### INGENIERÍA: SISTEMAS COMPUTACIONALES Fecha ejecución:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NOMBRE DE LA ASIGNATURA:** Topicos Avanzados de Programación | | | **CLAVE:** SCD-1027 |
| **UNIDAD TEMÁTICA:**  II Componentes y librerías. | | **RESULTADOS DEL APRENDIZAJE: (6)**  Diseña e implementa componentes y librerías para lograr la reutilización de código. | |
| **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)** |
| 2.1 Definición conceptual de componentes, paquetes / librerías. | **SABER** | -Conocer el concepto de componente, paquete y librería.  -Conocer los elementos y caracteristicas de un componentes, un paquete y una librería. | El profesor expondrá los conceptos de componente, paquete y librería. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Desarrollar una practica con la implementación de componentes, paquetes y librerias. | El profesor expondrá los conceptos, elementos y caracteristicas de componente, paquete y librería.  -Integrar equipos desarrollar una practica con la implementación de componentes y librerias. |
| **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)** |
| 2.2 Uso de librerías proporcionadas por el lenguaje. | **SABER** | -Conocer el librería.  -Conocer lo elementos y caracteristicas de una librería.  -Conocer las funciones de una librería. | El profesor expondrá el concepto de librería, caracteristicas y funcionalidad. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Desarrollar una practica con la implementación de librerias. | El profesor expondrá el concepto de librería, elementos, caracteristicas y funciones de una librería.  -Integrar para desarrollar una practica con la implementación de librerias. |
| **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)** |
| 2.3 Creación de componentes (visuales y no visuales) definidos por el usuario. | **SABER** | -Conocer el concepto de componente. | El profesor expondrá el concepto de componente. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Desarrollar componentes. | El profesor expondrá el concepto de componente, elementos y proceso de desarrollo.  -Integrar equipos y desarrollar diversos componentes definidos por el usuario. |
| **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)** |
| 2.4 Creación y uso de paquetes/librerías definidas por el usuario. | **SABER** | -Conocer el concepto de componente. | El profesor expondrá el concepto de librería. | -Expositiva  -Taller y práctica mediante la acción.  -Demostración ejecución. | -Computadora  -Proyector  -Pintarron  -Diapositivas  -Marcadores  -Hojas blancas | 2 | 2 | Reporte de práctica | Rubrica |
| **HACER** | -Desarrollar librerias. | El profesor expondrá el concepto de librería, elementos, caracteristicas y proceso de desarrollo.  -Integrar equipos y desarrollar librerias definidas por el usuario. |
| **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**