



Universidad Estatal a Distancia
Vicerrectoría Académica
Escuela de Ciencias Exactas y Naturales



Cátedra Tecnología de Sistemas

ORIENTACIÓN ACADÉMICA

PROGRAMACIÓN AVANZADA

Código: 00830 Créditos: 4

Grado académico: Diplomado

Modalidad: Virtual Nivel de virtualidad: Avanzada

Semana: Virtual

Encargada de cátedra: Yenori Carballo Valverde

Correo electrónico: ycarballo@uned.ac.cr

Teléfono: 2202-1826

PRIMER CUATRIMESTRE

2024

Tabla de contenidos

1. Introducción	3
2. Descripción de la asignatura.....	4
3. Objetivo general.....	4
4. Objetivos de aprendizaje	4
5. Contenidos.....	5
6. Evaluación de los aprendizajes	6
7. Metodología	7
8. Materiales y recursos didácticos.....	8
9. Cronograma.....	9
10. Consideraciones generales	12
CONTACTO	12
EQUIPO Y SOFTWARE REQUERIDO	12
POLÍTICA DE EVALUACIÓN	13
FRAUDE ACADÉMICO Y PLAGIO	14
11. Ingreso al Campus Virtual.....	16
1. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?	19
1. OPCIÓN 1	19
2. OPCIÓN 2	20
3. ¿CÓMO INGRESAR AL CAMPUS VIRTUAL APRENDEU?	21
4. ¿DÓNDE VISUALIZAR LAS ASIGNATURAS QUE MATRICULÓ?	23
12. Biblioteca	25
13. Referencias.....	26

1. Introducción

La orientación académica de la asignatura Programación Avanzada, pretende guiar al estudiante durante el cuatrimestre, para que logre mediante el desarrollo de las actividades teórico-prácticas, conocimientos especializados y habilidades en el área de estudio.

Este documento es una herramienta que le ayudará a organizar su tiempo de estudio, indicándole: objetivos, conocimientos previos, material de apoyo, medios de consulta, evaluación, temas de estudio, cronograma de actividades, entre otros aspectos de su interés.

Esta asignatura tiene un valor de 4 créditos y requiere una dedicación mínima de 180 horas por cuatrimestre para la lectura, comprensión y dominio de los contenidos, así como también, para la investigación, documentación y ejecución de las asignaciones.

Nota: La voluntad de no discriminación y de uso de un lenguaje igualitario ha de quedar patente a lo largo de este texto. Se trata de encontrar expresiones respetuosas, sin distinción de género de las personas a las que nos referiremos, para un contexto determinado y que no dificulten la legibilidad del texto, por exceso de complejidad.

Se le sugiere mantener siempre a mano esta orientación y consultarla con frecuencia. En caso que la extravíe puede descargarla desde la página web de la Uned o en el Campus Virtual **AprendeU**.

2. Descripción de la asignatura

El objetivo académico es la formación profesional del estudiantado en las áreas de ingeniería del software. En esta especialidad informática pretende desarrollar en los alumnos la capacidad de adquirir los conocimientos necesarios y permiten verificar que el proceso se lleve a cabo en forma correcta, ya que permite seleccionar, dosificar y explicar los contenidos.

Son una guía para instaurar qué se enseña y cómo aprenderlo.

3. Objetivo general

Adquirir las habilidades, conocimientos y destrezas necesarias sobre la metodología de la programación visual y el desarrollo de aplicaciones de uso particular o general utilizando una herramienta de desarrollo visual.

4. Objetivos de aprendizaje

- 1- Identificar los elementos principales de los lenguajes de programación orientado a objetos.
- 2- Comprender algunas técnicas particulares de la programación orientada a objetos.
- 3- Emplear el manejo de excepciones u errores en los lenguajes de programación orientada a objetos.
- 4- Analizar conceptos de Interfaz gráfica para los usuarios en los lenguajes de programación orientada a objetos.
- 5- Diseñar los diferentes subprocesos en la programación orientada a objetos.
- 6- Diseñar diferentes consultas a bases de datos con un lenguaje orientado a objetos.
- 7- Comprender los protocolos de control, de transmisión de datos y datagramas.
- 8- Aplicar las colecciones para agrupar datos en los lenguajes de programación orientada a objetos.

5. Contenidos

La asignatura Programación Avanzada se encuentra distribuida por ocho unidades temáticas de aprendizaje (ver cuadro 1), cada una posee un objetivo de aprendizaje que el estudiante deberá alcanzar durante el desarrollo del curso.

Cuadro 1 Unidades temáticas de la asignatura

Unidades temáticas	Porcentaje por tema
Tema 1 Introducción al lenguaje de programación	8%
Tema 2 Particularidades del lenguaje C#	14%
Tema 3 Manejo de excepciones en C#	14%
Tema 4 Conceptos de Interfaz Gráfica	14%
Tema 5 Sub procesamiento Múltiple	14%
Tema 6 Bases de datos y componentes ADO.NET	14%
Tema 7 Colecciones	8%
Tema 8 Redes	14%
Total	100%

6. Evaluación de los aprendizajes

La asignatura Programación Avanzada presenta un modelo de evaluación (ver cuadro 2) que tiene como finalidad evaluar las competencias a adquirir por el educando, según esto, el estudiante podrá conocer cómo será evaluado y así identificar los recursos necesarios para lograr el aprendizaje correspondiente.

Cuadro 2 Componentes del modelo de evaluación de aprendizaje

Instrumentos de evaluación	Valor
Desarrollo y entrega del Proyecto 1	1
Defensa del Proyecto 1	2
Desarrollo y entrega Proyecto 2	2
Defensa del Proyecto 2	4
Foro Académico	1
Total	10

Esta asignatura no cuenta con prueba escrita de reposición.

Para el cálculo de la nota final de la asignatura, se utilizará lo estipulado en el [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 8: Evaluación de los Aprendizajes, Artículo 56, punto c.

* La nota de la defensa del proyecto está conformada por peso porcentual.

Nota del Proyecto	Peso porcentual	20%
Criterios de comunicación, exposición, conocimiento y autoría del proyecto	Peso porcentual	80%

7. Metodología

El modelo pedagógico de la Universidad Estatal a Distancia se caracteriza por centrarse en el estudiante, quien gestiona su proceso de formación por medio del uso de diversos recursos.

Así mismo, Uned (2011) señala que por las características de la asignatura Programación Avanzada la misma es de tipo:

“Asignatura y curso virtual: tipo de oferta académica en la que todos los procesos para la enseñanza y el aprendizaje se llevan a cabo en el entorno virtual. Una asignatura o curso de esta clase no solo utiliza las herramientas de comunicación y distribución de materiales que la plataforma provee, sino, también, de las diferentes actividades de aprendizaje que se realizan bajo esta modalidad (García et al., 2007; Ko y Rossen, 2004, citados en PAL-PACE, 2011, 33).” (p. 22).

“Asignatura y curso teórico-práctico: asignatura y curso en la que se favorece la aprehensión del conocimiento a nivel teórico y práctico, y tiene como propósito, además, de la adquisición y reelaboración de conocimientos, su aplicación en el campo profesional. En el caso de la asignatura que contempla componentes virtuales, la aplicación práctica (in situ) se puede realizar por este medio.” (p. 22).

8. Materiales y recursos didácticos

Material didáctico:

En la plataforma está disponible material que le ayudará al estudiante en la asignatura.

Unidad didáctica:

La unidad didáctica se entrega en forma digital, en el entorno de estudiante, estará el código con el cual puede acceder al material.

Deitel, Harvey M. y Deitel, Paul J. (2007). **Cómo programar en C#**. Segunda Edición. Pearson Educación. México.

Material complementario:

Hernández, C. (2009). **Guía de Estudio para el Curso Programación Avanzada**. EUNED. Costa Rica. Disponible en la Plataforma de Aprendizaje en Línea Moodle

Carballo, Y. (2023). **Orientaciones Académicas Programación Avanzada**. EUNED. Costa Rica.

Miles, R. (2019). **C# Programming: Yellow Book**. Rob Miles. Recuperado de : <https://static1.squarespace.com/static/5019271be4b0807297e8f404/t/5df9306ec60881645ea57ced/1576611956760/CSharp+Book+2019+Refresh.pdf>

Software de Desarrollo

C#, en la plataforma MOODLE está disponible las instrucciones para su instalación.

9. Cronograma

Cuadro 3 Cronograma de actividades de la asignatura

Semana	Actividad
Semana 1. Tema 1,2,3, 4 Fecha: del 05 de febrero al 11 de febrero 2024	Actividades Revisar Plataforma, iniciar lectura del material de la asignatura Estudiar el material de la asignatura y Proyecto 1
Semana 2. Tema 1,2,3, 4 Fecha: del 12 de febrero al 18 de febrero 2024	Actividades Estudiar el material de la asignatura y Proyecto 1 I Sesión virtual para aclarar dudas de: Tema 1,2,3,4 y Proyecto#1
Semana 3. Tema 1,2,3, 4 Fecha: del 19 de febrero al 25 de febrero 2024	Actividades <u>Entrega Proyecto #1</u> Es la fecha límite, puede entregarse antes
Semana 4. Tema 1,2,3, 4 Fecha: del 26 de febrero al 03 de marzo 2024	Actividades Estudiar Tema 1,2,3, 4 Prepararse para la defensa del proyecto 1
Semana 5. Tema 5 y 6 Fecha: del 04 de marzo al 10 de marzo 2024	Actividades Defensa virtual del Proyecto 1

Semana	Actividad
Semana 6. Tema 5 y 6 Fecha: del 11 de marzo al 17 de marzo 2024	Actividades Estudiar Tema 5 y 6
Semana 7. Tema 5 , 6 , 7 y 8 Fecha: del 18 de marzo al 24 de marzo 2024	Actividades Estudiar Tema 5 , 6 , 7 y 8 II Sesión virtual para aclarar dudas de: Proyecto 2
Semana 8. Tema Fecha: del 25 de marzo al 31 de marzo 2024 Feriado: Semana Santa	Actividades
Semana 9. Tema 5 , 6 , 7 y 8 Fecha: del 01 de abril al 07 de abril 2024	Actividades <u>Entrega del Proyecto</u> Es la fecha límite, puede entregarse antes.
Semana 10 Tema 5 , 6 , 7 y 8 Fecha: del 08 de abril al 14 de abril 2024	Actividades Foro Académico Autoevaluación-Gamificación Prepararse para la defensa del proyecto 2
Semana 11 Tema 5 , 6 , 7 y 8 Fecha: del 15 de abril al 21 de abril 2024 Feriado: 15 de abril, 2024	Actividades Defensa virtual del Proyecto 2
Semana 12 Tema 5 , 6 , 7 y 8	Actividades

Semana	Actividad
Fecha: del 22 de abril al 28 de abril 2024	Contestar encuesta
Semana 13 Tema Nombre del tema	Actividades
Fecha: del 29 de abril al 5 de mayo 2024	Cierre académico y administrativo
Feriado: 1 de Mayo, 2024	

10.Consideraciones generales

Contacto

La siguiente información es para que el estudiantado conozca la forma de comunicarse con sus profesores-tutores, persona encargada de cátedra, persona encargada de carrera y asistente, para resolver dudas de orden académico y administrativo.

Ante cualquier situación específica de la asignatura debe comunicarse primero con la persona tutora, ya sea por medio del correo interno o foro de consulta del Campus Virtual AprendeU. Toda información recibida por otro medio no se considera oficial y no es válida.

Así mismo, se le remite la información del personal que le puede apoyar en caso que así lo considere necesario:

- Encargado de cátedra
Nombre: Ing. Yenori Carballo Valverde, MSc
Teléfono: 2202-1826
Correo: ycarballo@uned.ac.cr
- Encargado de programa
Nombre: Mag. Roberto Morales Hernández
Teléfono: 2202-1827
Correo: robertomorales@uned.ac.cr
- Asistente de programa
Nombre: Steven Elizondo Mora
Teléfono: 2202-1913
Correo: stelizondo@uned.ac.cr

Equipo y software requerido

La persona estudiante debe contar con acceso periódico a equipo electrónico con acceso a Internet, para que pueda efectuar las actividades académicas y mantener contacto con el personal docente.

Se le recomienda utilizar la aplicación **Campus Virtual UNED** para dispositivos móviles (teléfonos inteligentes o tabletas), esto le permitirá: descargar la asignatura, revisar los recursos y las actividades de manera *Off line* o sin conexión a internet, posteriormente, cuando disponga de conectividad podrá subir las actividades realizadas.

Así mismo, se le recuerda que es un deber del estudiante mantener actualizada la información personal dentro del entorno estudiantil.

Los estudiantes activos de la UNED poseen un correo institucional propio el cual, es el medio oficial de comunicación, para obtener su usuario y contraseña deberá ingresar al entorno estudiantil en la sección Servicios encontrará la opción Correo Electrónico UNED.

Política de evaluación

- a) Para **obtener la nota final** debe multiplicar la nota obtenida en cada uno de los instrumentos de evaluación y multiplicarlo por el porcentaje asignado a éste y dividir el resultado entre diez: $(\text{Nota instrumento} * \% \text{ asignado}) / 10$ y se suman todos los porcentajes de instrumentos de evaluación. La nota con base 10.
- b) El promedio final se redondeará de acuerdo con lo establecido en el Reglamento General Estudiantil de la UNED, deberá **ser mayor o igual a 7.00** (siete), para aprobar la asignatura.
- c) Debido a que esta asignatura no aplica pruebas escritas, no se cuenta con prueba de reposición, por lo que en caso de reprobado debe repetir la asignatura.
- d) La entrega de trabajos tiene que ser **puntual** y por medio de la plataforma de aprendizaje virtual **AprendeU**, no se aceptarán por otros medios.

- e) **Los instrumentos que se presenten después de la fecha de entrega** (máximo 3 días naturales), deben justificarse por los siguientes motivos (salud o duelo). Tanto la justificación como las respectivas pruebas, se deben enviar al encargado de Cátedra, siendo él quien decidirá la aceptación o rechazo de la misma.
- f) Todos los trabajos tienen que realizarse cumpliendo con las instrucciones especificadas, tome en cuenta el documento de ***“Lineamientos para entrega de trabajos escritos del Programa de Ingeniería Informática”***, como guía de lo que se le solicita. Este documento se localiza dentro de la plataforma de aprendizaje virtual AprendeU.

Los profesores-tutores pueden **verificar la autoría de cualquier instrumento de evaluación por medio de las herramientas que la cátedra disponga**. En los trabajos en los que se compruebe **plagio, falsificación, alteración, similitud** o que alguna sección o toda una tarea o proyecto es **copia textual o similar** de Internet. Se procederá de acuerdo al RGE. Por **plagio** se entiende cualquier copia parcial o textual tomada de Internet, libros, revistas, artículos u otra fuente, en la que no se hace referencia bajo el formato APA.

Fraude académico y plagio

El [Reglamento General Estudiantil](#) de la UNED (2012) en el Capítulo 4: Otras definiciones, Artículo 4, indica que:

- y) **Fraude Académico:** Se entiende por fraude académico cualquier comportamiento o práctica ilícita empleada para obtener una nota o alcanzar un objetivo en el desarrollo de una actividad académica, que vaya en contra de las normas, reglamentos y procesos pedagógicos de la universidad, y que atenta contra la integridad intelectual y moral del estudiante, por lo que se constituye en una falta disciplinaria sancionable. (p.9)

jj) Plagio: Se entenderá por plagio todo acto de copiar o parafrasear el trabajo o las ideas de otras personas en un trabajo académico sin un reconocimiento explícito de su autoría, respecto a cualquier material, hecho público o inédito, manuscrito, impreso o en forma electrónica. (p.11)

El supuesto fraude académico y plagio o copia textual de documentos sin las respectivas citas es una falta que se sanciona en el reglamento de la institución. En caso de que un profesor identifique un caso de aparente fraude académico y plagio, se realizarán las gestiones que establecen los diferentes reglamentos. Infringir los derechos de autor es un delito y una acción en contra de la ética científica y universitaria. Por lo que se recomienda leer en el reglamento señalado las implicaciones de cometer esta falta.

11.Ingreso al Campus Virtual

Ingreso al campus virtual de su asignatura



La UNED cuenta con dos campus virtuales EducaU y AprendeU, pero esta asignatura se ofertará en el **Campus Virtual AprendeU**, dentro de esta podrá llevar a cabo los procesos educativos, organizarse y comunicarse con sus compañeros y la persona docente.

Requerimientos para el uso de los campus virtuales

Para una buena experiencia de uso y navegación dentro del campus virtual usted debe tener, como mínimo, lo siguiente:

PC de escritorio o portátil

- **Hardware**

- ✓ Computadora de escritorio o portátil con pantalla de 13 pulgadas o superior con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).
- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.
- ✓ Conexión de red física (cable de red) o inalámbrica (WiFi) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.
- ✓ Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

<https://www.speedtest.net/es>

<https://fast.com/es/>

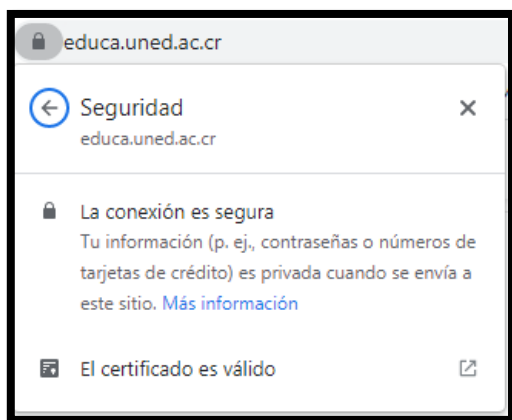
- **Software**

- ✓ Sistema operativo
 - Windows 10, Windows 11 o superior.
 - MacOS 10.14 (Mojave), 10.15 (Catalina), 11.0 (Big Sur), 12.0 (Monterrey) 13.0 (Ventura) o superior.

- ✓ Navegador web: Firefox, Safari, Edge o Chrome actualizado a su última versión. Cabe señalar que no se soporta navegador Internet Explorer. Puede verificar su versión de navegador en: <https://www.whatsmybrowser.org/>
- ✓ Contar con acceso a dos navegadores web de los indicados anteriormente, actualizados a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Un micrófono, audífonos o parlantes y cámara compatible para su uso en navegador web.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.

- **Seguridad**

- ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales).
- ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el símbolo de candado al inicio de la URL, compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



Dispositivo móvil

- **Hardware:**

- ✓ Dispositivo tableta o teléfono inteligente con capacidad mínima para visualizar video HD (resolución de 1280 x 720 píxeles).
- ✓ Espacio de almacenamiento libre en disco: 1GB mínimo - 5GB o superior es recomendado para descargar y almacenar archivos.
- ✓ Procesador: 1 GHz (mínimo), se recomienda 2 GHz doble núcleo o superior.
- ✓ Memoria: 4 GB (mínimo), 8 GB o superior es recomendado.

- ✓ Conexión de red inalámbrica (WiFi) o datos móviles (3G o superior) con velocidad igual o superior a 10 Mbps de descarga y 5 Mbps de subida.

Utilice un medidor de velocidad en línea para conocer su velocidad real:

<http://medidor.kolbi.cr/>

<https://www.speedtest.net/es>

<https://fast.com/es/>

- **Software:**

- ✓ Sistema Operativo

- Android 10, 11, 12, 13 o superior.
- iOS 11.x, 12.x, 13.x, 14.x o superior.
- iPadOS 13.x 14.x 15.x y 16.x o superior.

- ✓ Navegador web comprobado: Mobile Safari, Firefox o Google Chrome.

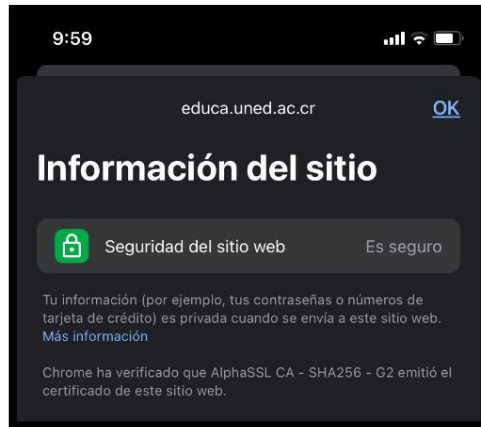
Puede verificar su versión de navegador en:

<https://www.whatsmybrowser.org/>

- ✓ Contar con acceso a dos de los navegadores web indicados anteriormente, actualizado a la última versión, para que en caso de que tenga dificultad con uno de ellos pueda hacer uso del otro.
- ✓ Micrófono, altavoces y cámara integrada en dispositivo.
- ✓ Una cuenta de correo institucional, la cual esta visible desde el Entorno Estudiantil, ya que la requerirá para recuperar su contraseña en caso de que la olvide.
- ✓ Habilitar las ventanas emergentes en el navegador web cuando la plataforma en línea lo requiera.

- **Seguridad**

- ✓ Verifique que el sitio URL al que está accediendo sea el correcto. (Por ejemplo <https://aprende.uned.ac.cr> sin letras o caracteres especiales adicionales)
- ✓ Verifique la autenticidad y privacidad del sitio en el menú del navegador móvil en opción "Información del sitio web", compruebe que la dirección URL es la correcta, que la conexión está segura y que el certificado es válido:



1. ¿Cómo ingreso al Campus Virtual AprendeU?

El acceso al campus virtual se puede realizar desde un navegador web o empleando la aplicación móvil Campus Virtual UNED.

Desde el navegador web

En caso de acceder desde un navegador web debe digitar: www.uned.ac.cr, puede hacerlo empleando dos posibilidades diferentes.

1. Opción 1

Paso 1. En el menú principal de la página de UNED, ubique la opción **Estudiantes**, y haga clic sobre esta opción.

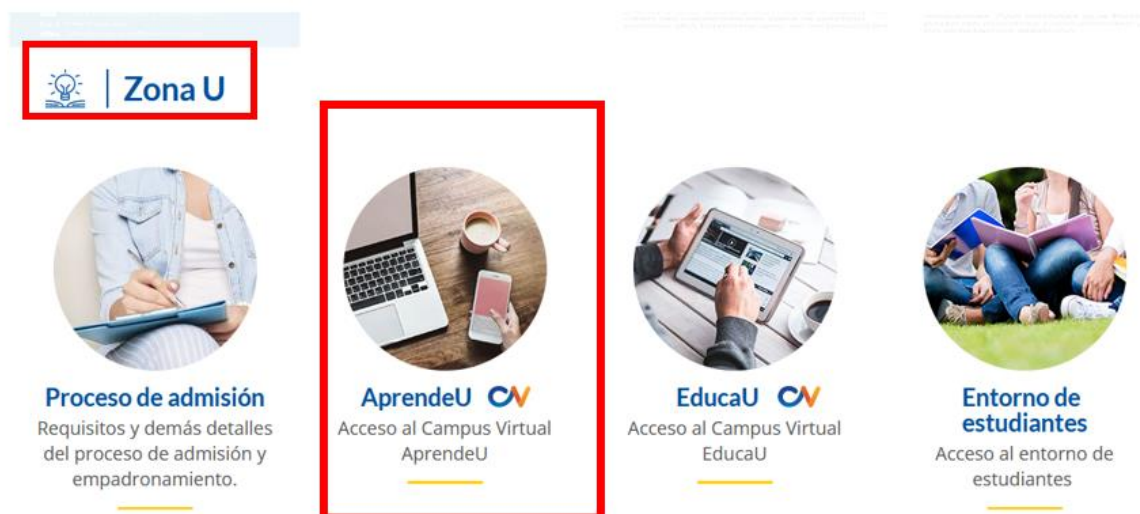


Paso 2. Se habilitará una nueva ventana donde deberá seleccionar la opción **AprendeU**.



2. Opción 2

En la página principal de la UNED, ubique la sección **Zona U**, ahí encontrará el enlace directo para acceder a **AprendeU**.



Desde la App Campus Virtual UNED



También puede acceder desde la aplicación móvil Campus Virtual UNED, la cual está disponible para dispositivos móviles con sistema operativo iOS y Android. Para conocer como descargarla consulte:

- Manual para sistema operativo Android:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_Android.pdf
- Manual para sistema operativo iOS:
https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/images/documentos/Estudiantes/Manual_App_CV_UNED_iOS.pdf

Se recomienda el uso de esta aplicación para:

- Recibir notificaciones de actividad en la asignatura.
- Revisar los materiales e instrucciones de actividades de la asignatura.
- Verificar anuncios y calendarización de entregas.
- Comprobar calificaciones.
- Mantener una comunicación con la persona docente y compañeros de clase.
- Descargar los elementos del curso para consulta sin conexión a internet (*offline*).

3. ¿Cómo ingresar al campus virtual AprendeU?

Para ingresar, lo primero que debe hacer es buscar la opción Acceder y hacer clic sobre ella. Esta acción habilitará una nueva ventana donde debe anotar las credenciales de acceso.

The image shows the login interface of the UNED Campus Virtual AprendeU. At the top right, there is a button labeled 'Acceder' (1). Below it, a modal window (2) is displayed for user authentication. This window contains the UNED logo, input fields for 'Nombre de usuario' and 'Contraseña', an 'Acceder' button, a link for '¿Ha extraviado la contraseña?', and a language dropdown menu currently set to 'Español - Internacional (es)'. A 'Aviso de Cookies' link is also visible at the bottom of the modal.

Usuario. Es su número de cédula con formato de diez dígitos, sin guiones ni espacios.

Ejemplos:

Si número de identificación tiene **7 dígitos** (1-234-567) deberá digitar: **0102340567**

Si su número de identificación tiene **8 dígitos** (1-1456-052) deberá digitar:
0114560052

Sin embargo, si usted es **un estudiante extranjero o residente**, su **Usuario se conformará por el número de identificación que usó al hacer la matrícula.**

Contraseña.

La misma se enviará a su correo electrónico institucional o el que proporcionó cuando efectuó la matrícula.

En el mensaje que se envía se incluirá una contraseña temporal que les permitirá acceder al campus virtual correspondiente. En caso de no ubicar este mensaje, es de suma importancia que **revise la carpeta de correo no deseado o spam** para verificar si el mensaje llegó a ese espacio. El correo se enviará en el siguiente formato:



Hola, (**SU NOMBRE**),

Se le ha creado una nueva cuenta en el campus virtual **AprendeU** de la Universidad Estatal a Distancia de Costa Rica (UNED) y se le ha asignado una contraseña temporal, por lo que es importante que cuando ingrese por primera vez proceda a [cambiar su contraseña](#).

Los datos para ingresar son:

Campus virtual	Contraseña	Usuario
AprendeU	pV*p@9%A	0102340567

Para comenzar a usar el campus virtual **AprendeU**, ingrese en el siguiente enlace: <https://aprende.uned.ac.cr/>

En la mayoría de programas de correo electrónico, la dirección anterior debería aparecer en forma de enlace de color azul sobre el que simplemente debe hacer clic. Si eso no funciona, copie y pegue la dirección en la barra de direcciones del navegador.

Si necesita ayuda, por favor póngase en contacto con el Programa de Aprendizaje en Línea al teléfono 2234-3236 en las extensiones: 4672, 3545, 3546, 6509 y 4672. También por correo electrónico a la dirección aprendizajeenlinea@uned.ac.cr

Agradecemos no responda a este mensaje, ya que es generado automáticamente y no recibirá respuesta.

Al iniciar sesión en el sistema de aprendizaje, el mismo de forma automática le solicitará que cambie su contraseña. .

Para continuar, deberá cambiar su contraseña.

Cambiar contraseña

Nombre de usuario 0304760442

La contraseña debería tener al menos 8 caracter(es), al menos 1 dígito(s), al menos 1 minúscula(s), al menos 1 mayúscula(s), al menos 1 caracter(es) especial(es) como *, -, o #
Las contraseñas pueden ser reutilizadas después de 3 cambios

Contraseña actual

Nueva contraseña

Nueva contraseña (de nuevo)

Guardar cambios

Para una mejor visualización de cómo ingresar a la plataforma, puede consultar el video tutorial que se encuentra en el siguiente enlace: <https://www.uned.cr/qr/aprende> o bien, utilice el siguiente código QR.



4. ¿Dónde visualizar las asignaturas que matriculó?

Al ingresar a **AprendeU** ubique la sección “Vista general de curso”, que muestra el nombre de todas las asignaturas en las que está inscrito, en este Campus Virtual. Para **acceder al entorno virtual** de esta la asignatura, haga clic sobre el nombre de esta.

Vista general de curso

Todos ▾

Ordenar por nombre del curso ▾

Tarjeta ▾



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05172 - COMERCIALIZACION DEL
PRODUCTO TURISTICO ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05392 - GESTION FINANCIERA
SOSTENIBLE -IC2024
PRIMER CUATRIMESTRE 2024



**Escuela
Ciencias Sociales
y Humanidades**

05393 - EMPRENDEDURISMO E
INTEG COMUNIT ...
PRIMER CUATRIMESTRE 2024

¿Cuándo tiene disponible el acceso a su asignatura en línea?

El acceso a los entornos de la UNED estará disponible a partir del primer lunes del inicio oficial de cada período académico. Para este I Cuatrimestre la fecha de ingreso será a partir del **lunes, 5 de febrero del 2024**.

¿Qué apoyo se brinda para aprender a usar este Campus Virtual?

La UNED pone a disposición tres medios oficiales en los que puede aprender a utilizar el campus virtual, a continuación, se describen:

1. **Webinar “Inducción al campus virtual AprendeU y EducaU” el 6 de febrero del 2024**, a partir de las 6:00 p.m.
2. En la **página web del Programa de Aprendizaje en Línea (PAL)** (<https://www.uned.ac.cr/dpmd/pal/>) puede encontrar en el menú Estudiantes, las opciones: Manuales, Consejos y Preguntas frecuentes sobre el campus virtual, visítela en el bloque de Recursos Didácticos ubicado en la página principal de la UNED.
3. En el canal de **YouTube de Aprendizaje en Línea**, se encuentran video tutoriales que los orientará en cuanto al ingreso y el uso técnico de las diferentes herramientas que hallará en el campus virtual. Puede acceder a través del enlace <https://www.youtube.com/user/PALUNED>
4. La página de la red social **Facebook “Aprendizaje en Línea”**, para estar al tanto de avisos y comunicaciones respecto al campus virtual.

Adicionalmente, el Programa Aprendizaje en Línea pone a disposición de los estudiantes el **correo** aprendizajeenlinea@uned.ac.cr con el fin de que puedan canalizar sus consultas con respecto al uso técnico del Campus Virtual AprendeU.

12. Biblioteca



Las bibliotecas de la UNED

Ofrecen diversos apoyos bibliográficos digitales para realizar sus tareas, investigaciones, proyectos.

Alfabetización informacional sobre recursos que nos ofrece la UNED.

Ingresa a: <https://www.uned.ac.cr/academica/index.php/cidreb>

encontrará recursos digitales tales como:



Como parte de la comunidad universitaria UNED, tiene acceso utilizando su correo institucional (sin el dominio uned.cr)

Consultas



circulacion@uned.ac.cr
rcerdasc@uned.ac.cr
fcinchilla@uned.ac.cr



Accediendo a

<https://www.facebook.com/BiblioUNEDCR/>



Por los teléfonos

2527-2261 / 25272262 /
 2527-2407

13. Referencias

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2011). *Glosario de términos curriculares para la Universidad Estatal a Distancia*. EUNED.

Universidad Estatal a Distancia (UNED). (2012). *Reglamento General Estudiantil*. EUNED.