)** | **MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS (19)** | **T.P (20)** | **T.A (21)** | **EVIDENCIA (22)** | **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (23)** |
| 1.1Creación de interfaz gráfica para usuarios. | **SABER** | -Conocer el interfaz gráfica de usuario.  -Conocer los elementos de la interfaz gráfica de usuario.  -Definir funciones de una interfaz gráfica de usuario. | El profesor expondrá los conceptos relacionados con la interfaz gráfica de usuario asi como sus elementos y funciones. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Definir funciones de una GUI.  -Desarrollar una GUI. | El profesor expondrá las funciones para el desarrollo de una GUI.  -Integrar equipos y desarrollar una GUI. |
| **SER** | -Analitico  -Proactivo  -Ordenado  -Lógico  -Creativo |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROCESO FORMATIVO** | | | | | | | | | |
| **TEMA (15)** | **SABERES (16)** | | **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (17)** | **TÉCNICAS DE ENSEÑANZA (18)** | **MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS (19)** | **T.P (20)** | **T.A (21)** | **EVIDENCIA (22)** | **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (23)** |
| 1.2 Tipos de eventos. | **SABER** | -Conocer el concepto de evento.  -Conocer la clasificación de los eventos. | El profesor expondrá el concepto de evento y su clasificación. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Cuadro comparativo  /  Reporte de practica | Rubrica |
| **HACER** | -Realizar un cuadro comprativo de los tipos de eventos.  -Implementar los diversos tipos de eventos. | El profesor expondrá el concepto de evento, su clasificación y forma de implementación.  -Integrar equipos y desarrollar un cuadro comparativo de los tipos de eventos.  -Integrar equipos y desarrollar una pratica con la implementación de los tipos de eventos. |
| **SER** | -Analitico  -Proactivo  -Ordenado  -Lógico  -Creativo |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROCESO FORMATIVO** | | | | | | | | | |
| **TEMA (15)** | **SABERES (16)** | | **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (17)** | **TÉCNICAS DE ENSEÑANZA (18)** | **MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS (19)** | **T.P (20)** | **T.A (21)** | **EVIDENCIA (22)** | **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (23)** |
| 1.3 Manejo de eventos. | **SABER** | -Conocer los mecanismos para el manejo eventos.  -Definir funciones. | El profesor expondrá los mecanismos para el manejo de eventos. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Desarrollar prácticas con el manejo de los diversos tipos de eventos. | El profesor expondrá las mecanismos para el manejo de eventos en un lenguaje de programación.  -Integrar equipos y desarrollar una practica con el manejo de diversos tipos de eventos. |
| **SER** | -Analitico  -Proactivo  -Ordenado  -Lógico  -Creativo |

### 

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **PROCESO FORMATIVO** | | | | | | | | | |
| **TEMA (15)** | **SABERES (16)** | | **ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (17)** | **TÉCNICAS DE ENSEÑANZA (18)** | **MEDIOS Y MATERIALES DIDÁCTICOS (19)** | **T.P (20)** | **T.A (21)** | **EVIDENCIA (22)** | **INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN (23)** |
| 1.4 Manejo de componentes gráficos de control. | **SABER** | -Conocer el concepto de componente gráfico de control.  -Implementar componentes gráficos de control. | El profesor expondrá el concepto de componente gráfico de control y su funcionalidad. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Realizar una practica para implementar un componente gráfico de control. | El profesor expondrá los componentes gráficos de control, funcionalidad y mencanismos de implementación.  - Realizar una practica para implementar un componente gráfico de control. |
| **SER** | -Analitico  -Proactivo  -Ordenado  -Lógico  -Creativo |

M.S.C. Humberto Marín Vega M.I.A Armando Munguía Inés \_

**Firma del Docente (24) Vo. Bo. Responsable de Campus**