



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

PROGRAMA DE ESTUDIO DE LICENCIATURA

PRAXIS MES XXI

NOMBRE DE LA ASIGNATURA: INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

FECHA DE ELABORACIÓN: MARZO 2005

ÁREA DEL PLAN DE ESTUDIOS: AS () AC () APOBL (X) APOPT ()
ASIGNATURA INTEGRADORA ()

CLAVE: 532844

ASIGNATURA ANTECEDENTE: CLAVE NINGUNA NOMBRE

HORAS DE APRENDIZAJE A LA SEMANA		
CON DOCENTE	INDEPENDIENTES	TOTAL
4	3	7

CRÉDITOS: 6.6

TOTAL DE HORAS – CLASE POR ASIGNATURA: 105

OBJETIVO GENERAL

El estudiante analizará los conceptos fundamentales de la programación para operar la programación en JAVA.

ÍNDICE DE UNIDADES

1. Introducción a la WEB.
2. Introducción a la programación orientada a objetos utilizando JAVA como lenguaje de programación.
3. Herencia.

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD: 1. Introducción a la Web.	HORAS: (12/9) 21
---	-----------------------------------

OBJETIVO DE LA UNIDAD:
El estudiante identificará los conceptos fundamentales de la Web, para desarrollar la habilidad de crear una página Web.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1. Conceptos Básicos de Internet y World Wide Web (Web). 2. Ejemplos de Comercio electrónico 3. Clientes, Servidores y URL's 4. HTML. 5. Formas en HTML 6. Servlets y conexiones http.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición por parte de los estudiantes (Estrategia Interpersonal). Exposición del profesor (Estrategia de Recepción). Discusión en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo). 	<ul style="list-style-type: none"> El profesor generará el debate en el grupo sobre el tema en cuestión en base a experiencias reales (DD, CE, EL, EM). Los alumnos expondrán y debatirán en clase sobre los conceptos básicos la Historia del Internet y la WWW (DD y CE). 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno realizará una investigación sobre los conceptos básicos la Historia del Internet y la WWW. (DD)

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> Aula. Centro. 	<ul style="list-style-type: none"> Trabajo de Investigación (DD). Exposiciones (DD y CE). Participación en Discusiones (DD y CE). 	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones en computadora. Pizarrón. SW icarnegie

* Incluir el desarrollo de habilidades de investigación en caso de ser pertinente.

** Desarrollo de proyectos de investigación

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:	HORAS: (32/24) 56
2. Introducción a la programación orientada a objetos utilizando JAVA como lenguaje de programación.	

OBJETIVO DE LA UNIDAD:
El estudiante analizará el paradigma orientado a objetos, para operar el lenguaje de programación JAVA.

TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1 Introducción a Java. 1.1 Un recorrido rápido por Java. 1.2 Sintaxis básica de Java. 1.3 Sentencias de flujo de control. 1.4 Editor ortográfico avanzado: compilación. 2 Orientación a objetos. 2.1 Introducción a la orientación a objetos. 2.2 Objetos en Java. 2.3 Clases en Java. 2.4 Clases Java de utilidad.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición del profesor (Estrategia de Recepción). Análisis en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo). Elaboración de ejercicios de programación orientada a objetos (Estrategia de Selección). 	<ul style="list-style-type: none"> El profesor analizará los conceptos básicos de programación orientada a objetos y JAVA. (DD) El profesor y los estudiantes desarrollarán ejercicios de programación orientada a objetos usando JAVA. (DD, DC) 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno desarrollará ejercicios de programación orientada a objetos usando JAVA. (DD)

ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE
<ul style="list-style-type: none"> Aula. Centro. 	<ul style="list-style-type: none"> Solución de Ejercicios (DD). Participación en Análisis de Grupo y Solución de Ejercicios en Taller (DD). 	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones en computadora. Pizarrón. SW icarnegie Software.

* Incluir el desarrollo de habilidades de investigación en caso de ser pertinente.

** Desarrollo de proyectos de investigación

NÚMERO Y NOMBRE DE LA UNIDAD:		HORAS: (16/12) 28	
3. Herencia.			
OBJETIVO DE LA UNIDAD:			
El estudiante explicará el concepto de herencia, para realizarlo en el desarrollo de sus aplicaciones.			
TEMAS Y SUBTEMAS	ESTRATEGIAS DE INSTRUCCIÓN *	EXPERIENCIAS DE APRENDIZAJE	
		Con Docente	Independientes**
1. Abstracción. 2. Herencia: subclasses y superclasses, la Clase Object. 3. Polimorfismo: Sobrecarga de métodos. 4. Ventajas de la orientación a objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Exposición del profesor (Estrategia de Recepción). Análisis en el grupo (Estrategia de Proceso de Grupo). Elaboración de ejercicios de programación orientada a objetos (Estrategia de Selección). 	<ul style="list-style-type: none"> El profesor analizará los diferentes conceptos relacionados con la Herencia en la Programación Orientada a Objetos. (DD) El profesor y los estudiantes desarrollarán ejercicios de programación orientada a objetos usando JAVA y aplicando los conceptos de Herencia. (DD, DC) 	<ul style="list-style-type: none"> El alumno en desarrollará ejercicios de programación orientada a objetos usando JAVA y aplicando los conceptos de Herencia. (DD)
ESCENARIOS	ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	RECURSOS DIDÁCTICOS Y/ O SOFTWARE	
<ul style="list-style-type: none"> Aula. Centro. 	<ul style="list-style-type: none"> Solución de Ejercicios (DD). Participación en Análisis de Grupo y Solución de Ejercicios en Taller (DD). 	<ul style="list-style-type: none"> Presentaciones en computadora. Pizarrón. SW icarnegie Software. 	

* Incluir el desarrollo de habilidades de investigación en caso de ser pertinente.

** Desarrollo de proyectos de investigación

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÁSICA:

Arnow, D., et al. (2004). *Introduction to Programming using JAVA: An object oriented approach*. USA: Addison. ISBN: 0-321-20006-3

Jeffrey, H., Joey, G., Joseph, S. (2004). *Essentials of systems analysis and design*. N.J., Pearson. (4ª. edición). ISBN: 0-13-101605-9

Parsons, J. & Oja, D. (2003). *New Perspectives on Computer Concepts*. USA: Thomson. ISBN: 0-619-10005-2

COMPLEMENTARIA:

Introducción a la Web. <http://www.monografias.com/trabajos5/laweb/laweb.shtml>



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO
PROGRAMA DE ESTUDIO DE LICENCIATURA
PRAXIS MES XXI

ASIGNATURA: Introducción a los Sistemas de Información

CLAVE: 532844

PERFIL DOCENTE							
NIVEL DE ESCOLARIDAD	PROFESIÓN	EXPERIENCIA PROFESIONAL			EXPERIENCIA DOCENTE		
		ÁREA	ACTIVIDADES	AÑOS	NIVEL EDUCATIVO	ASIGNATURAS	AÑOS Y/O SEMESTRES
Maestría.	Sistemas. Carreras Afines.	Programación.	Programador de Sistemas. Ingeniero de Software.	5	Licenciatura.	Programación. Estructuras de Datos.	4 semestres.

OTROS CONOCIMIENTOS DESEABLES:

Inglés.

Contar con al menos 6 cursos de una Maestría y / o Doctorado en el área de la asignatura.