

FORMATO N° 6

INSTITUTO UNIVERSITARIO PUEBLA

NOMBRE DE LA INSTITUCION

PROGRAMA DE ESTUDIOS

PROGRAMA ACADÉMICO: **INGENIERIA ELÉCTRICA**

ASIGNATURA: **(2) PROGRAMACIÓN III**

NIVEL EDUCATIVO: **LICENCIATURA**

MODALIDAD: **CRÉDITOS**

SERIACIÓN: **-----IE07-----**

CLAVE DE LA ASIGNATURA: **IE13**

CICLO: **QUINTO CUATRIMESTRE**

HORAS CONDUCCIDAS	HORAS INDEPENDIENTES	TOTAL DE HORAS POR CICLO	CRÉDITOS
48	80	128	8

OBJETIVO GENERAL DE LA ASIGNATURA

ANALIZAR, INTEGRAR Y FUNDAMENTAR EL USO DE LOS CONCEPTOS ENVUELTOS EN LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A COMPONENTES PARA LA CREACIÓN DE PROGRAMAS QUE PUEDEN SER INTEGRADOS EN SISTEMAS ELÉCTRICOS.

COMPETENCIAS A DESARROLLAR

- DISEÑA Y PROGRAMA UN SISTEMA BASADO EN COMPONENTES QUE PERMITA RESOLVER UN PROBLEMA DE INGENIERÍA ELÉCTRICA.

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN III
DEL PROGRAMA ACADÉMICO: INGENIERIA ELECTRICA

HORAS ESTIMADAS	TEMAS Y SUBTEMAS	OBJETIVOS DE LOS TEMAS
	<p>1 INTRODUCCIÓN</p> <p>1.1 CONCEPTOS DE COMPONENTES Y SISTEMA BASADO EN COMPONENTES.</p> <p>1.2 COMPONENTES DE HARDWARE Y SOFTWARE.</p> <p>1.3 INGENIERÍA DE SOFTWARE BASADA EN COMPONENTES.</p> <p>1.4 PLATAFORMAS DE COMPONENTES.</p> <p>1.4.1 BONOBO</p> <p>1.4.2 KPART</p> <p>1.4.3</p> <p>2 MODELOS</p> <p>2.1 SOFA</p> <p>2.2 FRACTAL</p> <p>2.3 UNO</p> <p>2.4 .NET</p> <p>2.5 BONOBO</p> <p>2.6 KPART</p> <p>2.7 OLE</p> <p>2.8 OTROS.</p>	<p>CREAN PROGRAMAS UTILIZANDO PROGRAMACIÓN POR COMPONENTES.</p>
	<p>3 TEORÍA DE COMPONENTES.</p> <p>3.1 MODELOS DE COMPONENTES.</p> <p>3.2 MODELOS DE CONEXIÓN.</p> <p>3.3 MODELOS DE DESPLIEGUE.</p>	<p>ESCRIBEN PROGRAMAS EN JAVABEANS</p>
	<p>4 COM</p> <p>4.1 MODELOS DE COMPONENTES.</p> <p>4.2 MODELOS DE CONEXIÓN.</p> <p>4.3 MODELOS DE DESPLIEGUE.</p>	<p>ESCRIBEN PROGRAMAS UTILIZANDO .COM</p>

ASIGNATURA: PROGRAMACIÓN III

DEL PROGRAMA ACADÉMICO: INGENIERIA ELECTRICA

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE Y METODOLOGÍA

EL PROFESOR MODERARÁ LAS OPINIONES RESPECTO A TODOS LOS TRABAJOS PRESENTADOS MARCANDO LA VIABILIDAD DE CADA UNA DE LAS POSIBLES CORRECCIONES.

EXPOSICIÓN INDIVIDUAL DE LOS TÓPICOS DEL PROGRAMA, DISCUSIÓN GRUPAL DE LOS TEXTOS BÁSICOS, ELABORACIÓN DE REPORTES DE LECTURA, MAPAS CONCEPTUALES Y CUESTIONARIOS.

METODOLOGÍA

EL DOCENTE HARÁ USO DE EXPOSICIONES TIPO CONFERENCIA. REALIZARÁ DEBATES Y LLUVIAS DE IDEAS CUANDO LAS SESIONES SEAN PRESENCIALES.

EL DOCENTE DEBERÁ RECURRIR A LA PAGINA DE LA ESCUELA PARA PROPORCIONAR A LOS ALUMNOS LOS MATERIALES DE ESTUDIO Y LAS LECTURAS BÁSICAS DEL CURSO, ASÍ COMO A CUESTIONARIOS Y EJERCICIOS TIPO TEST QUE COMPLEMENTEN LA FORMACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.

EL SEGUIMIENTO DE LAS ACTIVIDADES DE LOS ALUMNOS SE LLEVARÁ A CABO A TRAVÉS DE LA PLATAFORMA DE LA INSTITUCIÓN.

LA INTERACTIVIDAD CON LOS ALUMNOS SE LLEVARÁ A CABO A TRAVÉS DE FOROS Y CHAT EN LAS FECHAS Y LOS HORARIOS ESTIPULADOS POR EL DOCENTE AL INICIO DEL MÓDULO.

LOS ALUMNOS DEBERÁN HACER ENTREGA DE LOS TRABAJOS ACADÉMICOS (TAREAS, EJERCICIOS, CUESTIONARIOS, ENSAYOS Y MINUTAS) POR MEDIO DE LA PÁGINA DE LA INSTITUCIÓN, PARA ASÍ CREAR UN REGISTRO QUE PERMITA FORMAR UN PORTAFOLIO DE TRABAJOS Y FACILITE EL SEGUIMIENTO.

EL DOCENTE CUENTA CON UNA PÁGINA PERSONAL DENTRO DE LA PAGINA DE LA INSTITUCIÓN QUE LE PERMITE: SUBIR TAREAS, RECIBIRLAS Y ALMACENARLAS, REGISTRAR AVANCES PROGRAMÁTICOS, ENVIAR MENSAJES A LOS ALUMNOS, REGISTRAR LIGAS DE INTERÉS PARA EL CURSO, SUBIR DOCUMENTOS A LA RED QUE CONFORMAN LA BIBLIOTECA VIRTUAL, ASENTAR CALIFICACIONES Y RECIBIR MENSAJES DE LOS ALUMNOS

EL MATERIAL PROPUESTO POR EL DOCENTE DEBERÁ CUBRIR LA MAYORÍA DE LOS ESQUEMAS, TÉCNICAS Y MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN, PARA QUE EL ALUMNO TENGA UNA MEJOR COMPRESIÓN DE LA MATERIA

RECURSOS DIDÁCTICOS (18)

PIZARRÓN ELECTRÓNICO

MATERIAL IMPRESO

MATERIAL EN LÍNEA

GRÁFICOS (ACETATOS, GRÁFICAS, LÁMINAS, CARTELES, PLANOS, DIAGRAMAS, ETC.)

FOTOGRAFÍAS (DIAPOSITIVAS, FOTOGRAFÍAS)

AUDIO VISUALES (VIDEO CINTAS, PELÍCULAS, VIDEO CONFERENCIAS)

AUDITIVOS (CASSETTE, DISCOS GRABADOS)

TRIDIMENSIONALES (MAQUETAS O MODELOS A ESCALA)

EQUIPO DE TRABAJO

NORMAS Y PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN (19)

LOS ESTUDIANTES DEBERÁN ASISTIR A POR LO MENOS EL 80% DE LAS SESIONES

LOS ALUMNOS DEBERÁN ENTREGAR LOS TRABAJOS HACIENDO USO DE LA PÁGINA DE LA INSTITUCIÓN, QUE ESTARÁ HABILITADA PARA ESTOS FINES

ADEMÁS DE ESTO SE SELECCIONARÁN CRITERIOS PARA EVALUAR EL APROVECHAMIENTO DE MANERA PERMANENTE. BASÁNDOSE EN LOS RASGOS DEL PERFIL DE EGRESO, LOS PROPÓSITOS DE LA ASIGNATURA, LOS TEMAS DE ESTUDIO Y EL DESEMPEÑO DE LAS Y LOS ESTUDIANTES EN LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS.

LOS PRODUCTOS DE LA ACTIVIDAD DE LAS Y LOS ESTUDIANTES (ENSAYOS, PARTICIPACIONES ARGUMENTADAS EN CLASE, TAREAS Y REPORTES DE LECTURA, PRODUCTOS ESCRITOS EN CLASE) SON ELEMENTOS QUE DEBEN SER REGISTRADOS SISTEMÁTICAMENTE POR EL MAESTRO CON EL FIN DE TENER SUFICIENTE INFORMACIÓN PARA EVALUAR EL APRENDIZAJE, ASÍ COMO SU ASISTENCIA Y EVALUACIÓN.

EN BASE A LO ANTERIOR LA EVALUACIÓN DEBE SER FORMATIVA Y SUMATIVA TOMANDO EN CUENTA:

- ASISTENCIA
- PARTICIPACIÓN INDIVIDUAL Y EN EQUIPO
- ELABORACIÓN DE DOCUMENTOS Y ENTREGA DE LOS MISMOS EN TIEMPO Y FORMA
- EVALUACIÓN

LA CALIDAD DE LA INFORMACIÓN, LAS FUENTES Y EL DOMINIO QUE EL ALUMNO Y LA ALUMNA, MUESTRE DE LA MISMA SERÁN MEDULARES.

BIBLIOGRAFÍA IMPRESA O ELECTRÓNICA (TÍTULO, AUTOR, EDITORIAL, FECHA, EDICIÓN, SITIO WEB) (20)

1. EL LENGUAJE DE PROGRAMACIÓN C, BRIAN W. KERNIGHAN, PRENTICE HALL.
2. PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA EN C, PEARSON PRENTICE HALL, 2008, 1ª EDICIÓN.
3. C/C++: EDICIÓN REVISADA Y ACTUALIZADA 2010, MIGUEL ANGEL ACERA GARCÍA, ANAYA MULTIMEDIA, 2009, 1ª EDICIÓN.
4. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN, ERNESTO PEÑALOZA ROMERO, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2004, 1A EDICIÓN
5. FUNDAMENTOS DE PROGRAMACIÓN: ALGORITMOS, ESTRUCTURAS DE DATOS Y OBJETOS, LUIS JOYANES AGUILAR, MCGRAW-HILL INTERAMERICANA, 2003, 2A EDICIÓN
6. METODOLOGÍA DE LA PROGRAMACIÓN: ALGORITMOS, DIAGRAMAS DE FLUJO Y PROGRAMAS, OSVALDO CAIRO BATTISTUTTI, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2005, 3A EDICIÓN
7. INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN, ALGORITMOS Y SU IMPLEMENTACIÓN EN VB.NET, C#, JAVA Y C++, FELIPE RAMIREZ, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2007, 2A EDICIÓN
8. PROGRAMACIÓN EN C/C++ JAVA Y UML, LUIS JOYANES, MCGRAW-HILL INTERAMERICANA, 2009, 1A EDICIÓN
9. PROGRAMACIÓN ESTRUCTURADA EN C, JOSE RAFAEL GARCÍA BERMEJO, PEARSON PRENTICE HALL, 2008, 1A EDICIÓN
10. PROGRAMACIÓN DE SISTEMAS EMBEBIDOS EN C, GUSTAVO GALEANO, ALFAOMEGA GRUPO EDITOR, 2009, 1A EDICIÓN

PERFIL DOCENTE REQUERIDO.

MAESTRO EN CIENCIAS EN ÁREAS DE INGENIERÍA, CON LOS CONOCIMIENTOS Y HABILIDADES DIGITALES BÁSICAS QUE LE PERMITAN NAVEGAR EN INTERNET Y USAR PROGRAMAS DE MENSAJERÍA INSTANTÁNEA.

EL DOCENTE DEBERÁ MOSTRAR HABILIDADES PARA EL USO DE PROCESADOR DE TEXTOS Y EL USO DEL AULA VIRTUAL.

DEBERÁ CONTAR CON DOS AÑOS DE EXPERIENCIA DOCENTE COMO MÍNIMO QUE LE PERMITAN Y FACILITEN LA ELABORACIÓN DE GUÍAS DE ESTUDIO Y ANTOLOGÍAS BÁSICAS DE LECTURA.