

PROGRAMA DEL LABORATORIO

NOMBRE DEL CURSO: INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 1

CÓDIGO:	0770	CRÉDITOS:	4
ESCUELA:	CIENCIAS Y SISTEMAS	ÁREA A LA QUE PERTENECE:	DESARROLLO DE SOFTWARE
PRE REQUISITO:	33 CRÉDITOS Y 0103 MATEMÁTICA BÁSICA 2	POST REQUISITO:	0771 INTRODUCCIÓN A LA PROGRAMACIÓN Y COMPUTACIÓN 2 0796 LENGUAJES FORMALES Y DE PROGRAMACIÓN.
CATEGORÍA:	OBLIGATORIO	VIGENCIA:	PRIMER SEMESTRE 2022
CATEDRÁTICO (A):	VER ANEXO	AUXILIAR:	VER ANEXO
EDIFICIO:	VIRTUAL	SECCION:	A, B, C, D, E, F y G
SALÓN DEL CURSO:	MEET	SALON DEL LABORATORIO:	MEET
HORAS POR SEMANA DEL CURSO:	4	HORAS POR SEMANA DEL LABORATORIO:	2
DÍAS QUE SE IMPARTE EL CURSO:	----	DÍAS QUE SE IMPARTE EL LABORATORIO:	----
HORARIO DEL CURSO:	----	HORARIO DEL LABORATORIO:	----

DESCRIPCIÓN DEL CURSO:

El curso busca ser el acercamiento inicial del estudiante de la carrera de sistemas, al mundo de Desarrollo de Software mediante el uso de métodos, técnicas y metodologías especializadas. Se fundamenta en el concepto de algoritmo para la resolución de problemas de programación utilizando computadoras, enfatizando el uso del paradigma de Programación Orientado a Objetos. Se acerca al estudiante al conocimiento de los principales algoritmos de búsquedas y ordenamientos. Asimismo, el estudiante conocerá el lenguaje Java como el lenguaje oficial de programación del curso.

OBJETIVOS:

General

- Adquirir, por parte del estudiante, la destreza de analizar, diseñar y codificar software de alta calidad independientemente de la plataforma y lenguaje de programación fundamentado en los conocimientos básicos de la programación utilizando el Paradigma Orientado a Objetos.

Específico

1. Integrar al estudiante a la tecnología de la computación.
2. Conocer las diferentes metodologías de software.
3. Analizar los problemas bajo la perspectiva de Programación Orientada a Objetos.
4. Diseñar soluciones elegantes basadas en el entendimiento de proceso de Análisis
5. Organizar soluciones utilizando un lenguaje de programación oficial y complementario.

METODOLOGÍA:

- Clases Virtuales, Martes y Jueves, usando Meet-Usac con apoyo de la plataforma UEDI
- Elaboración de investigaciones y tareas.
- Práctica de exámenes cortos y parciales.
- Laboratorio y talleres.
- Elaboración de proyectos de programación
- Elaboración de prácticas cortas de programación
- Cursos complementarios extra aula

REQUISITOS:

- El desarrollo de las actividades es de carácter individual. Todas las entregas serán evaluadas por copias entre secciones. Las copias parciales o totales tienen nota de 0 y reporte a la Escuela de Ciencias y Sistemas.
- El laboratorio se aprueba con 61 puntos
- Las actividades por realizar en el laboratorio (tareas, prácticas, y proyectos) estarán coordinadas entre secciones
- La forma de entrega de las actividades será vía UEDI, según la fecha y hora límite de entrega, indicada en el enunciado de cada actividad
- Para la calificación de las actividades se tomará en cuenta la presentación, calidad, tolerancia

EVALUACIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO:

Descripción	Publicación	Entrega	Punteo
Práctica 1	31/01/2022	13/02/2022	7
Practica 2	07/03/2022	20/03/2022	7
Práctica 3	21/03/2022	27/03/2022	6
Total Prácticas			20
Proyecto 1	14/02/2022	06/03/2022	15
Proyecto 2	28/03/2022	24/04/2022	25
Total Proyectos			40
Tarea 1	31/01/2022	06/02/2022	2
Tarea 2	21/02/2022	27/02/2022	2
Tarea 3	07/03/2022	13/03/2022	2
Tarea 4	28/03/2022	03/04/2022	2
Tarea 5	18/04/2022	24/04/2022	2
Total Tareas			10

Corto 1	07/02/2022	13/02/2022	5
Corto 2	28/02/2022	06/03/2022	5
Corto 3	21/03/2022	27/03/2022	5
Corto 4	04/04/2022	10/04/2022	5
Total Cortos			20
Examen Final	25/04/2022	01/05/2022	10
Total			100

El laboratorio se gana con 61 pts. de 100.

Para ganar el laboratorio se debe de contar con un 80% de asistencia.

CONTENIDO:

1. Algoritmos, Pseudocódigo y Diagramas de Flujos - (24/01/2022 - 30/01/2022)

- 1.1. Definición de Algoritmos
 - 1.1.1. Conceptos de algoritmo
 - 1.1.2. Análisis y comprensión de un problema
- 1.2. Estructura general del pseudocódigo
- 1.3. Estructuras componentes del Pseudocódigo
- 1.4. Diagramas de Flujos

2. Fundamentos de Programación – (24/01/2022 -06/02/2022)

- 2.1. Introducción a la Programación
- 2.2. Elementos del lenguaje
 - 2.2.1. Identificadores, Comentarios
 - 2.2.2. Tipos de datos, Constantes
 - 2.2.2.1. Datos Primitivos
 - 2.2.2.2. Datos No Primitivos
 - 2.2.3. Operadores, Prioridad de Operadores
 - 2.2.4. Palabras reservadas
- 2.3. Condiciones
- 2.4. Estructuras de Control
- 2.5. Ciclos y Procedimientos
- 2.6. Funciones
- 2.7. Recursividad
 - 2.7.1. Recursividad Simple
 - 2.7.2. Recursividad Doble

3. Fundamentos de Java y Programación Orientada a Objetos (POO) – (07/02/2022 - 06/03/2022)

- 3.1. ¿Qué es JAVA?
- 3.2. Versiones y Ambiente de Java (JDK, IDE, VM, etc.).
- 3.3. Características de JAVA
- 3.4. Tipos de programas en JAVA
- 3.5. Componentes del lenguaje JAVA
- 3.6. Manejo de memoria
 - 3.6.1. Memoria Estática
- 3.7. Manejo de Vectores
 - 3.7.1. Concepto

<ul style="list-style-type: none">3.7.2. Operaciones<ul style="list-style-type: none">3.7.2.1. Ordenamiento<ul style="list-style-type: none">3.7.2.1.1. Burbuja e Inserción3.8. Excepciones (Try-Catch, etc.)3.9. Debugging3.10. Conceptos de POO3.11. Tipos de Datos Abstractos (Clases)3.12. Modelado e identificación de Objetos3.13. Propiedades POO<ul style="list-style-type: none">3.13.1. Abstracción3.13.2. Encapsulamiento3.13.3. Herencia3.13.4. Polimorfismo3.14. Declaración/Especificación de una Clase3.15. Acceso a miembros de una clase3.16. Declaración de métodos3.17. Clases Compuestas3.18. Interfaces3.19. Paquetes
<p>4. Introducción a AWT y SWING - (07/03/2022 – 13/03/2022)</p> <ul style="list-style-type: none">4.1. Librerías de interfaz gráfica4.2. Componentes de interfaz gráfica4.3. Eventos4.4. Construcción de aplicaciones con interfaz gráfica
<p>5. Manejo de Archivos – (14/03/2022 – 20/03/2022)</p> <ul style="list-style-type: none">5.1. Introducción al flujo de datos5.2. Almacenamiento de datos5.3. Archivos de texto plano5.4. Lectura y escritura de archivos<ul style="list-style-type: none">Manejo de archivos en JAVA
<p>6. Manejo de Hilos en JAVA - (21/03/2022 – 27/03/2022)</p> <ul style="list-style-type: none">6.1. Concepto Manejo de hilos6.2. Hilos en JAVA6.3. Animación usando hilos
<p>7. Cloud Computing – (28/03/2022 – 24/04/2022)</p> <ul style="list-style-type: none">7.1. Redes de computadoras7.2. Internet7.3. Protocolos de red7.4. Programación web7.5. Infraestructura y arquitectura de sistemas7.6. Servicios y proveedores de nube7.7. Manejo de tecnologías en la nube
<p>CLÁUSULAS RESTRICTIVAS:</p> <p>El perfil del estudiante de la facultad de Ingeniería de la Universidad de San Carlos de Guatemala exige una alta calidad en la excelencia académica y ética profesional. Se establecen en este curso los siguientes lineamientos que regulan el comportamiento del estudiante:</p> <ul style="list-style-type: none">● Copias en prácticas y proyectos.● No hay prórrogas.● No hay reposición de proyectos.

- Es obligatorio ganar el laboratorio para tener derecho a evaluación total del curso.

PUNTOS IMPORTANTES PARA CONSIDERAR:

- Para tener derecho a nota de laboratorio se debe cumplir con el **80%** de asistencia a clase de laboratorio, a excepción de presentar una justificación y constancia.
- No se aceptarán entregas tarde sobre tareas, prácticas, exámenes cortos, exámenes finales y proyectos sin justificación. El tutor académico puede aplicar la penalización que considere apropiada.
- El medio de entrega oficial para las actividades es la plataforma UEDI de la facultad y formulario de Google proporcionado en el enunciado de cada actividad.
- Todo proyecto será verificado para validar la creación de este.
- Se realizará un seguimiento a las dudas planteadas en laboratorio sobre prácticas o proyectos.
- Copias obtendrán una nota de 0 y reporte a la Escuela de Ciencias y Sistemas.

BIBLIOGRAFÍA:

- JOYANES, L. y ZAHONERO, I. **“Programación en Java 2 (algoritmos, estructura de datos y programación orientada a objetos)”**. España, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 2002, PP 725
- BUDD, Timothy. **“Introducción a la programación orientada a objetos”**, EUA, Addison, Wesley, Iberoamericana, S. A. 1994, P. 409
- JOYANES, L. **“Programación en Turbo Pascal Versiones 5.5, 6.0, y 7.0”**, (2da Edición), México, McGraw-Hill / Interamericana de España, S. A. 1995, PP. 914
- Deitel & Deitel. **“Cómo Programar en Java”** (7ma Edición), México, Prentice Hall 2008, PP. 1280
- McLaughlin, B.; Pollice, G. y West, D. **“Head First Object-Oriented Analysis & Design”**, EUA, O’Reilly Media 2006, PP. 636
- Freeman, E.; Robson, E.; Bates, B. y Sierra, K. **“Head First Design Patterns”**, EUA, O’Reilly
- Manuales de Referencia de Java, <<http://www.sun.com/java>>.
- Cualquier otro material (escrito o digital) entregado en clase.

SECCIÓN	CATEDRÁTICO	AUXILIAR
A	Marlon Francisco Orellana López	Diego Alejandro Vasquez
B	William Estuardo Escobar Argueta	Hector Josue Orozco Salazar
C	Moisés Eduardo Velásquez Oliva	José Gonzalo Hernández Morales
D	Herman Igor Veliz Linares	José Orlando Wannan Escobar
E	Neftalí De Jesús Calderón Méndez	Sergio Fernando Otzoy Gonzalez
F	William Estuardo Escobar Argueta	Javier Oswaldo Mirón Cifuentes
G	Edgar Francisco Rodas Robledo	Angel Marcelo Rama Marroquin Garcia

	24/01-30/01	31/01-06/02	07/02-13/02	14/02-20/02	21/02-27/02	28/02-06/03	07/03-13/03	14/03-20/03	21/03-27/03	28/03-02/04	04/04 - 10/04	11/04 - 17/04	18/04 - 24/04	25/04 - 01/05	02/05 - 07/05	
Unidad 1	█															█
Unidad 2	█	█														█
Unidad 3			█	█	█	█										█
Unidad 4							█									█
Unidad 5								█								█
Unidad 6									█							█
Unidad 7										█	█		█			█
Tarea 1		█														█
Tarea 2					█											█
Tarea 3							█									█
Tarea 4										█						█
Tarea 5													█			█
Corto 1			█													█
Corto 2						█										█
Corto 3									█							█
Corto 4											█					█
Examen final															█	█
Práctica 1		█	█													█
Práctica 2							█	█								█
Práctica 3									█							█
Proyecto 1			█	█	█											█
Proyecto 2										█	█		█			█