

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA: 306-0	REDISEÑO CURRICULAR	
FECHA: 15/06/2016		
Página 1 de 3		

I.- IDENTIFICACION	
Facultad:	POLITÉCNICA
Programa de Formación:	LICENCIATURA EN OFIMÁTICA
Área de Formación:	BÁSICA ESPECÍFICA
Nombre de la asignatura:	PROGRAMACIÓN
Sigla y código:	INF-121
Semestre:	TERCER
Año:	2
Total de Horas:	HT: 2 HP: 4 HT:6 (96 HORAS EN EL SEMESTRE)
Prerrequisitos:	INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA
Coordinación vertical:	INTRODUCCIÓN A LA INFORMÁTICA, TELEINFORMÁTICA I
Coordinación horizontal:	CALCULO II, ALGEBRA, PRODUCTOS DE OFICINA II, ORGANIZACIÓN DE OFICINA, GRAFICO POR COMPUTADORA I, INGLES CONVERSACIONAL
Aula Digital (dirección):	
Fecha de elaboración:	MARZO DE 2016
Elaborado por:	(NOMBRE Y APELLIDOS DE LOS PROFESORES QUE ELABORARON EL PROGRAMA)
Aprobado por:	ING. LUIS PERCY TAPIA FLORES

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA: 306-0		
FECHA: 15/06/2016	REDISEÑO CURRICULAR	
Página 2 de 3		

MODELO DE REGISTRO DE LAS COMPETENCIAS

Programación (INF-121)	
Macrocompetencia (s)	Diseña y desarrolla Proyectos, analizando los antecedentes, elaborando, fines, objetivos generales, específicos y metas, diseñando procesos informáticos, planificando actividades y tareas, seleccionando las tecnologías adecuadas y documentando las soluciones seleccionadas.
Competencia (s) de área (globales)	Implementa algoritmos en un lenguaje de programación para dar solución a los problemas de la oficina.
Microcompetencia (s) de la asignatura	Desarrolla algoritmos de mediana complejidad y los implementa con el uso de un lenguaje de programación.
Elementos de competencia (s)	<ul style="list-style-type: none"> Análisis y Modelamiento de los procesos que se desarrollan en la oficina en forma de algoritmos Creación de programas

Programación (INF-121). Unidades de Aprendizaje	
Unidad N° 1	<ul style="list-style-type: none"> INTRODUCCIÓN A LA LÓGICA DE PROGRAMACIÓN: Concepto de Algoritmos, Representación de los Algoritmos. Programación Estructurada, Estructuras Secuenciales, Estructuras Condicionales, Estructuras Repetitivas Resolviendo ejercicios con Visual Basic modo Consola.
Unidad N° 2	<ul style="list-style-type: none"> ARREGLOS (VECTORES Y MATRICES): Introducción a la estructuras de datos, Definición de un arreglo, Tipos de arreglos. Vectores: Definición, Operaciones, Ordenación, Búsqueda, Resolución de ejercicios en Visual Basic Consola. Matrices: Definición, Operaciones, Ordenación, Búsqueda, Resolución de ejercicios en Visual Basic Consola. RUTINAS Y MÓDULOS: Módulos en VB. Net Rutinas: Procedimientos, Funciones, Parámetros por valor, Parámetros por referencia. Variables que ocultan variables Variables locales y variables globales.
Unidad N° 3	<ul style="list-style-type: none"> PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS: Introducción, Clases miembros de una clase y ámbito, Implementar una clase. Definir miembros a una clase: Variables miembros, Métodos, Propiedades, Ámbito.

CODIGO DOCUMENTO: POL-OFI-01	LICENCIATURA OFIMÁTICA	UNIDAD FACULTATIVA POLITECNICA
CODIGO CARRERA:306-0		
FECHA: 15/06/2016	REDISEÑO CURRICULAR	
Página 3 de 3		

	<ul style="list-style-type: none"> • Declaración e instanciación de objetos de una clase • Acceso a miembros de una clase • Herencia y polimorfismo Jerarquía de clases • APLICACIONES CON WINDOWS FORM: El diseñador de visual estudio • Eventos delegación de eventos. • La clase form: Propiedades más usadas, Métodos más usados, Uso de la ventana propiedades, Uso del cuadro de herramientas. • Componentes más usados propiedades, métodos y eventos: Label, Textbox, Button, Check box, Radio buttom, Group box, Numeric up down • Tab control. • Menu strip: Context menu strip, Date time picker, Combobox, Listbox, • Tooltip, Picture box.
--	---