

SINÓPTICO DE SABERES

I. PRESENTACIÓN:

INSTITUTO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA PARA LA INFORMÁTICA		
ESCUELA: ANÁLISIS DE SISTEMAS		
PROGRAMACIÓN	PROGRAMACIÓN III	SEMESTRE: CUARTO
Elaborado por: Ing. Marirene Sánchez Rodríguez Ing. Herminia Zambrano Licda. Alicia Zapata TSU. Luis Aredos	Validado Por: Dr. Wilfredo Illas	Fecha de elaboración: Marzo 2023
Código: AS415 Prelación: AS315	HF Horas de Formación Docente	Total Horas: 96
Categorización: <ul style="list-style-type: none"> • Teórica • Teórica – práctica X • Práctica • Campo 	Presenciales: 6 Horas Semanales Virtuales: BIMODALIDAD	Créditos Académicos: 5 UC

II. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

<p>Adquiere los conocimientos necesarios que le permiten diseñar y ejecutar programas en lenguaje C# para facilitar la resolución de un problema.</p>

III. SABERES NECESARIOS QUE DEBEN EVIDENCIARSE: (*conocer, hacer y ser*)

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
INTRODUCCIÓN A C#	<p>Origen del lenguaje, usos y generalidades del programa en "C#"</p> <p>Biblioteca, enlazado, compilación y mapa de memoria</p> <p>Declaración y tipos de variables, constantes, operadores, expresiones y sentencias de asignación</p>	<p>Investiga el lenguaje de programación C#</p> <p>Utiliza las variables que le permitirán almacenar diferentes valores útiles para el funcionamiento del programa C#</p> <p>Maneja la información de cómo declarar una variable o una constante dependiendo del tipo</p>	<p>Valora la importancia de la programación C# en la resolución de problemas</p>	<p>Disertación docente/estudiante</p> <p>Trabajo en grupos pequeños</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Lluvia de ideas</p> <p>Prácticas en el laboratorio</p> <p>Diagramas de flujo</p> <p>Videos en línea</p>	<p>Trabajos individuales y en grupo</p> <p>Mapas conceptuales</p> <p>Resolución de ejercicios en prácticas de laboratorio</p> <p>Pruebas escritas</p> <p>Exposiciones</p> <p>Talleres</p> <p>Proyecto final</p>

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<p>FUNCIONES Y EXPRESIONES</p>	<p>Funciones de control</p> <p>Constantes, Operadores y Expresiones</p> <p>Bloque de funciones</p> <p>Funciones como Procedimientos</p> <p>Recursividad en las Funciones</p>	<p>Distingue los diferentes tipos de estructuras de control</p> <p>Representa a los comandos o instrucciones como expresiones usadas para indicar las acciones que debe ejecutar un programa</p> <p>Denomina a los operadores con palabras que se emplean en un lenguaje de programación para que puedan ejecutarse determinadas operaciones</p> <p>Aplica los conceptos de recursividad</p>	<p>Dimensiona la forma correcta de instalar e implementar una función utilizando los algoritmos recursivos necesarios en los lenguajes de programación</p>		

UNIDAD COMPETENCIA INTEGRADA	CONTENIDO CONCEPTUAL CONOCER	CONTENIDO PROCEDIMENTAL HACER	CONTENIDO ACTITUDINAL SER	ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE SUGERIDAS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN SUGERIDAS
<p align="center">ARREGLOS Y PUNTEROS</p>	<p align="center">Bidimensionales Multidimensionales Creación y administración de Punteros</p>	<p>Expresa un arreglo en C# como una estructura de datos que permite almacenar colección de elementos del mismo tipo en una única variable</p> <p>Maneja y aplica el funcionamiento de los arreglos bidimensionales y multidimensionales</p> <p>Investiga el funcionamiento de los apuntadores, metodología y ventajas de uso en la creación de programas</p> <p>Utiliza los procedimientos adecuados para la creación de un puntero</p>	<p>Valora la importancia de elaborar programas para insertar, ordenar, buscar y visualizar datos contenidos en arreglos bidimensionales, multidimensionales y punteros al operar con datos en programación C#</p>		

IV. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

1. *Abrirllave. (s.f.). Tipos de datos primitivos en Java.*
2. *Morales, R. (2014). Lenguajes de programación: ¿qué son y para qué sirven?*
3. *NetBeans. Enlace de descarga: <https://definicion.de/lenguaje-de-programacion/>*
4. *Perez, J., Merino, M. (2009). Definición de: Lenguaje de programación.*
5. *TIOBE. (2019). TIOBE Index for April 2019.*
6. *<https://www.abrirllave.com/java/tipos-de-datos-primitivos.php>*
7. *<https://colombiadigital.net/actualidad/articulos-informativos/item/7669-lenguajes-de-programacion-que-son-y-para-que-sirven.html>*
8. *<https://www.oracle.com/sun/>*
9. *<https://www.tiobe.com/tiobe-index/>*