



PERÚ

Ministerio de Educación

Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana

UGP



IESTP ARGENTINA

## PROGRAMACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA: TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

CARRERA PROFESIONAL : COMPUTACION E INFORMATICA

SEMESTRE : III

MÓDULO TÉCNICO PROFESIONAL N° 02

TOTAL HORAS A LA SEMANA : 4

UNIDAD DIDÁCTICA : TALLER DE MODELAMIENTO DE SOFTWARE

TOTAL HORAS SEMESTRE :72

SEMESTRE ACADÉMICO : 2020-I

DOCENTE : Mag. Gina Huertas Camacho  
Lic. Rivero Esquivel, Alberto

### 1. CAPACIDAD TERMINAL: Modelar la arquitectura del software

ELEMENTO DE CAPACIDAD TERMINAL	CONTENIDOS			ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACION	INDICADORES DE LOGRO	SEMANA/ FECHA/ HORAS
	CONCEPTUAL	PROCEDIMENTAL	ACTITUDINAL				
Introducción a La Arquitectura del .Net Framework y programas consola	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Introducción a La Arquitectura del .Net Framework</li> <li>▪ Conociendo la Arquitectura del .net Framework 4.0</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utiliza Método de la clase console</li> <li>▪ Implementa Proyectos Consola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>	Nº 01 Implementando aplicaciones consola para el manejo de estructuras secuenciales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información.</li> </ul>	1. Elabora programas consola con .net	1 06-10 abril



**PERÚ**

**Ministerio de Educación**

**Dirección Regional de Educación de Lima Metropolitana**

**UGP**



**IESTP ARGENTINA**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Entorno Integrado</li> <li>Estructura de programas consola</li> <li>Tipos de datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora aplicaciones utilizando métodos de la clase console</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Participa activamente en las sesiones de práctica de laboratorio.</li> </ul>		Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información	2 13-17 abril
Codifica programas con estructuras secuenciales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Métodos de la clase console para lectura y escritura de datos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora aplicaciones utilizando Estructura secuenciales WriteLine() y ReadLine()</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Muestra interés en la implementación de programas consola</li> </ul>			3 20-24 abril
Emplea estructuras condicionales y repetitivas en los programas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresiones y operadores lógicos</li> <li>Las estructuras condicionales simples y múltiples</li> <li>Estructuras de control repetitivo finito e infinito.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Elabora aplicaciones con estructuras secuenciales y repetitivas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es puntual en las sesiones de clase.</li> <li>Tiene disposición positiva para el trabajo en equipo.</li> </ul>	N° 02 Empleo Adecuado de las estructuras Condicionales durante las tomas de decisiones.		2. Utiliza adecuadamente las estructuras condicionales y repetitivas para la toma de decisiones. 4 27-30 abril 5 04-08 mayo 6 11-15 mayo



**IESTP ARGENTINA**

<p>Utiliza arreglos para almacenar información .</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Definición de arreglos</li> <li>▪ Declaración, asignación y lectura de elementos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Determina la necesidad de utilizar arreglos en una aplicación.</li> <li>▪ Elabora aplicaciones con arreglos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje.</li> <li>▪ Participa activamente en las sesiones de práctica de laboratorio.</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Nº 03 Empleando arreglos en los Programas de .Net</p>	<p>Utiliza técnicas y metodologías pertinentes para el modelamiento de la estructura lógica del sistema de información</p>	<p>3.Elabora aplicaciones empleando datos de tipo array</p>	<p style="text-align: center;">7 18-22 Mayo</p>
<p>Conoce y emplea adecuadamente procedimientos y funciones en sus programas</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Funciones predeterminadas de visual .Net</li> <li>▪ Sintaxis de Funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elabora aplicaciones con funciones propias de .net.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones.</li> <li>▪ Toma en cuenta los aspectos éticos al desarrollar sus actividades</li> </ul>	<p style="text-align: center;">Nº 04 Empleando funciones predeterminadas en Vs.net.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas (software) pertinentes para el modelamiento y de la estructura lógica y física del sistema y diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada.</li> </ul>	<p>4 Elabora aplicaciones empleando funciones</p>	<p style="text-align: center;">8 25-29 Mayo 09 01-05 Junio</p>



**IESTP ARGENTINA**

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Funciones de Usuario FDU.</li> <li>▪ Parámetros por valor y referencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Elabora aplicaciones de tipo procedimental en base a funciones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>				<p style="text-align: center;">10 08-12 Junio</p> <p style="text-align: center;">11 15-19 Junio</p>
Desarrollo de aplicaciones de interface gráfica empleando GUI y Controles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicaciones Windows con formularios</li> <li>• Controles propiedades, método y eventos</li> </ul>	Elabora aplicaciones con interface visual y subprocesos.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje.</li> </ul>	Nº05 Diseñando aplicaciones visuales con formularios.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliza herramientas (software) pertinentes para el modelamiento y de la estructura lógica y física del sistema y diseño del software, de acuerdo a la metodología utilizada.</li> </ul>	5. Diseña aplicaciones con interface visual y subprocesos.	<p style="text-align: center;">12 22-26 Junio</p> <p style="text-align: center;">13 30 Jun al 03 Jul</p> <p style="text-align: center;">14 06-10 Julio</p> <p style="text-align: center;">15 13-17 Julio</p>
Conocer y aplicar el uso de las propiedades, métodos y eventos de las listas :Listbox y ComboBox	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Listas Estructura, Propiedades y métodos básicos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Emplea el objeto Lista sus propiedades, métodos y eventos y sus diversas aplicaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Muestra actitud responsable al ser puntual en las sesiones de aprendizaje.</li> <li>▪ Toma en cuenta sugerencias</li> </ul>	Nº6 Desarrollando aplicaciones utilizando propiedades, métodos y eventos de las listas.		6 Conoce la estructura de una lista	<p style="text-align: center;">16 20-24 Julio</p> <p style="text-align: center;">17 27-31 Julio</p>
<b>Recuperación</b>							<p style="text-align: center;">18 03-07 Agosto</p>
<b>Total horas</b>							72 horas



**PERÚ**

**Ministerio de  
Educación**

**Dirección Regional de Educación de Lima  
Metropolitana**

**UGP**



**IESTP ARGENTINA**

Lima, Marzo del 2020

\_\_\_\_\_  
**Mag. Gina Huertas Camacho**

\_\_\_\_\_  
**Lic. Rivero Esquivel, Alberto**