

Creación de los contenidos de los temas de una unidad

PERFIL DE DOCENTE

COORDINACIÓN DE CAMPUS VIRTUAL

Índice

PASO1: REQUISITOS	1
PASO4: CREAR LAS PÁGINAS DE LOS TEMAS Y SUBTEMAS.....	1
PASO3: AÑADIR IMÁGENES.....	3
PASO5: AÑADIR VIDEOS	5
PASO5: AÑADIR DOCUMENTOS	6
PASO4: AÑADIR ENCUESTA DE EVALUACIÓN	7

PASO1: REQUISITOS

Se recomienda tener a la mano el diseño instruccional del curso, realizado en el paso anterior del presente curso de inducción.

UEA:	Programación orientada a objetos					
Objetivo General:	Al final de la UEA el alumno será capaz de: aplicar el paradigma orientado a objetos para resolver problemas					
No. De sesiones:	18					
Modalidad de conducción:	Híbrida					
Clases:	PRESENCIALES, Martes y Jueves de 8:30 a 10:00 hrs, salón A1 de aulas ligeras					
Asesorías:	VIRTUAL, Martes de 14:30 a 16:00 hrs					
Criterios de evaluación:	Exámenes: 40%, Tareas: 40%, Participación: 10% y Asistencia: 40%					
Contacto:	Dr. Juan Ruíz Lara, jruiz@correo.ler.uam.mx, 728 764 2323 Ext 62, Edificio P 2o Piso cubículo 12					

semana	Unidad	Objetivo de la unidad	Temas o subtema	Materiales de estudio	Producto a evaluar, fecha y medir	No. De sesión
1	1. Conceptos básicos	El alumno deberá ser capaz de definir los conceptos básicos de programación, así como las convenciones de codificación y documentación, utilizando un compilador de lenguaje C	1.1 Introducción	Vídeo: Introducción a la programación https://www.youtube.com/watch?v=Ptm84x-uer Lectura: Cap.1 Introducción	1. Tarea1: Introducción tarea_cap1_rema_1-1.pdf - Mapa mental: Tabla de identificadores, tipos de operadores y palabras reservadas	1

Figura 1.

PASO4: CREAR LAS PÁGINAS DE LOS TEMAS Y SUBTEMAS

Seleccionar la unidad y añadir una subpágina.

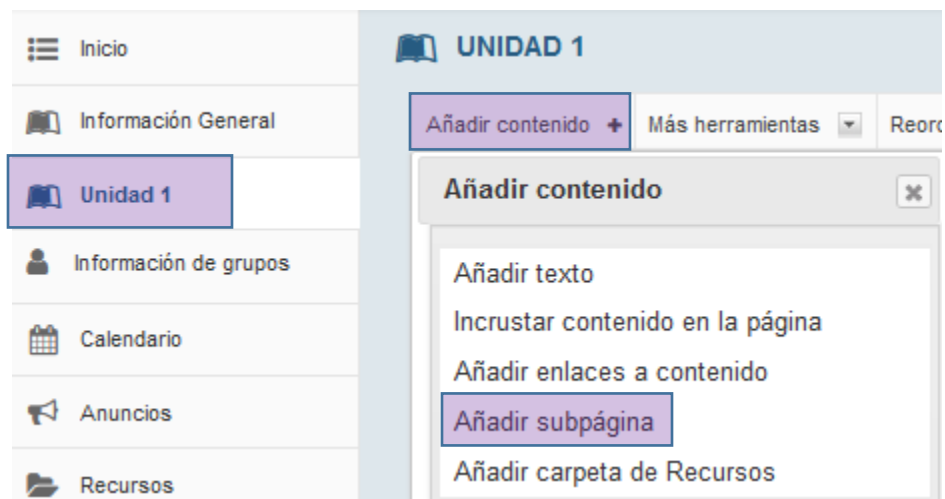


Figura 2.

El título de la subpágina deber contener la información del tema al que representa. Se recomienda utilizar botones, ya que son más claros al momento de navegar en el contenido de la unidad.

Añadir subpágina

* Título de la página

Seleccionar una página existente

Página siguiente: En lugar de una "subpágina", se puede decir más e: parte superior: En el caso de "subpágina", cuando se navega hacia ésta, sustituye a la página de partida en la ruta de navegación, el nivel jerárquic

Mostrar como un botón en lugar de como un enlace

Figura 3.

Añadir un componente de texto a la nueva subpágina.

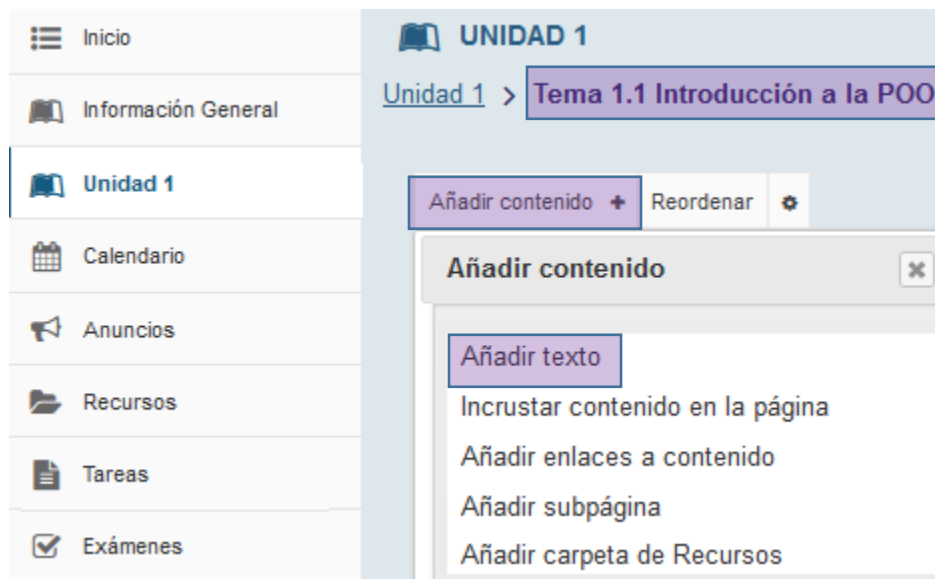


Figura 4.

Especificar el contenido del tema y acompañarlo de imágenes si es necesario.

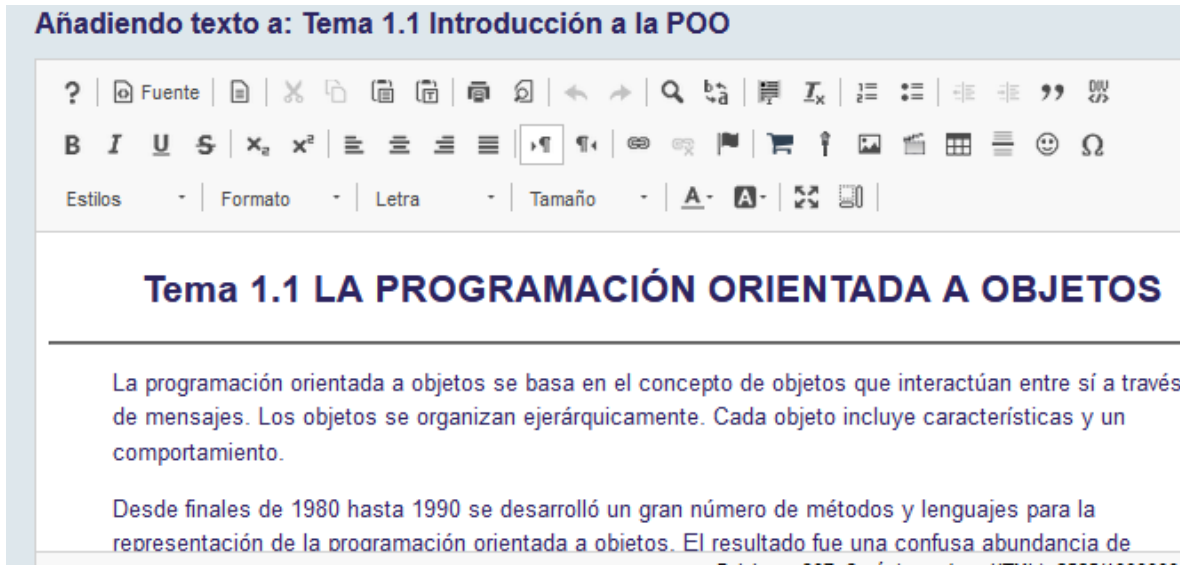


Figura 5.

PASO3: AÑADIR IMÁGENES

Colocar el cursor en el lugar donde se desea insertar la imagen y activar la herramienta.

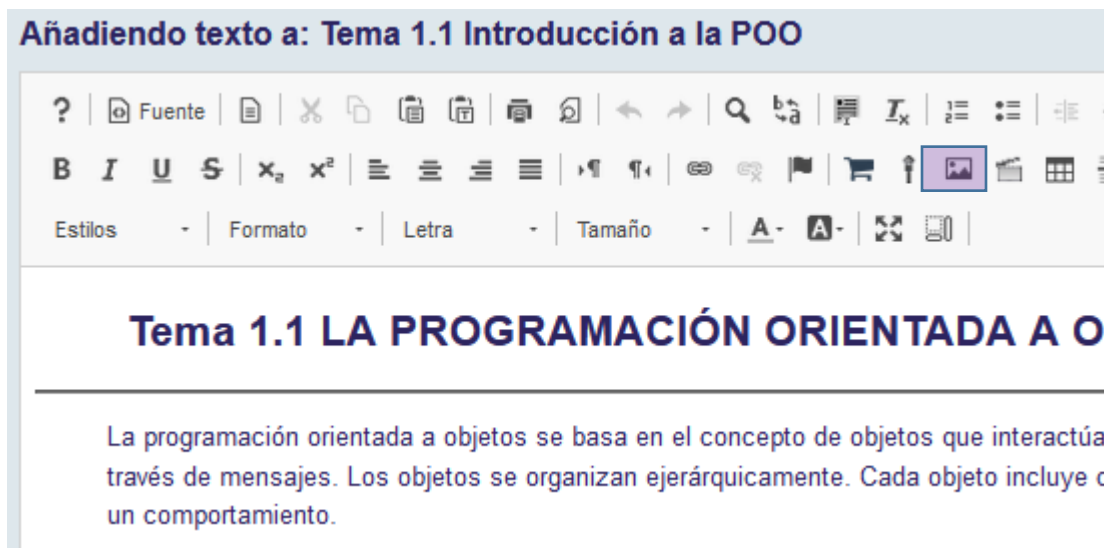


Figura 6.

Examinar los documentos del servidor para seleccionar la imagen.

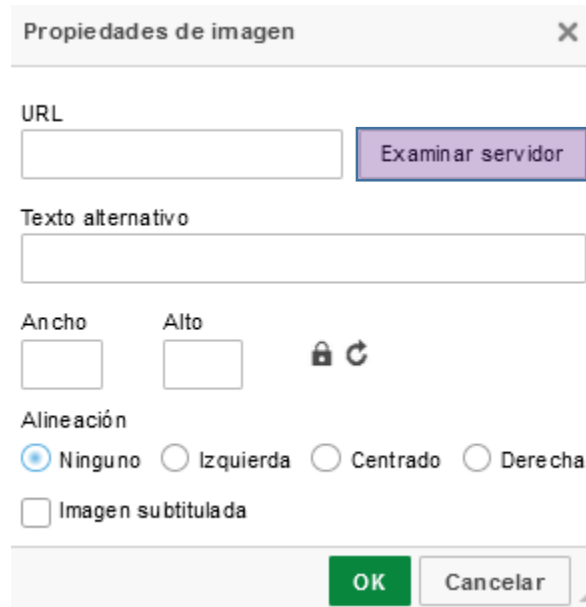


Figura 7.

Crear las carpetas para organizar la información de la Unidad, como "imágenes", "documentos", etc. Y subir los documentos a cada una de las carpetas.

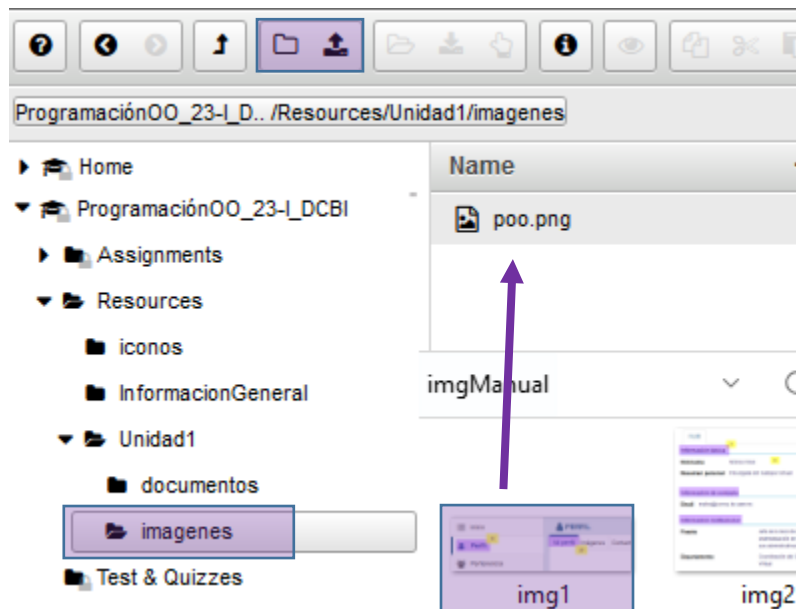


Figura 8.

Una vez publicados los documentos, seleccionar la imagen para insertarla en el contenido del texto.

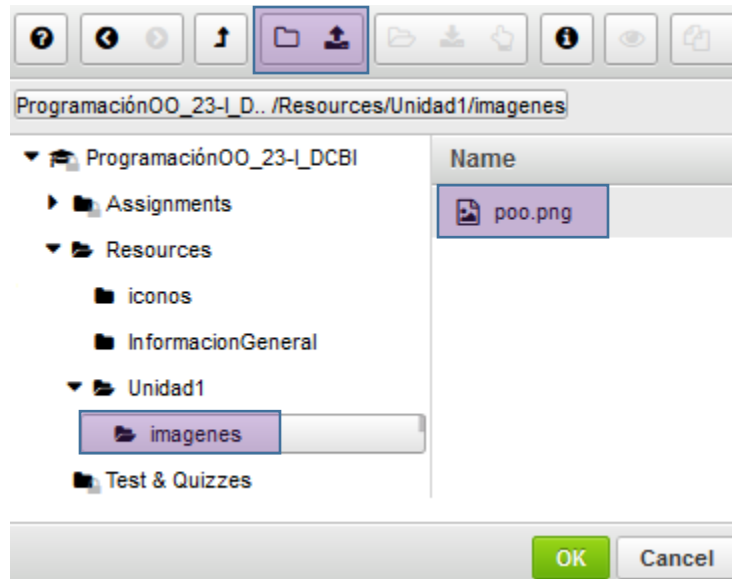
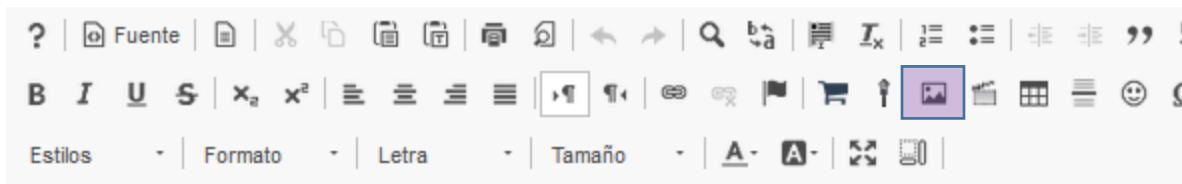


Figura 9.

PASOS: AÑADIR VIDEOS

Todos los videos deben ser enlaces a youTube, por cuestiones de espacio en disco no se permite subir videos a la plataforma.

Crear el enlace al video, seleccionar el texto y activar la herramienta.



ESCUCHAR

Ve al siguiente enlace y reproduce el video. Te recomendamos que tomes notas y respondas las puedes descargar la presentación de la clase impartida.

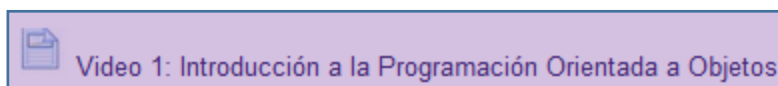
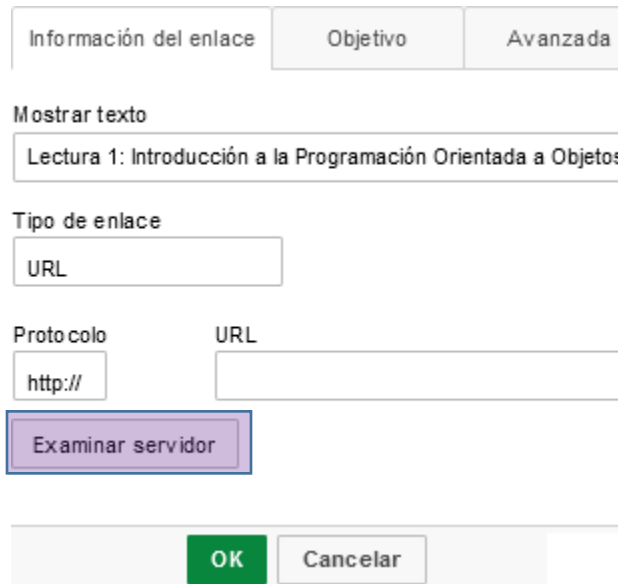


Figura 10.

Examinar el servidor para localizar el documento.



Información del enlace Objetivo Avanzada

Mostrar texto
Lectura 1: Introducción a la Programación Orientada a Objetos

Tipo de enlace
URL

Protocolo URL
http://

Examinar servidor

OK Cancelar

Figura 13.

Seleccionar el documento. En caso de no existir publicarlo en la carpeta que le corresponda, como se explicó en los pasos anteriores.

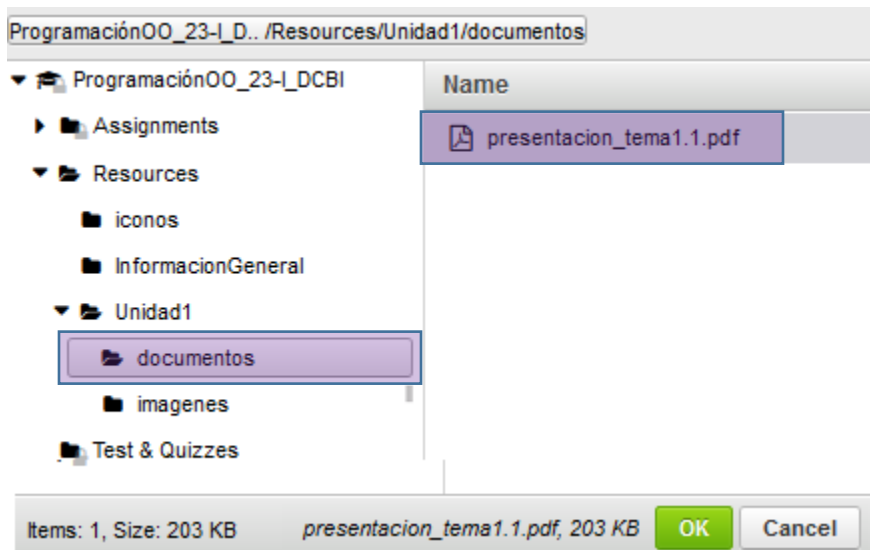


Figura 14.

PASO4: AÑADIR ENCUESTA DE EVALUACIÓN

Por último, se recomienda integrar una encuesta creada desde su cuenta de correo institucional de Google y evaluar el contenido educativo del tema. Creando el enlace a la encuesta de la misma manera en cómo se integró el enlace al video de YouTube.

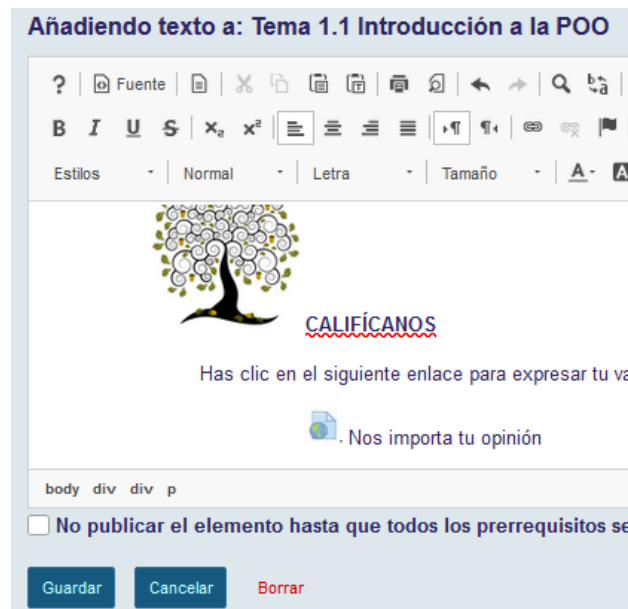


Figura 15.

Aquí se muestra un ejemplo de una encuesta de evaluación.

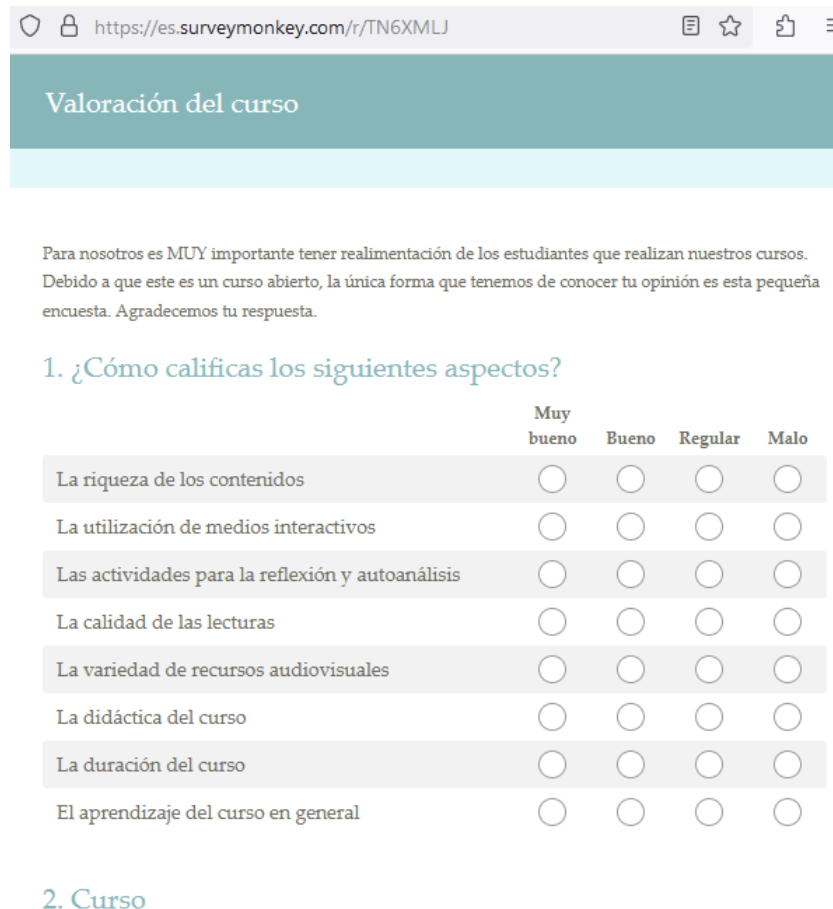


Figura 16.

PASOS: EJEMPLO DEL CONTENIDO DE UN TEMA

Un ejemplo de un contenido de un tema es el siguiente:

Tema 1.1 LA PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS

La programación orientada a objetos se basa en el concepto de objetos que interactúan entre sí a través de mensajes. Los objetos se organizan jerárquicamente. Cada objeto incluye características y un comportamiento.

Desde finales de 1980 hasta 1990 se desarrolló un gran número de métodos y lenguajes para la representación de la programación orientada a objetos. El resultado fue una confusa abundancia de métodos que apenas eran comparables entre sí. Para unificarlos, los tres desarrolladores James Rumbaugh, Grady Booch e Ivar Jacobson decidieron integrar varios lenguajes existentes en un estándar común denominado "Unified Model Lenguaje" (UML). Comenzaron a trabajar con un equipo para completar UML en 1996. Luego se lo entregaron a la Object Management Group (OMG), que introdujo la versión 1.1 de Unified Modeling Language como estándar en 1997.




ESCUCHAR

Ve al siguiente enlace y reproduce el video. Te recomendamos que tomes notas y respondas las preguntas de escucha activa que encontrarás debajo del video También puedes descargar la presentación de la clase impartida.

 [Video 1: Introducción a la Programación Orientada a Objetos](#)

1. ¿Quién fue el creador del paradigma orientado a objetos?
2. ¿Cuál es la diferencia entre la programación estructural y la programación orientada a objetos?
3. ¿Qué es una clase y cuáles son sus propiedades?
4. ¿Cuál es la diferencia entre un objeto y una clase?


 [Presentación Clase 1: Introducción a la Programación Orientada a Objetos](#)



ESTUDIAR

Ahora estudia las siguientes lecturas. Te conminamos a que lo leas y tomes notas.


 [Lectura 1: Introducción a la Programación Orientada a Objetos](#)

 [Lectura 2: La nomenclatura UML](#)



ANCLAR

Estudia el siguiente mapa mental para afianzar tu aprendizaje y conocimiento sobre este tema.

 [Mapa Mental 1: Introducción a la Programación Orientada a Objetos](#)



PRACTICAR

Has clic [aquí](#), y descarga-instala el siguiente software libre para diseñar diagramas con UML o acude al centro de cómputo de la unidad

Realiza la siguiente actividad

 Tarea 1: Conceptos básicos de UML



CALIFÍCANOS

Has clic en el siguiente enlace para expresar tu valoración del tema, eso nos ayudará a crecer y hacer mejores materiales de estudio.

 Nos importa tu opinión

Figura 17.