

PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

Eric Gustavo Coronel Castillo
Docente

- Nombres: **Ma. Ing. Eric Gustavo Coronel Castillo**
- Profesión: **Ing. Electrónico**
- Correo: **ecoronel@continental.edu.pe**
- Contacto para consultas de la asignatura:
Foros (Aula Virtual)



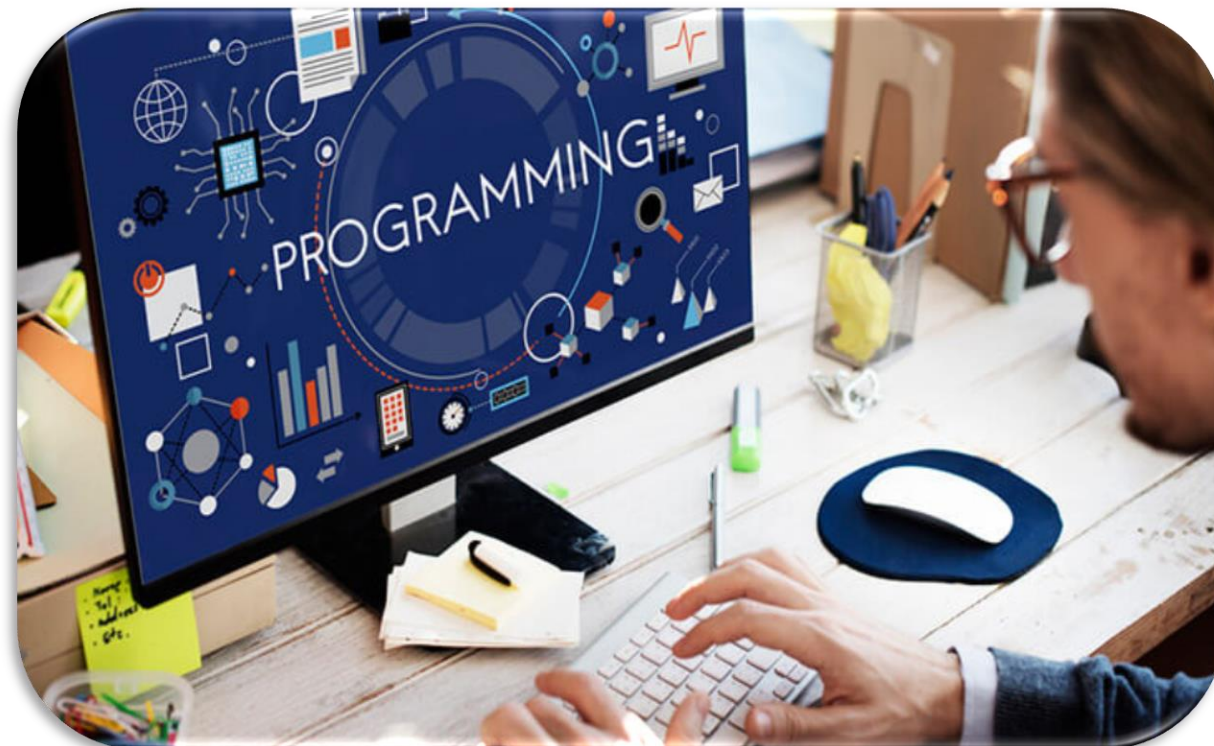
Bienvenidos

Al finalizar la asignatura, el estudiante será capaz de implementar aplicaciones usando los fundamentos de la programación orientada a objetos.



PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

- CREDITOS: 04
- SEMANAS: 08





La metodología a utilizarse en la asignatura se basa en el aprendizaje colaborativo y experiencial y es orientada en proyectos y como parte de su aplicación se desarrollará un trabajo individual o grupal, el cual implicará la implementación de un aplicativo.

La asignatura utiliza sesiones de teoría, prácticas de laboratorio, resolución de ejercicios, problemas y desarrollo de proyecto, presencial y virtual.

UNIDAD I:

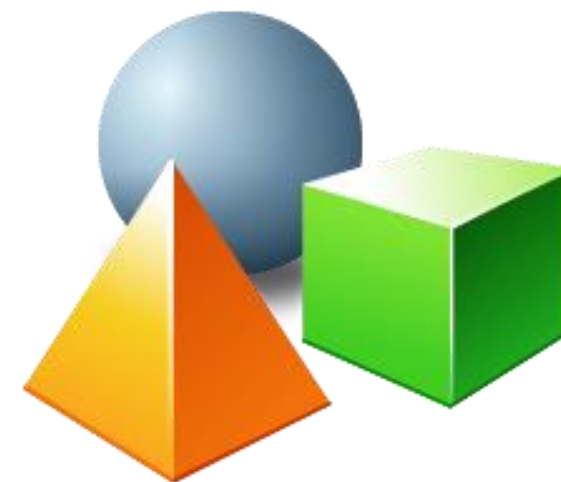
Fundamentos de Programación Orientada a Objetos

Resultado de aprendizaje de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar el uso de los fundamentos de la programación orientados a objetos en el desarrollo de aplicaciones.

Ejes temáticos:

1. Tipos de datos y estructuras de programación
2. Objetos y Clases. Constructores y Destructores
3. Herencia. Clases Abstractas. Polimorfismo
4. Clases internas e interfaces



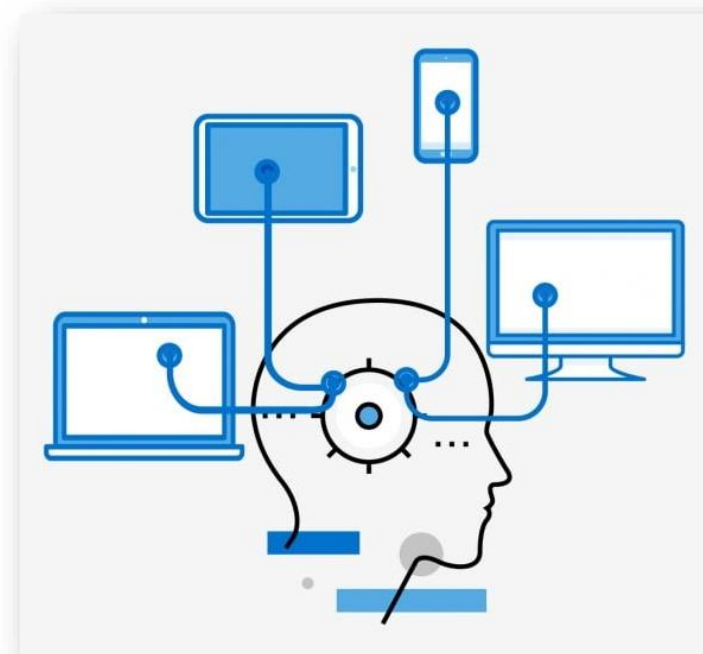
UNIDAD II: Fundamentos de la Interacción Hombre-Computador

Resultado de aprendizaje de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar fundamentos de la Interacción Hombre – Computador en la construcción de interfaces usuario-computador.

Ejes temáticos:

1. Principios Generales de IHC y usabilidad.
2. Diseño y prototipo centrado en el usuario
3. Evaluación de la interfaz de usuario
4. Uso de Layouts y distribución de componentes gráficos.



UNIDAD III: Programación Visual y Basada en Eventos

Resultado de aprendizaje de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de desarrollar aplicaciones de programación visual y basada en eventos para mejorar la interacción con el usuario.

Ejes temáticos:

1. Excepciones. Manejo de errores.
2. Programación multihilos. Multithreading vs Multiprocessing.
3. Programación visual. Componentes Gráficos.
4. Programación con eventos.



PEDIDO APP

DATO

Importe 100

REPORTE

Impuesto 18.0

Total 118.0

ACCIONES

Procesar

Nuevo

Salir

UNIDAD IV:

Acceso a Base de Datos

Resultado de aprendizaje de la unidad:

Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de implementar aplicaciones con acceso a base de datos para el almacenamiento de información.

Ejes temáticos:

1. Conexión a base de datos.
2. API JDBC.
3. Consultas SQL
4. Manipulación de Base de Datos. CRUD a tablas.

JDBC



Evaluaciones – Modalidad Distancia

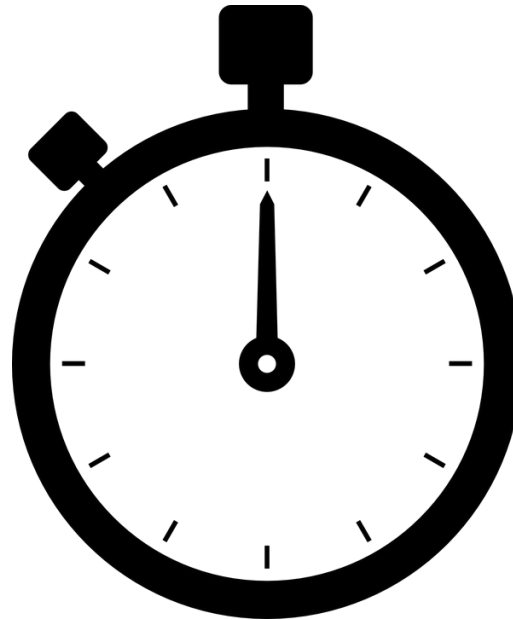
| Rubros | Unidad a evaluar | Fecha | Entregable/Instrumento | Peso |
|---------------------------------|--------------------|---------------------------------------|---|------|
| Evaluación de entrada | Prerrequisito | Primera sesión | - Evaluación individual teórica / Prueba objetiva | 0 % |
| Consolidado 1 C1 | 1 | Semana 2 | - Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo | 20 % |
| Evaluación parcial EP | 1 y 2 | Semana 4 | - Trabajo individual o grupal de un proceso de la realidad / Rúbrica de evaluación | 25 % |
| Consolidado 2 C2 | 3 | Semana 6 | - Evaluación individual teórico-práctica / Prueba de desarrollo | 20 % |
| Evaluación final EF | Todas las unidades | Semana 8 | - Trabajo individual o grupal de un proceso de la realidad / Rúbrica de evaluación | 35 % |
| Evaluación sustitutoria | Todas las unidades | Fecha posterior a la evaluación final | Aplica | |



Foros Formativos



Autoevaluación





PRESENCIAL DIGITAL

LO MEJOR DE AMBOS MUNDOS

ucontinental.edu.pe