



MINISTERIO DE EDUCACION
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCACION PÚBLICO
"HONORIO DELGADO ESPINOZA"
CAYMA - AREQUIPA

PROGRAMACION CURRICULAR POR MODULOS

I. DATOS GENERALES

CARRERA PROFESIONAL: COMPUTACION E INFORMATICA

MODULO: GESTION DE APLICACIONES PARA INTERNET Y PRODUCCION MULTIMEDIA

NOMBRE DE LA UNIDAD DIDACTICA : LOGICA DE PROGRAMACION

Nº de Semanas	18	Nº Horas Teóricas Unidad Didáctica	18	Nº Prácticas Unidad Didáctica	12	Semestre	III	II. UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO Analizar, diseñar, desarrollar sistemas de información y administrar sistemas de gestión de base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización, considerando los criterios de seguridad en la transmisión y el almacenamiento de datos.
Nº Horas Módulo	828	Nº Horas Prácticas Unidad Didáctica	18	Periodo Lectivo	2019-I	Nº Capacidad Terminal	2	
Nº Horas de Practicas	290	Nº Horas Semana Unidad Didáctica	02	Inicio	25/03/19	Nº de Actividades	06	
Nº de Módulo	02	Nº Horas Semestral	36	Termino	26/07/19	Tecnológico	X	
Créditos Modulo	45	Créditos de la U.D.	03					

Nº	DOCENTES DEL MODULO	PERFIL DOCENTE	UNIDAD DIDACTICA	TURNO	SECCION	REQUISITOS DE APROBACIÓN
01	Ernesto Alejandro Quiroz García	Computación e Informática	Lógica de programaci.	D	única	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Obtener nota mínima de 13 ▪ Asistencia no menor al 90 % ▪ Presentar todos los trabajos de investigación. ▪ Presentar los proyectos
02						
03						
04						
05						

III. CAPACIDAD TERMINAL DE LA UNIDAD DIDACTICA

Elabora el modelado de aplicación en pseudocódigo, aplicando analíticamente los conceptos sobre lógica y sentencias de control, así como los criterios propios de la Tecnología de Objetos, demostrando responsabilidad e iniciativa

IV. BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PAGINA WEB

FRANCISCO JAVIER CEBALLOS : Java 2 - Curso de Programación, Editoria! Ra-Ma	http://ireelibros.com/2DI0/04/java-2-manual-de-programacion.html
	http://www.manual-java.com
	http://www.webtaller.com/manual-java/indice_manual_java.php

Vº Bº Jefe de Unidad Académica (Sello y Firma)	REVISADO Jefe de Area Académica (Sello y Firma)	1	
		2	
		3	
		4	
		5	
Firma(s) de Docente(s)			
Fecha: / /	Fecha: / /	Fecha de presentación: / /	

PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA:

UNIDAD DIDÁCTICA N° 19: LOGICA DE PROGRAMACION

Perfil de egreso del estudiante: El Profesional Técnico de la Carrera Profesional de Computación e Informática está en condiciones Planificar, instalar, configurar y gestionar el uso de las Tecnologías de Información y Comunicaciones de una organización, a partir del análisis de sus requerimientos, teniendo en cuenta los criterios de calidad, seguridad y ética profesional propiciando el trabajo en equipo.

UNIDAD DE COMPETENCIA ASOCIADA AL MODULO	CAPACIDAD	INDICADORES DE LOGRO	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	HORAS Y FECHAS
<p>Analizar, diseñar, desarrollar sistemas de información y administrar sistemas de gestión de base de datos de acuerdo a los requerimientos de la organización, considerando los criterios de seguridad en la transmisión y el almacenamiento de datos.</p>	<p>Utiliza el Pseudocódigo para representar algoritmos procedimentales</p> <p>Diseña diagramas de flujo y aplica el lenguaje LPP y Java para implementar las acciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaborando algoritmos secuenciales • Elaborando algoritmos condicionales • Elaborando algoritmos repetitivos finitos • Elaborando algoritmos repetitivos infinitos • Elabora algoritmos con uso de arreglos • Diseña y realiza Diagramas de flujo de Algoritmos procedimentales. • Elaborando algoritmos procedimentales y verificando su validez generando código en el lenguaje de programación correspondiente. • Diseña clases para abstraer objetos de un sistema real. • Diseña aplicaciones con clases y subclasses para abstraer procesos de un sistema real. 	<ul style="list-style-type: none"> • Semana 1 - 2: Introducción a la programación. Datos y expresiones, definición de variables y constantes. Herramientas de programación: Pseudocódigo. Ejemplos de algoritmos secuenciales. • Semana 3: Operadores. Algoritmos, concepto, características ejemplos. • Semana 4: Análisis del problema. Especificaciones de entradas y salidas. Ejem. • Semana 5: Diseño del algoritmo, diseño descendente, refinamientos por pasos. Ejemplos. • Semana 6: Arreglos, declaración, creación. Clases, operaciones. Ejemplos. • Semana 7 - 8 - 9: Herramientas de programación: Diagramas de flujo. Casos aplicativos. • Semana 10 - 11 - 12: Resolución del algoritmo en la computadora, codificación del algoritmo, ejecución y comprobación del programa. • Semana 13 - 14: Ciclo de vida de los objetos: Creación, uso y destrucción. 	<p>18 semanas</p> <p>36 horas</p> <p>Inicio:</p> <p>25/03/19</p> <p>Termino:</p> <p>26/07/19</p>

			<ul style="list-style-type: none">• Semana 15: Tipos de datos. Tipos primitivos. Clases String. Declaración atributos, expresiones, asignación• Semana 16 - 17: Métodos definición. Declaración de variables, paso de parámetros. Ejemplos de aplicación en LPP y Java• Semana 18: Actividades de recuperación.	
--	--	--	--	--