**Programa de alumno**

|  |  |
| --- | --- |
| **Parcial 1** | |
| **Concepto fundamental** | **Concepto subsidiario** |
| **Soluciona**  **problemas** | 1. Conceptos de programación  1.1. Define programación.  1.2. Define programación estructurada  1.3. Define una variable y constante.  1.4. Define una prueba de escritorio.  1.5. Define tipos de datos.  1.6. Declara identificadores mediante reglas estándares de nomenclatura.  2. Desarrolla algoritmos.  2.1. Define un algoritmo.  2.2. Tipos de algoritmos.  2.3. Tipos de operadores.  2.4. Reglas para la creación de algoritmos.  2.5. Uso de un condicional (SI) simple y compuesto.  2.6. Uso del ciclo PARA.  2.7. Uso de MIENTRAS  2.8. Uso de HACER-MIENTRAS.  2.9. Uso de SELECT-CASE  3. Plantea soluciones a problemas mediante el uso de algoritmos.  4. Introducción a DFD (Data Flowchart Diagram).  4.1. ¿Qué es DFD?  4.2. Interfaz de Usuario.  4.3. Errores de Sintaxis.  4.4. Sistemas de Menús (Archivo, Objeto, Ver, Ejecución, Depuración, Opciones).  4.5. Objetos en DFD (Inicio, Asignación, Lectura, Salida, Decisión, Fin).  4.6 Tipos de datos  4.7. Arreglos  4.8.Operadores (matemáticos, lógicos y relacionales)  5. Uso de SLE.  5.1 El entorno de desarrollo  5.2 Palabras reservadas  5.3 Delimitadores de sentencias  5.4 Estructura general de un programa SL  5.5Tipos de datos básicos y constantes literales  5.6 Uso de variables y constantes  5.7 Operadores y expresiones  5.8 Sentencias  5.9 Arreglos y Registros  5.10 Operaciones con cadenas  5.11 Subrutinas |
|
|

|  |  |
| --- | --- |
| **Parcial II** | |
| **Concepto fundamental** | **Concepto subsidiario** |
| **Desarrolla el**  **código en un**  **lenguaje de**  **programación**  **estructurado.** | 1. Introducción a la programación estructurada    1. Definición de lenguaje de programación.    2. Tipos de lenguajes de programación.    3. Definición de instrucción.    4. Definición de traductor.    5. Definición compilador.   1.6 Definición de intérprete. |
| 1. Programación estructurada con Java    1. Introducción a java    2. Instalación de jdk y Netbeans    3. Qué es java    4. El entorno de desarrollo de java (Netbeans)       1. Menús y Herramientas       2. Paneles       3. Crear un proyecto y sus componentes       4. Crear un archivo       5. Crear paquetes       6. Respaldar proyecto    5. El compilador de java    6. La java virtual machine    7. Nomenclatura habitual en la programación en java    8. Instrucción import    9. Variables    10. Operadores de java    11. Estructura general de un programa java    12. Entrada/salida de datos en Java    13. Funciones Matematicas    14. Estructuras de programación        1. Estructura if        2. If anidados        3. Switch        4. While        5. Do- while        6. for    15. 2.13. Vectores y Arreglos |
|

|  |  |
| --- | --- |
| **Parcial III** | |
| **Concepto fundamental** | **Concepto subsidiario** |
| **Desarrollo de**  **interfaces gráficas**  **en Java** | 1. El AWT (Abstract Windows Toolkit)    1. Interface de Usuario    2. Estructura del AWT    3. Componentes       1. Botones       2. De lista (Choice)       3. De marcación (CheckBox)       4. De selección (Radio)       5. Etiquetas       6. Listas       7. Campos de Texto       8. Áreas de Texto 2. Excepciones 3. Componentes de la librería Swing   2.1. Swing Containers  2.2. Swing Controls   * 1. Swing Menus   4. Acceso a bases de datos (JDBC) |

**Bibliografía**

Ibáñez, P. y García G. (2010). Informática II. (1ª. Ed.). España: Cengage Learning.

Sánchez, L. (2007). Informática II: Un enfoque constructivista. México: Pearson educación. pp. 2-32.

Fernández, V. (2007). Desarrollo de Sistemas de Información: Una Metodología Basada en el Modelado. Barcelona, Es- paña: Edición UPC. pp. 69-89.

Deitel Deitel, Cómo programar Java. Séptima edición. Pearson Prentice Hall.

**Criterios de evaluación**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Criterios de evaluación** | | | | | | | | | |
| **Criterios** | **Parciales** | | | **Recuperaciones** | | | **Extras** | | **Título** |
| **1°** | **2°** | **3°** | **1ª** | **2ª** | **3ª** | **1°** | **2°** |
| Tareas | 20 | 20 | 20 | -- | -- | -- | -- | -- | -- |
| Prácticas | 40 | 40 | 40 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | -- |
| Proyecto | 40 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 50 | 100 |

**Reglamento**

**1. Asistencia**

a. 100 al 80 % Recuperación b. 80 al 70 % Extraordinario c. 69 al 0 % Baja Definitiva

**2. Portar uniforme completo.**

**3. Portafolio de evidencias.** Todos los trabajos y tareas deberán estar escritos y/o pegados en el cuaderno.

**4. Trabajos extra clase:** El alumno deberá cumplir con tareas, trabajos de investigación para tener derecho a evaluación, estos no podrán ser idénticos en su totalidad o de forma parcial al de sus compañeros de ser así todos serán eliminados al igual que las copias o archivos bajados de Internet.

**5. Fechas.** No se recibirán trabajos en fechas diferentes a las indicadas.

**6. Los horarios para todo trámite administrativo** son fuera del horario de clase (servicio social, justificación de faltas, control escolar, etc.)

**7. Limpieza:** El salón de clase deberá estar limpio al iniciar la clase de modo contrario se dará tema por visto.

**8. Las faltas** solo se justifican con el oficio correspondiente y cumpliendo con lo que establece dicho documento y el tiempo máximo para tal fin es de Tres días después de la falta.

**9. Respetar** al docente y compañeros de clase

10. **mantener ordenadas y alineadas** las butacas antes, durante y después de la sesión.

**11. Traer memoria USB** para almacenar sus prácticas y como derecho para ingresar a la sala de cómputo, no se acepta el uso de teléfono u otros dispositivos como medio de almacenamiento.

**1. Puntualidad:** se denegará el acceso al salón y/o sala de cómputo si llegan después de la hora indicada en él hora- rio correspondiente.

**2. Celulares:**

a. En modo vibrador en clases normales b. No se permite su uso en exámenes

c. No usar auriculares.

d. El celular es retirado del alumno en caso de emitir algún sonido y será entregado a orientación.

**3. Orden, disponibilidad y responsabilidad:** En caso incumplir alguno de éstos, el alumno es enviado a orientación y se deja un trabajo para elaborarse en biblioteca.

**4. Prohibido:**

+ Salir al baño más de dos alumnos al mismo tiempo.

+ Salir a cafetería durante la sesión.

+ Introducir, comer y/o beber alimentos en el salón de clases y sala de cómputo.

+ Tirar basura en salón de clases y sala de cómputo.

+ Traer pearcing.

+ Usar gorras en las sesiones.

+ decir palabras altisonantes y sobrenombres.

+ Fomentar y participar en bullying durante las sesiones.

+ Utilizar artículos de belleza o que causen distracción.

+ Hacer actividades que no estén relacionadas con las sesiones dentro de la sala de cómputo