

PLAN DE TRABAJO :: MODALIDAD ABIERTA ::

DATOS DE LA ASIGNATURA

Licenciaturas en que se imparte:	Lic. Informática 5to semestre		
Nombre:	Informática V (Programación Orientada a Objetos)		
Clave(s):	1568		
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

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 TEMATICO

Unidad	Tema	Teóricas
1	Introducción a la programación orientada a objetos.	2
2	Clases y objetos	12
3	Herencia	12
4	Excepciones	10
5	Interfaces gráficas	20
6	Archivos	8
	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 en 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, BlueJ, IntelliJ o bien usar un editor más ligero como Sublimetext u otro por si tienes poca memoria en tu computadora. Los códigos preferentemente realiza los en el lenguaje Java ya que los exámenes están en ese lenguaje.
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 .

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

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.

Unidad	N° Actividad	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?	<ul style="list-style-type: none"> Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language</i> 	3 pts								
		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"> <tr> <td>Conceptos</td> <td>Principios</td> </tr> <tr> <td>Clase</td> <td>Abstracción</td> </tr> <tr> <td>Objeto</td> <td>Herencia</td> </tr> <tr> <td>Mensaje</td> <td>Polimorfismo</td> </tr> </table>	Conceptos	Principios	Clase	Abstracción	Objeto	Herencia	Mensaje	Polimorfismo		
Conceptos	Principios											
Clase	Abstracción											
Objeto	Herencia											
Mensaje	Polimorfismo											

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

		<table border="1"> <tr> <td>Jerarquía</td> <td>Encapsulamiento</td> </tr> <tr> <td>Modularidad</td> <td>Persistencia</td> </tr> <tr> <td>Interface</td> <td>Concurrencia</td> </tr> <tr> <td>Paquete</td> <td></td> </tr> </table>	Jerarquía	Encapsulamiento	Modularidad	Persistencia	Interface	Concurrencia	Paquete		<i>Specification, Java SE 21 Edition. Oracle America.</i>	
Jerarquía	Encapsulamiento											
Modularidad	Persistencia											
Interface	Concurrencia											
Paquete												
		<p>3. ¿Cómo se define un constructor y para qué sirve?</p> <p>4. Dar un ejemplo de sobre carga y un ejemplo de sobre escritura a través de código.</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 correspondiente de la unidad en la plataforma.</p>										
	<p>Actividad 2 (colaborativa)</p>	<p>Participación en el foro de discusión: “Clase y Objeto”, 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>Realiza <u>dos participaciones</u> 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>2 pts</p>								

		<p>El foro con el tema lo abre el asesor, en este mismo publica tus participaciones, <i>no abras otro tema</i> para llevar la secuencia de las respuestas.</p>		
<p>Unidad 2 Clases y Objetos</p>	<p>Actividad 1</p>	<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, volkswagen, 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>Realiza el código en el lenguaje orienta a objetos y en un editor de textos o IDE, realiza 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</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	<p>7 pts</p>

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

		constructores y los métodos, al final sube el archivo a la sección de la actividad correspondiente.		
Unidad 3 Herencia	Actividad 1	<p>1. Define; ¿Qué 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	3 pts
	Actividad 2	<p>* Empleando <u>el mismo programa “código fuente”</u> 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 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language</i> 	7 pts

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

		<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><i>Specification, Java SE 21 Edition. Oracle America.</i></p>	
<p>Unidad 4: Excepciones</p>	<p>Actividad 1</p>	<ol style="list-style-type: none"> Definición de excepción ¿Diferencia de una excepción y error en tiempo de ejecución? ¿Para qué sirven las excepciones? 	<ul style="list-style-type: none"> Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación</i> 	<p>4 pts</p>

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

		<p>4. ¿Cuál es el mecanismo para manejar excepciones?</p> <p>5. Clasificación de las excepciones que existen de acuerdo con el lenguaje orientado a objetos que ocupas.</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><i>orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario. Salamanca: McGrawHill.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	
	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>* Desde la clase principal del código que tiene las instancias de los coches llama al método revisarKilometraje(kilometraje) si ocurre la situación excepcional usa el mecanismo para cachar las excepciones por ejemplo en java (try, catch y finally) e</p>	<ul style="list-style-type: none"> Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	7 pts

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

		<p>imprime el mensaje que lanza la clase y en el finally muestra el total de autos que deben de entrar a servicio.</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 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	4 pts
	Actividad 2	<p>Construye las siguientes interfaces gráficas:</p> <p>Primera interfaz gráfica.</p> <ul style="list-style-type: none"> * Un combo con 8 marcas de automóviles. * De cada marca mostrara 3 modelos. * Permitirá mostrar 5 tonos de colores para el auto a elegir. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de</i> 	7 pts

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

		<p>* Un check para elegir si lo quiere con aire acondicionado, rines cromados, estéreo y seguro de auto.</p> <p>* Cuando termine de elegir las características que personaliza se calcula el precio del auto y se le muestra al cliente.</p> <p>* Finalmente, en esta pantalla en la parte de abajo deberá ir un botón de comprar.</p> <p>Segunda interfaz gráfica.</p> <p>* Presentará para introducir los campos de texto para el nombre, apellido paterno y apellido materno, correo electrónico y teléfono.</p> <p>* Para el pago, mostrar un combo con el nombre de 3 bancos por los menos, pedirá el número de la tarjeta y el dígito verificador y otro combo para mostrar Visa, MasterCard.</p> <p>* 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> <p>Regla de negocio.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En una <u>interface o clase abstracta</u> llamada VentaCoche define un método <code>revisarPromocion(double precio)</code> y en la clase 	<p>usuario. Salamanca: McGrawHill.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	
--	--	---	--	--

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

		<p>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: Archivos	Actividad 1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Define en los tipos de flujos (stream) que se emplean para escribir y leer archivos. 2. Define como se realiza la escritura de archivos. 3. 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>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language</i> 	4 pts

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

			<i>Specification, Java SE 21 Edition. Oracle America.</i>	
	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 botor de regresar para volver a comprar, para realizar otra compra del archivo creado debe de generar <u>otro registro al final del archivo</u> o bien generar <u>un archivo nuevo con otro nombre</u>, este nuevo se debe de poder ver para mostrar el detalle de la última compra.</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>	<ul style="list-style-type: none"> • Aguilar Joyanes, L., & Zahonero Martinez, I. (2011). <i>Programación en Java Algoritmos, programación orientada a objetos e interfaz gráfica de usuario</i>. Salamanca: McGrawHill. • Gosling, J., Joy, B., Steele, G., Bracha, G., Buckley, A., Smith, D., & Bierman, G. (2024). <i>The Java Language Specification, Java SE 21 Edition</i>. Oracle America. 	5 pts
	Actividad 3 (Colaborativa)	Participación en el foro de discusión “Uso de paquetes”:		2 pts

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

		<ol style="list-style-type: none"> 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. <p>El foro con el tema lo abre el asesor, en este mismo publica tus participaciones, <i>no abras otro tema</i> para llevar la secuencia de las respuestas.</p>			
				Ponderación total	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, 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.

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

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	6,7 y del 9 al 12 de junio de 2025

PORCENTAJES Y ESCALA DE EVALUACIÓN Y ACREDITACIÓN

Concepto	Porcentajes
Actividades de aprendizaje	50 %
Actividades colaborativas	5 %
Exámenes parciales	45 %
Otro	0 %
Total	100 %

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

- **Escala de evaluación:**

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

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
Mtro. Hugo Díaz García	hdiaz@fca.unam.mx

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

Paulo Freire