

## Objetivo General

El Curso entre otras cosas, propone incentivar nuevos procesos de aprendizaje e incorporar nuevas experiencias en los estudiantes, brindando las herramientas necesarias para el manejo de nuevas tecnologías. Teniendo en cuenta los tiempos y necesidades de los participantes desde un abordaje que permita incluir las dimensiones lúdicas y grupales que hagan del curso un espacio de interacción ameno y agradable.

## Objetivos Específicos

- Promover situaciones de trabajo en equipo.
- Impulsar el autoconocimiento y el autoaprendizaje, como estrategias de superación personal.
- Promover la confianza en la manipulación de nuevas tecnologías de programación.

## Metodología

Se trabajara con la modalidad Aula-Taller, constituyéndose de estudiantes y docente en un trabajo colectivo. Se propone una duración de 12 hs reloj, dividida en 2 clases semanales de 1.5 horas teóricas-prácticas. Dictandose en las instalaciones de la **Empresa Vates.sa**

## Evaluación

A través de los diferentes trabajos prácticos de los encuentros, que conllevan a la puesta en práctica de los temas propuestos por el docente. Actividades de modo individual y trabajos de modo grupal.

## Contenido:

### Primer Módulo (3 hs)

- Tema:
  - Polimorfismo con redefinición y sin redefinición
  - Clases abstractas
  - Clases concretas
  - Utilización de paquetes
  - Modificadores de visibilidad
  - Utilización de la clase System
  - Comparación entre objetos
  - Uso del garbage collector

### Segundo Módulo (3 hs)

- Tema:
  - Introducción a las colecciones
  - Interfaces List, Set, Queue, Map
  - Diferentes clases para utilizar colecciones
  - Formas de iterar a través de colecciones

### Tercer Módulo (3 hs)

- Tema:
  - Introducción al uso de excepciones
  - Bloques try, catch, finally
  - La clase Exception
  - Tipos de excepciones: checked vs. unchecked
  - Excepciones construidas por el usuario
  - Palabras clave throw y throws
  - Enums

### Cuarto Módulo (3 hs)

- Tema:
  - Introducción al uso de streams
  - Streams orientados a carácter y streams orientados a texto
  - InputStream, OutputStream, Reader, Writer
  - Utilización de Buffers
  - Uso avanzado de streams
  - Variantes de utilización de los Buffers