

PLAN DE TRABAJO

:: MODALIDAD ABIERTA ::

DATOS DE LA ASIGNATURA

Licenciaturas en que se imparte:	Lic. Informática	4 sem		
Nombre:	Informática IV (Análisis y Diseño Orientado a Objetos)			
Clave(s):	1445			
Tipo:	Obligatoria			
Plan de Estudios:	2012 (actualizado al 2016)			

FECHAS DEL SEMESTRE

Inicio semestre:	4 de febrero de 2025
Fin del semestre:	13 de junio 2025
Plataforma educativa:	19 de febrero de 2025 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	25 de mayo de 2025 a las 23:00 hrs. Último día para entrega de actividades en plataforma
Periodo examen global:	6, 7 y del 9 al 12 de junio 2025
Consulta de calificaciones en historia académica:	A partir del 30 de junio 2025

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

OBJETIVO GENERAL

El alumno aprenderá a desarrollar sistemas utilizando metodologías para el análisis y diseño orientado a objetos

CONTENIDO TEMATICO

Unidad	Tema	Teóricas
1	Introducción	04
2	Metodologías orientadas a objetos	10
3	Planeación y elaboración	14
4	Análisis orientado a objetos	18
5	Diseño orientado a objetos	18
	Total de horas	64

BIENVENIDA

Bienvenidos a la asignatura de Análisis y Diseño de Orientado a Objetos. Es una materia esencial para el licenciado en informática ya que es la base para construir sistemas de información, además de continuar con su formación académica y profesional.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

Dentro del desarrollo de sistemas de información, una parte fundamental es el análisis y diseño de este. El enfoque orientado a objetos de la ingeniería de software permite modelar realidades abstractas y concretas de un sistema como un grupo de objetos que se relacionan e interactúan entre sí. En este paradigma, los sistemas de información requieren de objetos y clases interrelacionados para efectuar las tareas de un sistema. Este paradigma se relaciona con otras áreas, como la contabilidad, la administración y las finanzas. Es fundamental en las ciencias de la computación y la Inteligencia Artificial. Sus aplicaciones son muy diversas en lo académico y laboral y es demandada en ramos de la educación, la industria y la ciencia.

FORMA EN QUE EL ALUMNADO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

1. Las actividades de aprendizaje están basadas en las unidades establecidas en el programa de la asignatura. Es necesario desarrollarlas y entregarlas en el orden que se presentan.
2. Sólo se aceptan entregas por medio de la plataforma y en ninguna circunstancia por otro medio distinto.
3. Las evaluaciones de las actividades son por puntos o porcentaje fijo como se señala en el presente plan de trabajo.
4. Respeta los periodos y fechas de los tres exámenes parciales y si es el caso un examen final o global. Los exámenes son por única vez.
5. Revisa la fecha de cierre de la plataforma. No se reciben actividades fuera del tiempo indicado.
6. Para los mapas conceptuales puedes utilizar [CMapTools](#).
7. Para los diagramas puedes utilizar la versión de la comunidad de [Visual Paradigm](#).
8. Los casos prácticos se desarrollarán en [Apache NetBeans](#).

Para la realización de tus actividades deberás cuidar tu **ortografía** y usar **fuentes oficiales** como: libros, revistas, artículos, etcétera. Recuerda hacer la cita en formato APA, ya que, si no lo haces incurrirás en plagio.
https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/3_Normas-APA-7-ed-2019-11-6.pdf.

El uso de la inteligencia artificial para la elaboración de actividades quedará a consideración del profesor, pero también deberán ser citadas en los trabajos.

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

Unidad	N° Actividad	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
Unidad 1:	Actividad 1	Investiga y explica lo que se pide a continuación.		

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

Introducción		a) ¿En qué consiste la programación orientada a eventos? b) Defina que es un objeto, un evento, un método y sus propiedades. c) ¿Qué es un entorno integrado de desarrollo? d) ¿Qué es una estructura de control? e) Investigar la clase Exception de Java. Mencione sus métodos más importantes. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.	Apunte Electrónico SAUyED. Informática IV. (Análisis y Diseño Orientado a Objetos)	3 pts.
	Actividad 2	Investiga y explica lo que se pide continuación. 1) Analiza y explica cuatro diferencias entre el enfoque estructurado y el enfoque orientado a objetos. 2) Explica la importancia de la instancia de una clase. 3) ¿Porque es importante los principios y conceptos del paradigma orientado a objetos? explícalo. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.	Apunte Electrónico SAUyED. Informática IV. (Análisis y Diseño Orientado a Objetos) Licenciatura en Informática.	3 pts.
	Actividad 3	Investiga y explica lo que se pide continuación. Escribe un programa en el lenguaje de programación Java, usando la clase Aparato televisión que tenga los	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega. Blasco, F. (2019).	3 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		atributos: marca, color y tamaño. En el método principal main se debe mostrar los atributos del Aparato televisión. ¿Qué atributos propones agregar a la clase? Entrega. Archivo en formato pdf con el contenido: 1. Análisis del problema 2. Código en Java con la clase indicada 3. Pantallas con las salidas del programa 4. Comentarios y conclusiones. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sábelas a la sección correspondiente.	Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	
Unidad 2: Metodologías orientadas a objetos	Actividad 1	Investiga y explica lo que se pide continuación. a) ¿Qué es un lenguaje de modelado? b) ¿Qué es un modelo y cómo se entiende como una abstracción? c) ¿En qué medida un lenguaje formal de modelado puede ser tan preciso como un lenguaje de programación en la práctica? d) ¿De qué manera un lenguaje de modelado puede construirse utilizando diferentes herramientas como pseudocódigo, código real, diagramas o descripciones de texto? e) ¿Cuáles son los seis componentes importantes de la programación orientada a objetos y cómo contribuyen al diseño de software?	Kendall, K. E., Romero Elizondo, A., & Kendall, K. E. (2011). Análisis y diseño de sistemas. México: Prentice Hall.	3 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	Actividad 2	¿Cómo se pueden aplicar las metodologías orientadas a objetos (Booch, Rumbaugh, Jacobson, Coad y Yourdon, y Wirfs-Brock) para gestionar el siguiente problema? El desafío es diseñar un sistema que simule un parque de atracciones en línea, donde los usuarios puedan interactuar con diversas atracciones (montañas rusas, juegos, espectáculos) y realizar acciones como: • Reservar entradas: Los usuarios pueden reservar entradas para el parque y para ciertas atracciones. • Interacción en tiempo real: Los usuarios pueden experimentar interacciones en tiempo real con otros usuarios, como juegos multijugador o carreras de simuladores. • Personalización de la experiencia: Los usuarios pueden crear su propio perfil dentro del parque, elegir disfraces, accesorios, y recibir recomendaciones personalizadas de atracciones. • Estadísticas y premios: Al final del día, el sistema puede generar estadísticas personalizadas sobre las experiencias de los usuarios (cuántas atracciones visitaron, sus logros, etc.) y otorgar premios virtuales.	Kendall, K. E., Romero Elizondo, A., & Kendall, K. E. (2011). Análisis y diseño de sistemas. México: Prentice Hall.	4 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Indica cuál consideras que es la que más se usa y justifícalo. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	Actividad 3	Investiga, y realiza lo que se pide continuación. Realizarás el siguiente proyecto, que consta de varias fases, y se irán presentando los avances en las siguientes unidades. Realiza el análisis y diseño de la primera fase para el desarrollo de una tienda virtual de venta de carros eléctricos autónomos. El proyecto consiste en crear un sistema sencillo de comercio electrónico, donde los usuarios pueden visualizar los vehículos, personalizarlos según sus preferencias y proceder con la compra. El sistema constará de dos vistas principales: una para mostrar los vehículos disponibles y otra para personalizar el vehículo elegido antes de la compra. Primera Fase: Registro y Autenticación de Usuarios Objetivo: En esta fase se busca implementar el proceso básico de registro y autenticación de usuarios para la agencia de venta de carros eléctricos. - Vista de Login (V1): - Campos: Nombre de usuario, Contraseña, Botón: "Entrar", que validará los datos del usuario y, si son correctos, redirige a otra	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega. Blasco, F. (2019). Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	6 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		vista. Enlace: "Crear Usuario", que llevará a la vista de registro. 2. Vista de Registro (V2): ○ Campos: ▪ Nombre de usuario, Contraseña, Correo electrónico, Teléfono, Entidad federativa (ComboBox con lista desplegable de entidades). ▪ Botón: "Guardar", que almacena la información de los usuarios en un archivo de texto plano (separado por el carácter " ") y regresa a la vista de login (V1). Resultado Final de la Fase 1: • Sistema con autenticación básica para usuarios y registro de datos en un archivo de texto. Los datos de los usuarios se deben guardar en un archivo de texto plano separado por el carácter pipe i. Entrega. Archivo en formato pdf con el contenido: ii. Análisis del problema iii. Diagrama(s) de casos de uso iv. Pantalla de validación de acceso del usuario v. Código en Java de la aplicación con las clases que correspondan vi. Pantallas de la salida del programa vii. Comentarios y conclusiones Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas		
--	--	--	--	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	Actividad 1	Investiga y contesta lo que se pide a continuación de acuerdo con los temas de la unidad. ¿Cuáles son los pasos clave en la planeación de un programa? ¿Cómo se define el alcance y los objetivos de un programa durante la fase de planeación? ¿Cómo se gestionan los recursos y el tiempo durante la elaboración de un programa? ¿Qué metodologías de desarrollo de software se pueden utilizar para la planeación y elaboración de programas? ¿Qué importancia tiene la prueba y validación del programa en la fase de elaboración? ¿Cómo se lleva a cabo la planificación de las fases de implementación y mantenimiento de un programa de programación? ¿Qué herramientas y lenguajes de programación son más adecuados para la elaboración de programas de cómputo en función de los requerimientos del proyecto? Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.	Apunte Electrónico SAUyED. Informática IV. (Análisis y Diseño Orientado a Objetos) Licenciatura en Informática.	4 pts.
Unidad 3: Planeación y elaboración				
	Actividad 2	Segunda Fase: Gestión de Productos	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega.	6 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Objetivo: Implementar una interfaz de gestión de productos para operadores, permitiendo agregar productos al inventario con especificaciones detalladas. - Identificación del tipo de usuario (Operador / Cliente): - Se agrega el atributo tipoUsuario en la clase Usuario (puede ser operador o cliente). - Vista de Alta de Productos (V3) (Solo para operadores): - Campos: - EAN (Código de producto). - Descripción. - Precio. - Tipo (Kilogramo o Pieza). - Botón: "Agregar Producto", que guarda la información en un archivo de texto plano, utilizando el carácter " ". - Modelo de Producto: - Crear una clase Producto con atributos: EAN, Descripción, Precio, Tipo, y un constructor para inicializarlos. - Implementación de Comparable: - La clase Producto implementa la interfaz Comparable, y se implementa el método compareTo() para ordenar los productos por precio o por otro criterio. Resultado Final de la Fase 2:	Blasco, F. (2019). Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	
--	--	--	--	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Operadores pueden agregar productos y estos se almacenan en un archivo de texto. Los productos pueden ser ordenados mediante la implementación de Comparable. Entrega. Archivo en formato PDF con el análisis en un diagrama de clases, diagrama de objetos, código del programa en Java y pantallas con las salidas. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
Unidad 4: Análisis orientado a objetos	Actividad 1	Problema: Se requiere una aplicación que modele diferentes tipos de dispositivos electrónicos, utilizando una clase abstracta y herencia. Los dispositivos a modelar son: Teléfono, Tablet, Laptop y Smartwatch, con los siguientes atributos: - Teléfono: marca, modelo y capacidad de batería (en mAh). - Tablet: marca, modelo y tamaño de pantalla (en pulgadas). - Laptop: marca, modelo, tamaño de pantalla (en pulgadas) y cantidad de memoria RAM (en GB). - Smartwatch: marca, modelo y duración de la batería (en horas).	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega. Blasco, F. (2019). Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	6 pt

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Se necesitan los siguientes métodos para cada dispositivo: 1. Encender: Método para simular que el dispositivo se enciende. 2. Apagar: Método para simular que el dispositivo se apaga. 3. Mostrar información: Método para mostrar los detalles del dispositivo (marca, modelo y atributos específicos). Recuerda utilizar una clase abstracta y herencia. Incluir una clase de prueba con el método main para crear y probar todos los métodos. Entrega. Archivo en formato pdf que incluya: 1. Análisis en un diagrama de clases 2. Diagrama de objetos 3. Código del programa en Java 4. Pantallas con los resultados obtenidos Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	Actividad 2	Tercera Fase: Carrito de Compras y Vista del Cliente Objetivo: Permitir que los clientes vean los productos disponibles, los agreguen a un carrito de compras y gestionen sus compras. Actividad 3:	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega. Blasco, F. (2019).	6 pts.

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		1. Vista de Productos Disponibles (V4) (Solo para clientes): - Se muestran los productos disponibles, indicando: - Nombre. - Descripción. - Precio. - Tipo (Kilogramo o Pieza). - Los clientes pueden seleccionar la cantidad que desean comprar: - Para productos tipo Pieza, se ingresa un número entero. - Para productos tipo Kilogramo, se ingresa un número decimal. - Botón: "Agregar al Carrito", que agrega los productos seleccionados a un arreglo de tipo <code>Producto</code>. 2. Carrito de Compras: - El carrito se modela como un arreglo de productos. - La información del carrito se guarda en un archivo de texto plano (separado por el carácter " "). Resultado Final de la Fase 3: - Los clientes pueden ver y agregar productos a su carrito, y este carrito se guarda en un archivo de texto. Entrega. Archivo en formato pdf con el contenido: - Análisis del problema - Diagrama(s) de casos de uso - Pantalla de validación de acceso del usuario	Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	
--	--	---	---	--

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		4. Código en Java de la aplicación con las clases que correspondan 5. Pantallas de la salida del programa 6. Comentarios y conclusiones Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
Unidad 5:	Actividad 1	Problema: Sistema de Gestión de Tienda de Juguetes Una tienda de juguetes necesita un sistema para gestionar su inventario de productos, las ventas y la información de los clientes. El sistema debe permitir la gestión de los juguetes en stock, el registro de compras por parte de los clientes y el seguimiento de pedidos. Objetivo: Diseñar y desarrollar un sistema que permita gestionar de manera eficiente tanto el inventario de juguetes como las compras de los clientes, utilizando las siguientes metodologías de modelado: Metodología de Booch, Metodología de Objectory y Metodología OMT (Object Modeling Technique) Este sistema debe ser capaz de soportar un flujo de compras sencillo, permitir la gestión del inventario y ofrecer una experiencia de usuario fluida para los clientes y administradores de la tienda.	Kendall, K. E., Romero Elizondo, A., & Kendall, K. E. (2011). Análisis y diseño de sistemas. México: Prentice Hall.	6 pts.

	Actividad 2	Cuarta Fase: Gestión del Inventario y Productos Activos Objetivo: Permitir que los operadores gestionen el estado de los productos (activos o no), y que los clientes solo vean productos activos. Actividad 4: 1. Agregar atributo activo a la clase Producto: ○ Los productos tendrán un atributo <code>activo</code> que indicará si están disponibles para la venta. 2. Vista para Operador (V3): ○ Se agrega un enlace a otra vista (V5) donde el operador puede modificar la información de los productos, como: ▪ Descripción. ▪ Precio. ▪ Tipo. ▪ Estado (Activo o No Activo). ○ Los cambios se deben guardar en el archivo de productos. 3. Vista de Productos Activos (V4) (Clientes): ○ Se muestran solo los productos que tienen el atributo <code>activo</code> como verdadero. 4. Validación de Carrito: ○ Cuando un cliente intente comprar productos, si algún producto no está activo (fue desactivado por el operador), se elimina automáticamente del carrito y se notifica al cliente.	Leobardo López Román (2013) Metodología de la Programación Orientada a Objetos. Segunda Edición. Alfaomega. Blasco, F. (2019). Programación orientada a objetos en Java. Ediciones de la U.	7 pts.
--	-------------	---	---	--------

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

		Resultado Final de la Fase 4: Los operadores pueden activar/desactivar productos, y los clientes solo pueden comprar productos activos. Las modificaciones se guardan en archivos de texto plano. Todos los cambios implementados de esta fase deben verse reflejados en los respectivos archivos de texto plano. Entrega. Archivo en formato pdf con los diagramas de la actividad actualizados, código en JAVA y pantallas con los resultados. Realiza tu actividad en un procesador de textos con fuente Arial 12 a espacio 1.5. Incorpora las fuentes consultadas con citación estilo APA y sabela a la sección correspondiente.		
	ACTIVIDAD colaborativa	Publique en una wiki, foro, blogs, etc., lo que se pide. (sube el link en la plataforma) Sube la información de la actividad 1 de la unidad 3 Comenta las aportaciones de tus compañeros.		3 pts.
Ponderación total				60 %

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

EXÁMENES

De acuerdo con los lineamientos del modelo educativo, tienes tres períodos a lo largo del semestre para presentar tus exámenes parciales (consulta las fechas en el calendario de inscripción a parciales y globales en el Portal SUAYED), tú decides el período en el que los realizarás. Si tu asignatura es **optativa**, deberás consultar los períodos y número de exámenes con tu asesor.

Para esta asignatura están programados de la siguiente manera:

- **Exámenes Parciales:**

Deberás entregar las actividades de aprendizaje de las unidades implicadas en cada parcial, **antes de que inicie el periodo de aplicación, si las entregas durante la aplicación del examen se consideran extemporáneas**. Es importante que te inscribas en cada periodo y cumplas con los lineamientos para su presentación.

NÚMERO	UNIDADES (que lo integran)	VALOR (núm. enteros)
1ro.	1 y 2	15
2do.	3 y 4	15
3ro.	5	10

Global. Examen más requisito

Valor examen	Valor requisito	Apertura de requisito en plataforma	Entrega de requisito en plataforma	Aplicación de global
80 %	20 %	28 de mayo de 2025	3, 4 y 5 de junio de 2025	6,7 y del 9 al 12 de junio de 2025

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	57 %
Actividades colaborativas	3 %
Exámenes parciales	40 %
Otro	0 %
Total	100 %

- **Escala de evaluación:**

Rango	Calificación
1.00 a 5.99	5
6.00 a 6.49	6
6.50 a 7.49	7
7.50 a 8.49	8
8.50 a 9.49	9
9.50 a 10.00	10

L

FACULTAD DE CONTADURÍA Y ADMINISTRACIÓN
DIVISIÓN SISTEMA UNIVERSIDAD ABIERTA Y EDUCACIÓN A DISTANCIA

FUNCIONES DEL ASESOR

Por apoyar tu proceso de aprendizaje autónomo, el asesor tiene las siguientes funciones:

1. Apoyar y guiar en la resolución de dudas y desarrollo de actividades; a través de los canales de comunicación oficiales.
2. Calificar y retroalimentar las actividades en plataforma educativa en un lapso no mayor a **ocho días hábiles** después de la fecha de entrega establecida en el calendario.
3. Recomendar recursos didácticos para ampliar tu conocimiento. No es su obligación facilitarte: copias, libros, archivos digitales o proporcionarte ligas directas de la BIDI.
4. Enviar las calificaciones al finalizar el semestre de manera personalizada por correo electrónico.

DATOS DEL ASESOR O GRUPO DE ASESORES

Nombre	Correo electrónico
José Esquivel Ibañez	jesquivel@docencia.fca.unam.mx

Enseñar no es transferir conocimiento, sino crear las posibilidades para su propia producción o construcción.
Paulo Freire