



UNIVERSIDAD DEL VALLE DE MÉXICO

PROGRAMA DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA

ASIGNATURA	INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN	CLAVE	532844	TOTAL DE CRÉDITOS	6.6	HORAS TOTALES	105
CICLO	TERCER	HORAS CON DOCENTE	60	HORAS DE FORMACIÓN DE PRÁCTICA PROFESIONAL		HORAS DE APRENDIZAJE INDEPENDIENTE	45
ÁREA CURRICULAR	AP						

COMPETENCIA

Emplear los conceptos fundamentales de la programación tipo web y orientada a objetos para crear páginas web con interacción cliente servidor, respetando estándares de codificación.

NÚMERO	UNIDAD DE CONTENIDO
I	Introducción a la web
II	Introducción a la programación orientada a objetos
III	Herencia

UNIDAD DE CONTENIDO	RESULTADO DE APRENDIZAJE	INDICADOR DE DESEMPEÑO	SABERES REQUERIDOS PARA EL LOGRO DE LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE			ESTRATEGIAS DE APRENDIZAJE	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
			Conocimientos	Habilidades	Actitudes y valores		
I. Introducción a la web	Definir la Web como una herramienta efectiva para encontrar información con el propósito de producir páginas web básicas que incluyan interfaces de usuario con elementos FORM	Demostrar en un cuadro comparativo búsquedas en la Web contrastando los resultados que arrojan distintos navegadores para codificación de páginas web usando HTML aplicando estándares de codificación	Introducción al World Wide Web y su funcionamiento. Sintaxis de las etiquetas HTML Introducción a formas de HTML y servlets Conexiones HTTP y Ciclo de Vida de la Conexión Server Push–Client Pull	Trabajar con Internet y conocer los conceptos que se manejan. Validación y verificación de páginas web Uso de validadores de código HTML y corrección de errores Instalación y uso de iCarnegie Servlet Workbench	Responsable Tolerante Participativo Consideraciones éticas para la creación de páginas web	Prácticas en el laboratorio Prácticas guiadas por el docente Representaciones en clase	Lista de cotejo Guía de observaciones
II. Introducción a la programación orientada a objetos	Expresar programas en Java tipo Servlet para responder a páginas web con la finalidad de poder tomar cursos de Java avanzados u otros lenguajes conociendo estrategias de programación	Diseño y codificación de programas Java aplicando estándares de codificación en las estrategias de programación	Conceptos básicos del ciclo de diseño de software Clases de Java y elementos de un Servlet Instanciación y ciclo de vida de los objetos Tipos de datos, variables, operadores aritméticos, relacionales y lógicos Sentencias de control de flujo Vectores	Desarrollar de estrategias de programación Usar herramientas JDK para compilar y depurar clases de Java y Servlets Dominio de la sintaxis del lenguaje de programación Java apegado a convenciones de código	Responsable Participativo Reflexivo	Prácticas en el laboratorio Mapas conceptuales Discusión en clase	Lista de cotejo Guía de observaciones
III. Herencia	Emplear el concepto de Herencia para el desarrollo de aplicaciones en un lenguaje o nivel de programación	Desarrollar las aplicaciones de Herencia en un lenguaje o nivel de programación	Introducción y terminología de Herencia Herencia en Java Polimorfismo Sobreescritura de métodos Jerarquía de Clases	Dominio de la sintaxis del lenguaje de programación Java apegado a convenciones de código Eficiente y responsable ante el manejo de información	Responsable Honesto Participativo	Prácticas en el laboratorio Ejercicios en clase Exposición de trabajo	Lista de cotejo Prueba en línea en plataforma iCarnegie Rúbrica Prueba de conocimientos

EVALUACIÓN DEL CURSO

Evaluación:

La evaluación del curso es de carácter integral, acumulativo, formativo, sumativo, participativo y de aplicación continua a los estudiantes durante el desarrollo del curso, por medio del cual se exploran y valoran los avances de las unidades de aprendizaje, a través de la elaboración de trabajos, ensayos, investigaciones, prácticas, participaciones en clase y cualquiera otra forma de evaluación que se estime conveniente.

Cabe señalar que la evaluación del aprendizaje se adaptará a la metodología y estrategias de enseñanza aprendizaje que se utilicen.

Acreditación:

El curso se acredita con tres evaluaciones parciales en las cuales se considerarán tanto las pruebas objetivas como los productos elaborados dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

RECURSOS DIDÁCTICOS	BIBLIOGRAFÍA BÁSICA	BIBLIOGRAFÍA COMPLEMENTARIA
<p>Equipo de cómputo</p> <p>Proyector/ cañón</p> <p>Conexión a Internet</p> <p>Editor de textos</p> <p>Plataforma Java Sun, Standard Edition (J2SE) 1.4 o posterior</p> <p>iCarnegie Servlet Workbench</p>	<p>Arnow, David M. Weiss, Gerald Introduction to programming using java: an object oriented approach. Edit. Addison – Wesley.USA.2004 (clasico)</p> <p>www.icarnegie.com</p> <p>http://htmlhelp.com/</p>	<p>Schafer, Steven M. HTML XHTML Y CSS Ed. Anaya 1a Edición (año 2010)</p> <p>WU, C. Thomas. Programación en Java : Introducción a la programación orientada a objetos Ed. McGraw Hill Interamericana 1a Edición (Año 2011)</p>