



PLAN DE TRABAJO

LICENCIATURAS EN QUE SE IMPARTE

1. Licenciatura en Informática, 5o semestre

DATOS DE LA ASIGNATURA

Nombre:	Informática V (Programación Orientada a Objetos)
Clave(s):	1568
Tipo:	Obligatoria
Plan de Estudios:	Plan 2012 (actualizado 2016)

FECHAS DEL SEMESTRE:

Inicio semestre:	12 de febrero de 2024
Fin del semestre:	21 de junio 2024
Plataforma educativa:	28 de febrero de 2024 Primer día para entrega de actividades en plataforma
Cierre de plataformas:	16 de junio de 2024 a las 23:00 hrs. Último día para entrega de actividades en plataforma
Periodo examen global:	15 y del 17 al 21 de junio 2024
Registro de calificaciones en actas:	
Consulta de calificaciones a partir del:	

DATOS GENERALES

Objetivo general:

El alumno conocerá la filosofía de la orientación a objetos, así como su implementación en un lenguaje de programación orientado a objetos

Contenido temático:

Tema		Teóricas	Prácticas
1	Introducción a la programación orientada a objetos.	2	0
2	Clases y objetos	12	0
3	Herencia	12	0
4	Excepciones	10	0
5	Interfaces gráficas	20	0
6	Archivos	8	0
Total		64	0
Suma total de horas		64	

BIENVENIDA

Estimad@s alumn@s de la asignatura: INFORMÁTICA V (PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS)

Todo el grupo de maestros de esta asignatura, te damos la cordial bienvenida y seremos tus asesores durante este semestre; por ello, nuestra labor es apoyarte en tu proceso de aprendizaje, resolviendo tus dudas y sugiriéndote como aprovechar los contenidos para que puedas obtener un mejor aprendizaje. No dejes de preguntar en las asesorías cuanto sea necesario y las veces que consideres pertinente.

PRESENTACIÓN DE LA ASIGNATURA

1. Esta asignatura tiene una gran importancia en tu formación profesional en donde aplicaremos los conceptos y principios del paradigma orientado a objetos para que puedas crear códigos, empleando un lenguaje de programación para que puedas generar tus propios programas.
2. Existe una gran relación de esta asignatura en la parte laboral por que desde hace muchos años se elaboran sistemas de información bajo el paradigma orientado a objetos y desde la perspectiva académica en la formación de profesionales que puedan plasmar los conceptos en programas computacionales de forma adecuada bajo el enfoque de orientación a objetos.
3. Esta asignatura se relaciona con la asignatura precedente de Análisis y Diseño Orientado a Objetos ya que en esta se vieron los conceptos y principios, y en esta asignatura se ponen en práctica. Por otra parte, en interfaces gráficas se usa el manejo de eventos, lo cual es la base para la asignatura de programación de dispositivos móviles.

FORMA EN QUE EL ALUMNADO DEBE PREPARAR LA ASIGNATURA

1. El alumno debe investigar y desarrollar las actividades de aprendizaje conforme vayas estudiando con la finalidad de aplicar los conocimientos de forma inmediata, para que desarrolles las habilidades y destrezas necesarias, los entregables de las actividades son de dos tipos teóricos y prácticos. Los teóricos son preguntas sencillas que debes de responder de forma simple con tus propias palabras de lo que investigaste del tema e incluir las referencias o fuentes consultadas, para las actividades prácticas están diseñadas para que construyas un programa con base a un planteamiento sencillo con esto generas un producto, que es un código de programación, que se traduce en un aprendizaje significativo. Para los

programas que generes deberás de tener instalado el lenguaje de programación con el que vas a trabajar, te sugiero que descargues java del sitio de Oracle el JDK 8 o superior y opcionalmente emplear un IDE (Entorno de desarrollo) como NetBeans, IntelliJ, BlueJ o bien usar un editor más ligero como Sublimetext u otro por si tienes poca memoria en tu computadora.

2. Requisitos para la presentación de exámenes:

- Parciales. Para presentar el primer parcial se deben de entregar todas las actividades de la unidad 1 a 3 y para el segundo parcial de las unidades 4 a 6.
- Para el Global. No hay requisito alguno, lo puedes presentar en las fechas indicadas por la coordinación.

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.

Las actividades elaboradas con inteligencia artificial serán sancionadas según el criterio que establezca el profesor.

Para la entrega extemporánea de actividades tendrás una semana más con una calificación máxima de 8.0

ACTIVIDADES POR REALIZAR DURANTE EL SEMESTRE

A continuación, te presentamos las actividades de aprendizaje a realizar, lee a detalle las mismas para que elabores de forma correcta la actividad, la cual debes de subir a la plataforma en la sección correspondiente.

Estimado alumno, para facilitar el aprendizaje de esta asignatura, en la sección de recursos de tu plataforma encontrarás un archivo llamado Videoclases, que contiene los vínculos a videos que tu profesor ha grabado para ti.

Unidad	Nº Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)		
Unidad 1: Introducción a la programación orientada a objetos	Actividad 1	1. ¿Define en qué consiste el paradigma orientado a objetos? 2. Define los siguientes conceptos y principios del paradigma orientado a objetos e incluye un ejemplo de un código que explique dicho concepto o principio. <table border="1" style="margin-left: 40px; margin-top: 10px;"> <tr> <td>Conceptos</td> <td>Principios</td> </tr> </table>	Conceptos	Principios	Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz	3 pts
Conceptos	Principios					

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)														
		<table border="1" data-bbox="688 217 1339 667"> <tr> <td data-bbox="688 217 1003 261">Clase</td> <td data-bbox="1003 217 1339 261">Abstracción</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 261 1003 305">Objeto</td> <td data-bbox="1003 261 1339 305">Herencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 305 1003 349">Mensaje</td> <td data-bbox="1003 305 1339 349">Polimorfismo</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 349 1003 393">Jerarquía</td> <td data-bbox="1003 349 1339 393">Encapsulamiento</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 393 1003 436">Modularidad</td> <td data-bbox="1003 393 1339 436">Persistencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 436 1003 480">Interface</td> <td data-bbox="1003 436 1339 480">Concurrencia</td> </tr> <tr> <td data-bbox="688 480 1003 524">Paquete</td> <td data-bbox="1003 480 1339 524"></td> </tr> </table> <p data-bbox="583 672 1339 786">3. ¿Cómo se define un constructor y para qué sirve? 4. Dar un ejemplo de sobre carga y un ejemplo de sobre escritura a través de código.</p> <p data-bbox="583 846 1339 1040">Elabora tu actividad en un procesador de textos e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5 e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA y súbela a la sección correspondiente de la unidad en la plataforma.</p>	Clase	Abstracción	Objeto	Herencia	Mensaje	Polimorfismo	Jerarquía	Encapsulamiento	Modularidad	Persistencia	Interface	Concurrencia	Paquete		<p data-bbox="1367 217 1730 289">gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p data-bbox="1367 305 1730 548">Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	
Clase	Abstracción																	
Objeto	Herencia																	
Mensaje	Polimorfismo																	
Jerarquía	Encapsulamiento																	
Modularidad	Persistencia																	
Interface	Concurrencia																	
Paquete																		
	<p data-bbox="359 1057 533 1128">Actividad 2 (colaborativa)</p>	<p data-bbox="583 1057 1339 1300">Participación en el foro de discusión, a partir de los conceptos y principios del paradigma orientado a objetos, describe inicialmente con tus propias palabras, ¿Cuál es la diferencia entre una clase y objeto dando un ejemplo?, y a partir de la participación de un compañero comenta su ejemplo y aporta agregando algunos atributos o métodos de lo que describió.</p>		<p data-bbox="1822 1057 1887 1084">2 pts</p>														

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>Realiza dos participaciones una respondiendo a la pregunta y la segunda haciendo una aportación al ejemplo que da un compañero. Tu participación debe presentar un contenido preciso y claro. De igual forma, los comentarios deberán ser significativos, cordiales y respetuosos. Cuida tu ortografía y redacción.</p> <p>El foro con el tema lo abre el asesor en este mismo publica tus participaciones, no abras otro tema para llevar la secuencia de las respuestas.</p>		
Unidad 2: Clases y Objetos	Actividad 1	<p>* Crear una clase coche que tenga los siguientes atributos “estados”: modelo, color, precio, marca, caballos de fuerza, cilindros, motor, número de puertas, estéreo, aire acondicionado, para cada uno de los atributos definir los métodos set y get. Crear en la misma clase métodos “comportamiento”: encender, apagar, acelerar(numVelocidad), frenar, abrirPuerta(numPuertas), cerrarPuerta(numPuerta) y otros 3 métodos que tú consideres que necesita tener coche. Crear tres constructores diferentes de coche con base a algunos atributos definidos.</p> <p>* Desde la clase principal, crear por lo menos tres objetos empleando los diferentes constructores de tres marcas (chervrolet, general motors, ford, wolksvagen, bmw, honda, nissan, etc.), empleando los métodos set y get modifica dos valores de atributo y muestra la impresión (salida a pantalla) del valor original establecido desde el constructor (get) y después del valor modificado (set y get).</p>	<p>Bibliografía</p> <p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	7 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		Realiza el código en un lenguaje orienta a objetos en un editor de textos o IDE, los códigos fuente comprímelos en un archivo .zip o .rar. Utiliza comentarios para poner tu nombre completo y comenta las líneas principales de cómo creaste los objetos y manejaste los constructores y los métodos, al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.		
Unidad 3: Herencia	Actividad 1	<p>1. Define que es la herencia (desde la perspectiva de la programación orienta a objetos).</p> <p>2. ¿Cómo se realiza herencia entre las clases?</p> <p>3. ¿Cuál es el principal beneficio de usar herencia?</p> <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5 e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	<p>Bibliografía</p> <p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	3 pts
	Actividad 2	* Empleando el mismo programa “código fuente” de la unidad 1, realizando la herencia crea una clase padre llamada Transporte y dos clases hija (al mismo nivel de la clase coche) llamadas Avión y Barco, A partir de la clase coche crean las clases hijas Carreras y Deportivo, para la clase Avión se derivan	<p>Bibliografía</p> <p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java</p>	7 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>dos clases hija una llamada Avioneta y otra Jet; y de la clase Barco una clase Yate y otra Trasatlántico. Crear para cada una de las subclases diferentes dos atributos únicos que los caractericen y crear un constructor para cada clase.</p> <p>* Desde la clase principal crea diferentes autos deportivos y de carreras, Avioneta y Jet, Yate y Trasatlántico, que a través del uso de la herencia puedan establecer a través de la clase padre valores como el modelo, la marca, etc. y también ocupe los métodos para acceder a los valores propios de la clase, crear en estas clases hija dos constructores y en estas clases definir un método para realizar sobre carga y otro método para realizar sobre escritura. Para la sobre escritura el mismo método debe de estar definido también en las clases padre, es decir, en las clases Coche, Avión y Barco. A partir de ellos crear 2 tipos de autos uno para Carreras y otro para Deportivo, también para las otras clases (Avioneta y Jet, Yate y Trasatlántico), utilizar los constructores y los métodos set y get; y de la relación de las clases preguntar si (if) un Avión es un tipo de transporte, si un Yate es un tipo de Coche y si un Trasatlántico es un tipo de Transporte e imprimir la salida en pantalla.</p> <p>Realiza el código en un lenguaje orienta a objetos en un editor de textos o IDE, los códigos fuente comprímelos en un archivo .zip o .rar. Utiliza comentarios para poner tu nombre completo y comenta las líneas principales de cómo creaste el mismo. Al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.</p>	<p>Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
Unidad 4: Excepciones	Actividad 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Definición de excepción 2. ¿Diferencia de una excepción y error en tiempo de ejecución? 3. ¿Para qué sirven las excepciones? 4. ¿Cuál es el mecanismo para manejar excepciones? 5. Clasificación de las excepciones que existen de acuerdo con el lenguaje orientado a objetos que ocupas. <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5 e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	<p>Bibliografía</p> <p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	4 pts
	Actividad 2	<p>* Crea en una clase llama CocheServicioException que tenga como padre Exception, usando el constructor de la clase Exception para crear tu propia excepción personalizada. En la clase coche estable dos atributos (si no los tienes), kilometraje y placas con sus respectivos métodos set y get, establecer con setKilometraje() a varios modelos y crear un método revisarKilometraje(int kilometraje) en este método estable una condición en donde si el kilometraje es mayor a 20,000 lance la excepción CocheServicioException cuyo mensaje sea "Este automóvil con placa "+noPlaca+" necesita se le realice el servicio".</p>	<p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification,</p>	7 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>* Desde la clase principal del código que tiene las instancias de los coches llama al método <code>revisarKilometraje(kilometraje)</code> si ocurre la situación excepcional usa el mecanismo para cachar las excepciones por ejemplo en java (<code>try, catch</code> y <code>finally</code>) e imprime el mensaje que lanza la clase y en el <code>finally</code> muestra el total de autos que deben de entrar a servicio.</p> <p>Realiza el código en un lenguaje orientado a objetos en un editor de textos o IDE, los códigos fuente cómpralos en un archivo <code>.zip</code> o <code>.rar</code>. Utiliza comentarios para poner tu nombre completo y comenta las líneas principales de cómo creaste el mismo. Al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.</p>	Java SE 19 Edition. Oracle America.	
Unidad 5: Interfaces gráficas	Actividad 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Define en que consiste el manejo de eventos. 2. Define que es una interface y una clase abstracta. 3. ¿Qué es un listener y action dentro de la programación de eventos? 4. ¿Cómo se crean ventanas? 5. ¿Qué es un contenedor y que tipos existen? <p>Elabora tu actividad en un procesador de textos e integra una conclusión, cuida la ortografía, utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.5 e incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA y súbela a la sección de tareas de la plataforma.</p>	<p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	4 pts
	Actividad 2	<p>Primera interfaz gráfica.</p> <p>Un combo con 8 marcas de automóviles.</p>	Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011).	7 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<ul style="list-style-type: none"> * De cada marca mostrara 3 modelos. * Permitirá mostrar 5 tonos de colores para el auto a elegir. * Un check para elegir si lo quiere con aire acondicionado, rines cromados, estéreo y seguro de auto. * Cuando termine de elegir las características que personaliza se calcula el precio del auto y se le muestra al cliente. * Finalmente, en esta pantalla en la parte de abajo deberá ir un botón de comprar. <p>Segunda interfaz gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Presentará para introducir los campos de texto para el nombre, apellido paterno y apellido materno, correo electrónico y teléfono. * Para el pago, mostrar un combo con el nombre de 3 bancos por los menos, pedirá el número de la tarjeta y el digito verificador y otro combo para mostrar Visa, MasterCard. * Al final deberá de estar un botón de realizar pago que creará llamará a los métodos que definas para guardar los datos con los valores seleccionados en las clases correspondientes y habrá otro botón para regresar a la pantalla inicial por si quiere realizar alguna modificación. <p>Regla de negocio.</p>	<p>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
		<p>En una interface o clase abstracta llamada VentaCoche define un método revisarPromocion(double precio) y en la clase concreta se realiza la venta a través de la instancia de la clase cliente se revise el monto (obligando a implementar la interface) VentaChoche, en donde se cumpla la siguiente regla: si el precio de venta es mayor o igual a \$200,000 aplica un bono de \$10,000 que se aplica como descuento al precio de venta. Y finalmente en la interfaz gráfica en un label aparezca: “se le aplicó un bono de \$10, 000 y ahora su pago es de: “+precio - bono.</p> <p>Realiza el código en un lenguaje orienta a objetos en un editor de textos o IDE, los códigos fuente comprímelos en un archivo .zip o .rar. Utiliza comentarios para poner tu nombre completo y comenta las líneas principales de cómo creaste el mismo. Al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.</p>		
Unidad 6: Interfaces gráficas	Actividad 1	<ol style="list-style-type: none"> Define en los tipos de flujos (stream) que se emplean para escribir y leer archivos. Define como se realiza la escritura de archivos. Define como se realiza la lectura de archivos. <p>Elabora tu documento en un procesador de textos e integra una conclusión. Utiliza fuente Arial 12 a espacio 1.0 cuida la ortografía. Incorpora las fuentes consultadas al calce de tu documento con citación estilo APA y súbela a la sección de tareas.</p>	Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill. Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The	4 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
			Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.	
	Actividad 2	<p>* En la interfaz gráfica anterior agrega un botón que diga: “Generar archivo de compra”. El cual va a poder escribir en un archivo el móvil comprado, en el archivo se escribirá el nombre del cliente, fecha y hora de la compra; y las características que se eligieron del móvil con el precio total.</p> <p>* Después de dar clic en generar archivo de compra aparece un botón de ver detalle de compra, para la lectura de archivo se presenta en la interfaz gráfica al dar clic al botón aparece el resumen en una etiqueta (label) o bien se podrá mostrar desde la línea de comandos el texto del resumen. Indicar en comentarios en que ruta se está creando junto con el nombre del archivo txt.</p> <p>* Debe de haber un botón de regresar para volver a comprar, para realizar otra compra del archivo creado debe de generar otro registro al final del archivo o bien generar un archivo nuevo con otro nombre, este nuevo se debe de poder ver para mostrar el detalle de la última compra.</p> <p>Realiza el código en un lenguaje orientado a objetos en un editor de textos o IDE, los códigos fuente cómpralos en un archivo .zip o .rar. Utiliza comentarios para poner tu nombre completo y comenta las líneas principales de cómo creaste el mismo. Al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.</p>	<p>Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <p>Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.</p>	5 pts

Unidad	N° Actividad (consecutivo)	Descripción	Bibliografía sugerida	Valor (enteros)
	Actividad 3 (Colaborativa)	Participación en el foro de discusión: 1. Genera un ejemplo de cómo se incluye una clase en un paquete y como se importa esta para su uso desde la clase principal. 2. Comenta la participación de un compañero contribuyendo con el nombre del paquete si es acorde con el nombre de la clase y los elementos definidos en ella.	Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill. Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2022). The Java Language Specification, Java SE 19 Edition. Oracle America.	2 pts
Ponderación total de las actividades				55 pts

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**. 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, 2 y 3	20 pts
2do.	4, 5 y 6	25 pts

- Global. Examen único

Valor	Requisitos	Aplicación de global
100%	Ninguno	15 y del 17 al 21 de junio 2024

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Porcentajes de evaluación:

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	51 %
Actividades colaborativas	4 %
Exámenes parciales	45 %
Otro	0 %
Total	100 %

Escala de evaluación:

Rango	Calificación
1.00 a 5.99	5
6.00 a 6.59	6
6.60 a 7.59	7
7.60a 8.59	8
8.60 a 9.59	9
9.60 a 10.00	10

FUNCIONES DEL ASESOR

Por ser una modalidad abierta, tu asesor:

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 obligatorio facilitarte: copias, 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
Hugo Díaz García	hdiaz@fca.unam.mx

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

Paulo Freire