



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE
CHIHUAHUA

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIHUAHUA
CLAVE: 08MSU0017H

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
CLAVE: 08USU4054V

PROGRAMA DEL CURSO

Programación orientada a objetos

DES: Económico administrativa

Programa(s) Educativo(s): LATIC

Tipo de materia: Específica Obligatoria

Clave de la materia: E602T

Semestre: 6°

Área en plan de estudios: Formación Específica

Créditos: 3

Total de horas por semana: 3

Total de horas semestre: 48

Fecha de actualización: Julio 2014

Clave y Materia requisito: E502T Laboratorio de Programación

FUNDAMENTACIÓN:

En la actualidad las empresas requieren egresados con conocimientos, competencias, habilidades, destrezas y valores desarrollados en las diferentes áreas funcionales de una organización. Este programa analítico se fundamenta en los resultados obtenidos del Rediseño Curricular (ver documento integral del Rediseño Curricular) y en el Modelo Educativo Basado en Competencias básicas, profesionales y específicas, a través del cual el egresado podrá incorporarse al mercado laboral con mayor facilidad y así contribuir de forma eficiente a las necesidades que la sociedad demande.

PERFIL ACADÉMICO:

Título de licenciatura o ingeniería en el área de tecnologías o afín. Título de maestría deseable. Certificación profesional y/o docente deseable. 3 años de experiencia profesional en el área de tecnologías o área afín a la materia.

PROPÓSITO DEL CURSO:

Al finalizar la materia el alumno será capaz de utilizar la metodología de programación orientada a objetos.

COMPETENCIAS	CONTENIDO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
<ul style="list-style-type: none"> - Enfoque Sistémico - Tecnología y Comunicaciones 	<p>Objeto de Estudio 1</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Introducción a la programación orientada a objetos ▪ Abstracción ▪ Polimorfismo ▪ Modularidad ▪ Herencia <p>Objeto de Estudio 2</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fundamentos de Java <p>Objeto de Estudio 3</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Clases ▪ Objetos <p>Objeto de Estudio 4</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Colecciones <p>Objeto de Estudio 5</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Java Swing <p>Objeto de Estudio 6</p>	

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Serialización <p>Objeto de Estudio 7</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Base de Datos 	
--	---	--

FUENTES DE INFORMACIÓN	EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE
<p>Piensa en Java Bruce Eckel Cuarta edición Editorial Pearson</p> <p>Programación en Java 6 Ignacio Zahonero Luis Joyanes Aguilar Mc Graw Hill</p> <p>Programacion en C/C++ Java y UML Luis Joyanes Mc Graw Hill</p>	<p style="text-align: center;">METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS</p> <p>Reconocimiento continuo Criterios:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Reportes de trabajo 2. Participación en clase 3. Micro investigación 4. Mapas conceptuales 5. Portafolios <p>Reconocimientos Parciales Evidencias (actividades integradoras):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prácticas 2. Reportes de prácticas 3. Uso de simuladores <p>Reconocimiento integrador final Evidencias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo integrador final
Elaboración: Carlos Aguirre Blanco, Rafael Vázquez Pérez	Actualización: Julio, 2014

Avance Programático

UNIDADES DE APRENDIZAJE	SEMANAS															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. Objeto de Estudio 1																
2. Objeto de Estudio 2																
3. Objeto de Estudio 3																
4. Objeto de Estudio 4																
5. Objeto de Estudio 5																
6. Objeto de Estudio 6																
7. Objeto de Estudio 7																